

Notas de la colección *Aventuras en Forgotten Realms*

Recopiladas por Jess Dunks, con contribuciones de Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long y Thijs van Ommen.

Documento modificado por última vez el 3 de junio de 2021

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica los conceptos y mecánicas de la colección.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Aventuras en Forgotten Realms* es legal para juego Construido sancionado a partir de la fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 23 de julio de 2021. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte*, *Ikorra: Mundo de behemoths*, la *Colección básica 2021*, *El resurgir de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Academia de Magos* y *Aventuras en Forgotten Realms*.

Las cartas que aparecen en los sobres de Draft y los Theme Boosters de *Aventuras en Forgotten Realms* se incluirán en el formato Estándar. Estas cartas están numeradas del 1 al 281 (incluidas 20 tierras básicas) y tienen impreso el código de la colección AFR.

Hay 62 cartas nuevas impresas en los mazos de Commander de *Aventuras en Forgotten Realms*. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern. Están numeradas del 1 al 62 y tienen impreso el código de la colección AFC. Las demás cartas de estos mazos son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita: es decir, la aparición en estos mazos no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato. Las cartas que regresan están numeradas del 63 al 331 y tienen impreso el código de la colección AFC.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

Nuevo tipo de carta: Mazmorra

Nueva acción de palabra clave: adentrarse en la mazmorra

“Mazmorra” es un nuevo tipo de carta que solo aparece en cartas de *Magic* no tradicionales. No tienen el dorso de *Magic*, no se barajan en tu biblioteca ni se roban de ahí. En vez de eso, empiezan fuera del juego y entran en la zona de mando durante el juego. Están diseñadas para transmitir la misma sensación de exploración y descubrimiento que hay durante una sesión de *Dungeons & Dragons*. Cuando observes una mazmorra, verás en seguida que tiene una entrada, una salida y varias salas de por medio. Antes de dar más detalles, echemos un vistazo a una mazmorra y a una carta relacionada con ellas.

Exploradora de mazmorras veterana

{3} {W}

Criatura — Guerrero humano

3/4

Cuando la Exploradora de mazmorras veterana entre al campo de batalla, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

La Mina Perdida de Phandelver

Mazmorra

Entrada a la cueva — Adivina 1. (*Te lleva a: Cubil de los goblins, Túneles de los mineros*)

Cubil de los goblins — Crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1. (*Te lleva a: Almacén, Lago oscuro*)

Túneles de los mineros — Crea una ficha de Tesoro. (*Te lleva a: Lago oscuro, Caverna de hongos*)

Almacén — Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. (*Te lleva a: Templo de Dumathoin*)

Lago oscuro — Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida. (*Te lleva a: Templo de Dumathoin*)

Caverna de hongos — La criatura objetivo obtiene -4/-0 hasta tu próximo turno. (*Te lleva a: templo de Dumathoin*)

Templo de Dumathoin — Roba una carta.

Algunas cartas, como la Exploradora de mazmorras veterana, te dicen que te “adentres en la mazmorra”. Se trata de una nueva acción de palabra clave. Si todavía no estás en una mazmorra, esto significa que pones una carta de Mazmorra de la cual eres propietario en la zona de mando y pones un marcador de aventura sobre la primera sala. Un marcador de aventura es cualquier objeto, como una moneda o una miniatura, que utilizas para saber en qué sala estás. La próxima vez que te adentres en la mazmorra, avanzarás a la siguiente sala, siguiendo las flechas de la carta. Si puedes ir a más de una sala, eliges a cuál quieres entrar.

Cada sala tiene una habilidad disparada asociada con ella. El efecto de cada una de estas habilidades está impreso en la sala correspondiente. La habilidad disparada tiene esta estructura: “Cuando avances a esta sala, [efecto]”. Por ejemplo, cuando entras en la Entrada a la cueva (la primera sala de La Mina Perdida de Phandelver), adivinas 1.

Después de que avances a la última sala de una mazmorra y que la habilidad de esa sala se resuelva (o deje la pila de otro modo), la mazmorra deja el juego. En ese momento, la completaste. Cuando se te indique que te adentres otra vez, vuelves a empezar en la primera sala de una mazmorra. Puede ser una mazmorra nueva o puedes repetir la mazmorra que ya completaste.

Algunas cartas también se fijan en si completaste una mazmorra o tienen una habilidad que se dispara cuando completas una mazmorra, como el Reptamazmorras.

Reptamazmorras

{B}

Criatura — Zombie

2/1

El Reptamazmorras entra al campo de batalla girado.

Siempre que completes una mazmorra, puedes regresar

el Reptamazmorras de tu cementerio a tu mano.

En pocas palabras, así son las mazmorras. En *Aventuras en Forgotten Realms* hay tres, que aparecen con frecuencia en los sobres. Para los eventos Limitados, puedes jugar con mazmorras incluso si no están en tu reserva de cartas. Esto significa que, en Draft, no tienes que seleccionarlas con el resto de las cartas de un sobre, y no tienes que abrir uno que las contenga para que formen parte de tu Mazo Cerrado. Los jugadores tienen acceso a las tres mazmorras en todo momento.

- Las cartas de Mazmorra empiezan fuera del juego y solo las pueden hacer entrar en el juego las cartas que digan “adéntrate en la mazmorra”.
- El jugador que se adentre en la mazmorra elige en cuál quiere hacerlo.
- Las cartas de Mazmorra no forman parte del mazo ni del sidebar de un jugador. Los jugadores pueden usar cualquier mazmorra de la cual sean propietarios.
- En una mazmorra solo puedes ir hacia adelante (bueno, hacia abajo), nunca hacia atrás ni hacia los lados.
- Las mazmorras se remueven del juego como una acción basada en estado.
- Si de alguna manera te adentras en la mazmorra mientras la habilidad de una sala está en la pila, avanzarás en la mazmorra. Si ya estás en la última sala, completa esa mazmorra y empieza otra.
- Siempre que un jugador se adentra en la mazmorra, ningún jugador puede responder hasta después de que ese jugador haya seleccionado en qué mazmorra quiere entrar y se haya disparado la habilidad de la primera sala.

Palabras de ambientación

Elemental de la secta del aire

{4} {U} {U}

Criatura — Elemental

2/5

Vuela.

Torbellino — Cuando el Elemental de la secta del aire entre al campo de batalla, regresa hasta una otra criatura objetivo a la mano de su propietario.

Encuentras un ídolo maldito

{1} {G}

Conjuro

Elige uno:

- *Romperlo* — Destruye el artefacto objetivo.
- *Deshacer la maldición* — Destruye el encantamiento objetivo.
- *Robar sus ojos* — Crea una ficha de Tesoro y adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

En *Aventuras en Forgotten Realms* hicimos mucho énfasis en la ambientación de las cartas con palabras en cursiva que refuerzan la temática de muchas habilidades individuales. En algunos casos, estas palabras preceden las habilidades disparadas o activadas de una carta. En otros, te permiten elegir un modo de forma más divertida. Tal y como las palabras de habilidad, estos términos no tienen significado de reglas.

Nueva mecánica: tirar los dados

Multitud de goblins

{4} {R}

Criatura — Trasgo

4/3

Cuando la Multitud de goblins entre al campo de batalla, tira 1d20.

1–9 | Crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1.

10–19 | Crea dos de esas fichas.

20 | Crea tres de esas fichas.

Guía pixie

{1} {U}

Criatura — Hada

1/3

Vuela.

Dar ventaja — Si fueras a tirar uno o más dados, en vez de eso, tira esa misma cantidad de dados más uno e ignora la tirada más baja.

Crítico

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

Cuando saques un 20 natural, regresa el Crítico de tu cementerio a tu mano. (*Un 20 natural es una tirada en la que el dado muestra un 20.*)

En *Aventuras en Forgotten Realms*, combinamos por primera vez las cartas de *Magic* de borde negro con tiradas de dados. Muchas cartas te piden que tires dados y te dicen qué tienes que hacer según el resultado que obtengas. Algunas cartas tienen habilidades que se disparan siempre que tires dados o siempre que obtienes un resultado concreto. Otras cartas modifican las tiradas.

- Cada dado se identifica por la cantidad de caras que tiene. Por ejemplo, un d20 es un dado de veinte caras. Los resultados de los dados deben tener las mismas probabilidades y la tirada tiene que ser justa. Recomendamos que se usen dados físicos, pero también se permiten las opciones digitales, siempre y cuando tengan la misma cantidad de resultados con las mismas probabilidades que el dado que aparece en las instrucciones de la tirada original.
- Una habilidad que te dice que tires un dado también especificará qué debes hacer con el resultado de la tirada. La mayoría de las veces habrá una “tabla de resultados” en el texto de la carta.
- La instrucción de tirar un dado y el efecto que ocurre en función del resultado forman parte de la misma habilidad. Los jugadores no pueden responder a la habilidad después de conocer el resultado de la tirada.
- Un efecto que dice “elige un objetivo y luego tira 1d20” o algo similar sigue el proceso normal de poner una habilidad en la pila y resolverla. Elegir objetivos forma parte de poner la habilidad en la pila. El d20 se tira luego, en cuanto la habilidad se resuelve.
- Algunos efectos pueden modificar el resultado de una tirada. Esto puede formar parte de la instrucción de tirar un dado o puede venir de otras cartas. Cualquier cosa que haga referencia al “resultado” de una tirada se fijará en el resultado después de esas modificaciones. Cualquier cosa que mencione el “resultado natural” se fijará en el número que aparece en la cara del dado antes de esas modificaciones.
- Algunas habilidades, como la de la Guía pixie y la Clase: bárbaro, reemplazan tirar un dado por tirar varios dados e ignorar la tirada más baja. Las tiradas ignoradas no se tienen en cuenta para el efecto que te indicó que tiraras un dado y no hacen que se disparen las habilidades. A todos los efectos, una vez que determines qué dado cuenta, se considera que los dados adicionales no se tiraron nunca.
- Algunos efectos te piden que tires de nuevo. En estos casos debes usar la misma cantidad y tipo de dados que en la tirada original y los resultados posibles de la tirada nueva serán los mismos.
- Al jugar a Planechase, tirar el dado planar hará que se dispare cualquier habilidad que se dispare siempre que un jugador tira uno o más dados. Sin embargo, cualquier efecto que haga referencia a un resultado numérico ignorará la tirada del dado planar.

Nuevo tipo de encantamiento: Clase

Clase: bárbaro

{R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Si fueras a tirar uno o más dados, en vez de eso, tira esa misma cantidad de dados más uno e ignora la tirada más baja.

{1} {R}: Nivel 2

Siempre que tires uno o más dados, la criatura objetivo que controlas obtiene +2/+0 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

{2} {R}: Nivel 3

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

¿Quién osaría partir a la aventura sin escoger una clase y saber cómo subir de nivel? En esta colección presentamos un nuevo tipo de encantamiento, el encantamiento Clase. Cada uno empieza con tan solo una habilidad básica, ¡pero puede subir al nivel 2 y al 3 para ganar aún más habilidades!

- Cada Clase tiene cinco habilidades. Las tres que aparecen en las secciones principales del recuadro de texto son *habilidades de clase*. Las habilidades de clase pueden ser habilidades estáticas, activadas o disparadas. Las otras dos son *habilidades de nivel*: una habilidad activada para subir la Clase al nivel 2 y otra para subirla al nivel 3.
- Cada Clase empieza únicamente con la primera de las tres habilidades de clase. En cuanto la primera habilidad de nivel se resuelve, la Clase sube al nivel 2 y gana la segunda habilidad de clase. En cuanto la segunda habilidad de nivel se resuelve, la Clase sube al nivel 3 y gana la tercera habilidad de clase.
- Ganar un nivel no eliminará las habilidades que tenía una Clase en un nivel anterior.
- Ganar un nivel es una habilidad activada normal. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- No puedes activar la primera habilidad de nivel de una Clase a menos que esa Clase sea de nivel 1. De manera similar, no puedes activar la segunda habilidad de nivel de una Clase a menos que esa Clase sea de nivel 2.
- Puedes hacerte multiclase o incluso controlar varios encantamientos Clase de la misma clase. Cada permanente Clase lleva la cuenta de su nivel de forma separada.
- Algunas cartas de Clase tienen un efecto que aumenta a medida que tengas más cartas bajo tu control. Por ejemplo, si tienes varias copias de la Clase: bárbaro, tiras esa misma cantidad de dados adicionales e ignoras esa misma cantidad de tiradas más bajas.

Nueva palabra de habilidad: atacar en manada

Para alcanzar la victoria en *Dungeons & Dragons*, a veces hace falta una planificación perfecta, comunicación total y una ejecución impecable. Otras veces atacas con todo y confías en que salga bien. “Atacar en manada” es una nueva palabra de habilidad que destaca las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque como parte de un grupo que tenga una fuerza de 6 o más.

Capitana hobgoblin

{1} {R}

Criatura — Bárbaro trasgo

3/1

Atacar en manada — Siempre que la Capitana hobgoblin ataque, si atacaste con criaturas con una fuerza total de 6 o más este combate, la Capitana hobgoblin gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- La habilidad de atacar en manada de una criatura no se disparará si esa criatura no ataca, incluso si atacas con otras criaturas con una fuerza total de 6 o más.
- Una vez que se dispare una habilidad de atacar en manada, no importa lo que les ocurra a las criaturas atacantes. La habilidad se resolverá incluso si todas o alguna de esas criaturas dejan el campo de batalla en respuesta o si su fuerza total pasa a ser menor que 6.
- Una habilidad de atacar en manada tiene en cuenta la fuerza total de las criaturas en el momento en que atacas con ellas. Si hay alguna habilidad estática que aumenta la fuerza de una criatura mientras ataca, esa bonificación contará. Sin embargo, si una criatura tiene una habilidad disparada que aumenta su fuerza y que se dispara siempre que ataque, esa bonificación no contará.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *AVENTURAS EN FORGOTTEN REALMS*

Acechador en la penumbra

{2} {W}

Criatura — Guardabosque enano

2/3

Mientras hayas completado una mazmorra, el Acechador en la penumbra tiene la habilidad de dañar dos veces.

- El Acechador en la penumbra tendrá la habilidad de dañar dos veces incluso si no estaba en el campo de batalla cuando completaste una mazmorra.

Acererak, el Archiliche

{2} {B}

Criatura legendaria — Hechicero zombie

5/5

Cuando Acererak, el Archiliche entre al campo de batalla, si no completaste La Tumba de la Aniquilación, regresa a Acererak, el Archiliche a la mano de su propietario y adéntrate en la mazmorra.

Siempre que Acererak, el Archiliche ataque, por cada oponente, crea una ficha de criatura *Zombie negra* 2/2 a menos que ese jugador sacrifique una criatura.

- Acererak, el Archiliche tiene una cláusula del “si” interviniente en su primera habilidad disparada. Si completaste La Tumba de la Aniquilación, la habilidad no se disparará. Si se dispara, pero de alguna manera completas La Tumba de la Aniquilación mientras la habilidad está en la pila, la habilidad no hará nada. No regresarás a Acererak a la mano de su propietario ni te adentrarás en la mazmorra.
- Si Acererak ya no está en el campo de batalla en cuanto su primera habilidad se resuelve y todavía no completaste La Tumba de la Aniquilación, te adentrarás en la mazmorra igualmente.
- En un juego de varios jugadores, cada oponente decide por orden de turno si quiere sacrificar una criatura o no y cuál quiere sacrificar. Cada oponente conoce las decisiones que se tomaron previamente antes de tomar la suya. Luego, una vez que todos los oponentes hayan elegido, las criaturas se sacrifican y las fichas se crean simultáneamente.

Agujero portátil

{W}

Artefacto

Cuando el Agujero portátil entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente con valor de maná de 2 o menos hasta que el Agujero portátil deje el campo de batalla.

- Si el Agujero portátil deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente

exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.

- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.
- Más te vale dejar tu Bolsa de contención bien lejos.

Aprendiz excéntrica

{2} {U}

Criatura — Hechicero tiefling

2/2

Vuela.

Cuando la Aprendiz excéntrica entre al campo de batalla, adéntrate en la mazmorra. *(Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.)*

Al comienzo del combate en tu turno, si completaste una mazmorra, hasta una criatura objetivo se convierte en un Ave con fuerza y resistencia base de 1/1 y la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La última habilidad de la Aprendiz excéntrica funciona incluso si no estaba en el campo de batalla cuando completaste una mazmorra e incluso si la mazmorra se completó en un turno anterior.
- Una criatura que se convierte en un Ave de esta manera pierde todos sus otros tipos de criatura, pero no pierde ninguna de sus habilidades.
- La última habilidad sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Armadura de cuero

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +0/+1 y tiene la habilidad de rebatir {1}. *(Siempre que la criatura equipada sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

Equipar {0}. Activa esto solo una vez por turno.

- Si una criatura con la habilidad de rebatir está equipada con la Armadura de cuero y es el objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, ambas habilidades de rebatir se dispararán.
-

Armadura de placas

{2} {W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de rebatir {1}. (*Siempre que la criatura equipada sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {1}.*)

Equipar {3}. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada otro Equipo que controlas.

- Si una criatura con la habilidad de rebatir está equipada con la Armadura de placas y es el objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, ambas habilidades de rebatir se dispararán.
-

Asmodeo, el Archinfernial

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Deidad diablo

6/6

Contrato vinculante — Si fueras a robar una carta, en vez de eso, exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo.

{B} {B} {B}: Roba siete cartas.

{B}: Regresa todas las cartas exiliadas con Asmodeo, el Archinfernial a la mano de su propietario y pierdes esa misma cantidad de vidas.

- Si una carta se exilia boca abajo y ningún jugador tiene permiso para mirarla, ningún jugador puede mirarla mientras permanezca en el exilio boca abajo.
 - Si tu biblioteca está vacía, no se exiliará ninguna carta, pero no perderás el juego por haber robado de una biblioteca vacía.
 - Si Asmodeo, el Archinfernial deja el campo de batalla antes de que actives su última habilidad, cualquier carta exiliada por su efecto de reemplazo permanece exiliada boca abajo durante el resto del juego. Si de alguna manera regresas la misma carta de Asmodeo, el Archinfernial al campo de batalla, será un objeto distinto sin conexión con las cartas boca abajo.
-

Azotamientos

{3} {U} {U}

Criatura — Horror

3/3

Dominar monstruo — Cuando el Azotamientos entre al campo de batalla, ganas el control de la criatura objetivo mientras controles el Azotamientos.

- Si el Azotamientos deja el campo de batalla o pierdes el control de él antes de que su habilidad Dominar monstruo se resuelva, el control de la criatura objetivo no cambia.
-

Barrowin del clan Undurr
{2}{W}{B}
Criatura legendaria — Clérigo enano
3/3

Cuando Barrowin del clan Undurr entre al campo de batalla, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

Siempre que Barrowin del clan Undurr ataque, regresa hasta una carta de criatura con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla si completaste una mazmorra.

- La última habilidad de Barrowin del clan Undurr funciona incluso si no estaba en el campo de batalla cuando completaste una mazmorra.

Bolsa de contención
{1}
Artefacto
Siempre que descartes una carta, exilia esa carta de tu cementerio.
{2}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{4}, {T}, sacrificar la Bolsa de contención: Regresa todas las cartas exiliadas con la Bolsa de contención a la mano de su propietario.

- Si descartas una carta, pero esa carta no está en tu cementerio en cuanto se resuelve la primera habilidad de la Bolsa de contención, esa carta permanece allí donde esté.
- Si controlas más de una Bolsa de contención, puedes elegir cuál contendrá la carta descartada. Las otras Bolsas de contención no pueden regresar esa carta.
- Robas y descartas mientras se resuelve la segunda habilidad de la Bolsa de contención. Ningún jugador puede realizar ninguna acción y no puede ocurrir nada hasta que hayas robado y descartado.
- Si la Bolsa de contención va al exilio cuando la sacrificas (tal vez por el efecto de la Línea mística del vacío), permanece en el exilio. No regresará a tu mano.
- Si la Bolsa de contención deja el campo de batalla, los objetos que contenía quedan exiliados para siempre (y, quizás, desperdigados por el Plano Astral). Si regresa al campo de batalla la misma carta de Bolsa de contención, se considera un objeto nuevo sin acceso a las cartas que guardó el objeto anterior.

Botín siniestro
{2}{B}{B}
Conjuro
Destruye la criatura o planeswalker objetivo. Crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".*)

- Si el objetivo no es legal en cuanto el Botín siniestro intente resolverse, tal vez porque la criatura o planeswalker ya no está en el campo de batalla, no hará nada. No crearás una ficha de Tesoro.
-

Caída abrupta

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Caída abrupta entre al campo de batalla, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

La criatura encantada obtiene -2/-2. En vez de eso, obtiene -5/-5 mientras hayas completado una mazmorra.

- No es necesario que la Caída abrupta esté en el campo de batalla cuando completes la mazmorra para que la criatura encantada obtenga -5/-5.
 - El controlador de la Caída abrupta se adentra en la mazmorra, no el controlador de la criatura encantada. De manera similar, la Caída abrupta tiene en cuenta si su controlador completó una mazmorra, no si el controlador de la criatura completó una mazmorra.
-

Calavera llameante

{1} {R} {R}

Criatura — Esqueleto

3/1

Vuela.

La Calavera llameante no puede bloquear.

Rejuvenecimiento — Cuando la Calavera llameante muera, exíliala. Si lo haces, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar una de esas cartas. (*Si lanzas la Calavera llameante de esta manera, no puedes jugar la otra carta y viceversa.*)

- Exiliar la Calavera llameante en cuanto su habilidad disparada se resuelve no es opcional, pero, si la Calavera llameante deja el cementerio antes de que la habilidad empiece a resolverse, no la exiliarás a ella ni a la primera carta de tu biblioteca.
 - Debes pagar igualmente todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar hechizos lanzados de esta manera. Asimismo, jugar tierras de esta manera está sujeto a las reglas normales para jugar tierras.
-

Canalizador del caos

{2} {R} {R}

Criatura — Chamán humano

4/3

Sobrecarga de magia salvaje — Siempre que el

Canalizador del caos ataque, tira 1d20.

1–9 | Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

10–19 | Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes jugarlas este turno.

20 | Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes jugarlas este turno.

- Las cartas se exilian boca arriba.

- Si no juegas las cartas exiliadas en el turno en que se exilian, permanecen en el exilio indefinidamente.
 - Se aplican los costes y permisos de tiempo normales a las cartas que se juegan de esta manera. A menos que un efecto diga que puedes jugar tierras adicionales durante tu turno, no puedes jugar una tierra exiliada de esta manera si ya jugaste una este turno.
-

Castigo sagrado

{1}{W}

Instantáneo

La criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente sale de fase. Si ese permanente es negro, en vez de eso, exílialo. *(Si sale de fase, trátalo a él y a cualquier carta anexada a él como si no existiese hasta el próximo turno de su controlador.)*

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexados a ella salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la criatura y seguirán anexados a esa criatura.
 - Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
 - Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Azotamientos, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
 - Si un oponente gana el control de tu criatura que no sea negra, haces que salga de fase con el Castigo sagrado y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que vuelva a entrar en fase, tu criatura entra en fase bajo tu control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.
-

Cazadora de la tribu del Tigre

{3} {R} {R}

Criatura — Bárbaro humano

4/4

Arrolla.

Atacar en manada — Siempre que la Cazadora de la tribu del Tigre ataque, si atacaste con criaturas con una fuerza total de 6 o más este combate, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, la Cazadora de la tribu del Tigre hace una cantidad de daño igual a la fuerza de la criatura sacrificada a la criatura objetivo.

- La habilidad de atacar en manada va a la pila sin ningún objetivo. Si sacrificas otra criatura en cuanto se resuelve, la habilidad disparada reflexiva se disparará y elegirá un objetivo para ella en ese momento.
- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.

Cincuenta pies de cuerda

{1}

Artefacto

Escalar — {T}: El Muro objetivo no puede bloquear este turno.

Amarrar — {3}, {T}: La criatura objetivo no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Descender — {4}, {T}: Adéntrate en la mazmorra.

Activa esto solo como un conjuro. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

- Activar la habilidad Escalar después de que un Muro haya bloqueado no cambiará ni anulará ese bloqueo.
- La habilidad Amarrar no gira la criatura, solo evita que se enderece si ya está girada o si se gira de otra manera.

Clase: bardo

{R} {G}

Encantamiento — Clase

(*Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.*)

Las criaturas legendarias que controlas entran al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ellas.

{R} {G}: Nivel 2

Te cuesta {R} {G} menos lanzar los hechizos legendarios. Este efecto reduce solo la cantidad de maná de color que pagas.

{3} {R} {G}: Nivel 3

Siempre que lances un hechizo legendario, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno.

- Si controlas varias copias de la Clase: bardo, las criaturas legendarias que controlas entran al campo de batalla con esa misma cantidad de contadores +1/+1 adicionales.
- A diferencia de la mayoría de habilidades que reducen el coste de los hechizos, la habilidad de nivel 2 de la Clase: bardo no se puede aplicar a los costes de maná genérico. Por ejemplo, si te cuesta {2}{G} lanzar un hechizo, en vez de eso, lanzarlo te costará {2}.
- Si no juegas las cartas exiliadas con la habilidad de nivel 3 de la Clase: bardo en el turno en que se exilian, permanecerán en el exilio indefinidamente y no se podrán jugar en un turno posterior.
- Si exilias una carta de dos caras modal de esta manera, puedes lanzar cualquier cara de esa carta.

Clase: brujo

{B}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, cada oponente pierde 1 vida.

{1}{B}: Nivel 2

Cuando esta Clase alcance el nivel 2, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

{6}{B}: Nivel 3

Al comienzo de tu paso final, cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas que perdió este turno. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

- No es necesario que la Clase: brujo estuviera en el campo de batalla cuando murió la criatura para su primera habilidad. Por ejemplo, si una criatura murió en combate y lanzas la Clase: brujo en tu segunda fase principal, la habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La primera habilidad de la Clase: brujo solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura este turno en cuanto empiece el paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Clase: clérigo

{W}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa cantidad de vidas más 1.

{3}{W}: Nivel 2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{4}{W}: Nivel 3

Cuando esta Clase alcance el nivel 3, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

- Si ganas vidas al mismo tiempo que una criatura recibe daño letal, esta muere antes de que la habilidad de nivel 2 de la Clase: clérigo pueda poner un contador +1/+1 sobre ella.
- Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, ganarás 2 vidas adicionales de la primera habilidad de la Clase: clérigo y su habilidad de nivel 2 se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores o planeswalkers al mismo tiempo (tal vez porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), solo ganarás 1 vida adicional y la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se disparará una sola vez.
- Cuando la habilidad de nivel 3 de la Clase: clérigo se resuelve, ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia que tiene la criatura en el campo de batalla, que puede ser diferente de la resistencia que tenía en el cementerio.

Clase: druida

{1} {G}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

{2} {G}: Nivel 2

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

{4} {G}: Nivel 3

Cuando esta Clase alcance el nivel 3, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura con la habilidad de prisa y “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de tierras que controlas”. Sigue siendo una tierra.

- Si tienes más de una copia de la Clase: druida al nivel 2 o superior, puedes jugar esa misma cantidad de tierras adicionales por turno. Por ejemplo, con dos copias de la Clase: druida al nivel 2, puedes jugar tres tierras durante tu turno.
- Para la tercera habilidad, la fuerza y resistencia de la criatura cambiarán a medida que cambie la cantidad de tierras que controlas.

Clase: explorador

{1}{G}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando la Clase: explorador entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

{1}{G}: Nivel 2

Siempre que ataques, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo.

{3}{G}: Nivel 3

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca.

- La habilidad disparada que obtiene la Clase: explorador en el nivel 2 solo se puede disparar una vez por combate, al margen de con cuántas criaturas ataques.
- Si la Clase: explorador es de nivel 3, puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- La Clase: explorador no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos de criatura. Normalmente, esto significa durante tu fase principal cuando la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiar esto.
- Debes pagar todos los costes del hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.

Clase: guerrero

{R}{W}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando la Clase: guerrero entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de Equipo, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

{1}{R}{W}: Nivel 2

Te cuesta {2} menos activar las habilidades de equipar.

{3}{R}{W}: Nivel 3

Siempre que una criatura que controlas ataque, hasta una criatura objetivo la bloquea este combate si puede.

- El descuento para las habilidades de equipar solo se aplica a los requisitos de maná genérico. Si controlas varias copias de la Clase: guerrero de nivel 2 o superior, te cuesta {2} menos activar habilidades de equipar por cada copia. Esto no puede hacer que una habilidad cueste menos que {0}.

- Para la última habilidad disparada, si la criatura objetivo está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, no bloquea. Si hay un coste asociado con que esa criatura bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que bloquear en ese caso.
- Si la última habilidad disparada se dispara más de una vez en el mismo combate, puede que una sola criatura tenga que bloquear a más de una criatura. Mientras no tenga una habilidad que fuera a permitir eso, su controlador elige a qué criatura atacante bloquea.

Clase: hechicero

{U} {R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando la Clase: hechicero entre al campo de batalla, roba dos cartas y luego descarta dos cartas.

{U} {R}: Nivel 2

Las criaturas que controlas tienen “{T}: Agrega {U} o {R}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro o para ganar un nivel de Clase”.

{3} {U} {R}: Nivel 3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, ese hechizo hace una cantidad de daño a cada oponente igual a la cantidad de hechizos de instantáneo o de conjuro que lanzaste este turno.

- La última habilidad cuenta la cantidad de hechizos que se lanzaron antes de que se resolviese, no la cantidad de hechizos que se lanzaron antes de que fuera a la pila. Por ejemplo, si lanzas un conjuro y luego respondes a la habilidad disparada de la Clase: hechicero lanzando un instantáneo, ambas habilidades disparadas harán 2 puntos de daño cuando se resuelvan.
- Si el hechizo que hace que la última habilidad se dispare es contrarrestado o si ya no está en la pila de otro modo en cuanto la habilidad se resuelve, hará daño igualmente. Se usará la última información conocida para determinar los efectos de ese daño. Por ejemplo, si el hechizo tiene la habilidad de vínculo vital, ganarás vidas igualmente cuando haga daño, incluso si el hechizo fue contrarrestado.
- Copiar un hechizo no hará que la habilidad de nivel 3 de la Clase: hechicero se dispare y tampoco contará para la cantidad de hechizos que lanzaste durante el turno. Sin embargo, si un efecto copia una carta y lanzas la copia, eso contará para ambas cosas.

Clase: monje

{W}{U}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Te cuesta {1} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

{W}{U}: Nivel 2

Cuando esta Clase alcance el nivel 2, regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

{1}{W}{U}: Nivel 3

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Mientras permanezca exiliada, tiene “Puedes lanzar esta carta desde el exilio mientras hayas lanzado otro hechizo este turno”.

- Si la Clase: monje es el primer hechizo que lanzas, el siguiente hechizo es el segundo y te cuesta {1} menos. Si la Clase: monje es el segundo (o posterior) hechizo que lanzas, su bonificación no se aplicará hasta el próximo turno.
- Si tienes más de una copia de la Clase: monje en el campo de batalla, sus habilidades se acumulan. Por ejemplo, si controlas dos copias de la Clase: monje, te cuesta {2} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

Clase: paladín

{W}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

A tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos durante tu turno.

{2}{W}: Nivel 2

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

{4}{W}: Nivel 3

Siempre que ataques, hasta el final del turno, la criatura atacante objetivo obtiene +1/+1 por cada otra criatura atacante y gana la habilidad de dañar dos veces.

- Los costes adicionales de la Clase: paladín son acumulativos. Por ejemplo, si controlas dos copias de la carta Clase: paladín, a tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos.
 - Si la Clase: paladín es de nivel 3 y atacas con exactamente una criatura, no obtendrá una bonificación de fuerza y resistencia, pero ganará la habilidad de dañar dos veces.
-

Clase: pícaro

{U} {B}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador boca abajo. Puedes mirarla mientras permanezca exiliada.

{1} {U} {B}: Nivel 2

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de amenaza.

{2} {U} {B}: Nivel 3

Puedes jugar cartas exiliadas con la Clase: pícaro y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.

- Si tienes más de una copia de la Clase: pícaro en el campo de batalla, cada una controla las cartas exiliadas de forma individual.

Cofre del tesoro

{3}

Artefacto

{4}, sacrificar el Cofre del tesoro: Tira 1d20.

1 | ¡Hay una trampa! — Pierdes 3 vidas.

2–9 | Crea cinco fichas de Tesoro.

10–19 | Ganas 3 vidas y robas tres cartas.

20 | Busca en tu biblioteca una carta. Si es una carta de artefacto, puedes ponerla en el campo de batalla. De lo contrario, pon esa carta en tu mano. Luego, baraja.

- En la última habilidad, “de lo contrario” hace referencia a si pusiste la carta en el campo de batalla, no a si es una carta de artefacto. Puedes ponerla en tu mano incluso si es una carta de artefacto.
- Si eliges poner la carta en tu mano, no tienes que mostrarla.

Colmena del ojo tirano

Tierra

Si controlas otras dos o más tierras, la Colmena del ojo tirano entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {B}.

{3} {B}: Hasta el final del turno, la Colmena del ojo tirano se convierte en una criatura Contemplador negra 3/3 con la habilidad de amenaza y “Siempre que esta criatura ataque, exilia la carta objetivo del cementerio del jugador defensor”. Sigue siendo una tierra.

- Si la Colmena del ojo tirano entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras, no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
- Si conviertes la Colmena del ojo tirano en una criatura, pero no la has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella.

- Si activas la última habilidad de la Colmena del ojo tirano varias veces, gana varias copias de la habilidad disparada que exilia cartas. Por ejemplo, si la activas dos veces y atacas, elegirás dos cartas objetivo para exiliar (o la misma carta dos veces, si quieres).
-

Conjurador astuto

{2} {U}

Criatura — Hechicero gnomo

2/3

Mano de mago — {T}: Endereza el permanente objetivo que no se llame Conjurador astuto. Activa esto solo como un conjuro.

- Si de alguna manera el Conjurador astuto pierde el nombre “Conjurador astuto”, tal vez porque lo hiciste mutar con otra criatura o lo copiaste con Sakashima el impostor, se puede hacer objetivo a sí mismo con la habilidad Mano de mago. ¡Pero qué astuto!
-

Contemplador espantoso

{4} {B} {B}

Criatura — Contemplador

6/5

Cuando el Contemplador espantoso entre al campo de batalla, elige uno:

- *Cono antimagia* — Cada oponente sacrifica un encantamiento.
 - *Rayo aterrador* — Las criaturas que controlas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno. (*Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)
- En un juego de varios jugadores, cada oponente por orden de turno elegirá qué encantamiento quiere sacrificar, conociendo las decisiones que tomaron los otros jugadores antes. Una vez que se toman las decisiones, todos los encantamientos elegidos se sacrifican al mismo tiempo.
-

Contención mínima

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente que no sea tierra.

El permanente encantado es un artefacto Tesoro con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color” y pierde todas las otras habilidades. (*Si era una criatura, ya no es una criatura.*)

- Una criatura encantada con la Contención mínima deja de ser una criatura. Los Equipos anexados a esa criatura se desanexan. Las Auras anexadas a esa criatura irán al cementerio de su propietario (a menos que también puedan encantar un artefacto Tesoro).
- El permanente encantado conserva su nombre, colores, coste de maná y valor de maná. No es una ficha a menos que ya lo fuera.

- Si un efecto se refiere a un Tesoro, significa cualquier artefacto Tesoro, no solo una ficha de artefacto Tesoro.
-

Cubil del osgo

Tierra

Si controlas otras dos o más tierras, el Cubil del osgo entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {R}.

{3} {R}: Hasta el final del turno, el Cubil del osgo se convierte en una criatura Trasgo roja 3/2 con “Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1 que está girada y atacando”. Sigue siendo una tierra.

- Si el Cubil del osgo entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras, no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
 - Si conviertes el Cubil del osgo en una criatura, pero no lo has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con él.
 - Si la última habilidad del Cubil del osgo se activa varias veces en un turno, tendrá varias copias de la habilidad disparada que otorga. Por ejemplo, si la activas dos veces y atacas, crearás dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1 que están giradas y atacando.
-

Cueva del dragón de escarcha

Tierra

Si controlas otras dos o más tierras, la Cueva del dragón de escarcha entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {W}.

{4} {W}: La Cueva del dragón de escarcha se convierte en una criatura Dragón blanca 3/4 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

- Si la Cueva del dragón de escarcha entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras, no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
 - Si conviertes la Cueva del dragón de escarcha en una criatura, pero no la has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella.
-

Cubo gelatinoso

{2} {B} {B}

Criatura — Cieno

4/3

Absorber — Cuando el Cubo gelatinoso entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que no sea Cieno que controla un oponente hasta que el Cubo gelatinoso deje el campo de batalla.

Disolver — {X} {B}: Pon la carta de criatura objetivo con valor de maná de X exiliada con el Cubo gelatinoso en el cementerio de su propietario.

- Si el Cubo gelatinoso deja el campo de batalla antes de que su habilidad Absorber se resuelva, la criatura objetivo que no sea Cieno no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si la criatura absorbida deja el exilio, tal vez debido a la habilidad Disolver, no regresará al campo de batalla después de que el Cubo gelatinoso deje el campo de batalla.

Delina, maga salvaje

{3} {R}

Criatura legendaria — Chamán elfo

3/2

Siempre que Delina, maga salvaje ataque, elige la criatura objetivo que controlas y luego tira 1d20.

1–14 | Crea una ficha girada y atacando que es una copia de esa criatura, excepto que no es legendaria y tiene “Exilia esta criatura al final del combate”.

15–20 | Crea una de esas fichas. Puedes tirar de nuevo.

- Se actualizó el texto de Oracle de Delina, maga salvaje. El texto oficial aparece arriba. En concreto, si obtienes un resultado de 15–20, tirar de nuevo es opcional.
- Declaras a qué jugador o planeswalker ataca la ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca Delina, maga salvaje.
- Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Descanso largo

{X} {G} {G} {G}

Conjuro

Regresa X cartas objetivo con valores de maná distintos de tu cementerio a tu mano. Si ocho o más cartas regresaron a tu mano de esta manera, tu total de vidas pasa a ser igual a tu total de vidas inicial. Exilia el Descanso largo.

- Fijar tu total de vidas a un valor específico cuenta como ganar o perder vidas, según corresponda.

Deseo

{2} {R}

Conjuro

Puedes jugar una carta de la cual eres propietario de fuera del juego este turno.

- Eliges la carta de fuera del juego que quieres jugar en el momento en que la juegas, no cuando el Deseo se resuelve.
- Debes pagar igualmente todos los costes para jugar una carta de esta manera y seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugarla.
- En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sidebar. En los eventos Limitados, tu sidebar incluye cualquier cantidad de tierras básicas. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.

Discípulo del dragón

{1}{W}

Criatura — Monje humano

1/3

En cuanto el Discípulo del dragón entra al campo de batalla, puedes mostrar una carta de Dragón de tu mano.

Si lo haces o si controlas un Dragón, el Discípulo del dragón entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él.

Los Dragones que controlas tienen la habilidad de rebatir {1}. *(Siempre que un Dragón que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

- Una carta de Dragón es una carta con el tipo de criatura Dragón en su línea de tipo. De manera similar, una criatura en el campo de batalla es un Dragón si tiene el tipo de criatura Dragón. Una carta que tiene “Dragón” en el nombre (como el Discípulo del dragón) no es una carta de Dragón a menos que también tenga el tipo de criatura Dragón.
- Se muestra una carta de Dragón en cuanto el Discípulo del dragón se resuelve. No es un coste adicional para lanzar el hechizo.
- Si eliges mostrar una carta de Dragón de tu mano y también controlas un Dragón, el Discípulo del dragón solo obtendrá un contador +1/+1.
- Los jugadores pueden responder al Discípulo del dragón mientras esté en la pila, pero no pueden responder a la decisión de mostrar o no un Dragón en cuanto entra al campo de batalla. En particular, esto significa que no pueden remover tu Dragón del juego para evitar que el Discípulo del dragón obtenga el contador una vez que hayas decidido no mostrar una carta de Dragón.

Dividir al grupo

{3}{U}{U}

Conjuro

Elige un jugador objetivo. Regresa la mitad de las criaturas que controla a la mano de su propietario, redondeando hacia arriba.

- El jugador que controla Dividir al grupo elige qué criaturas quiere regresar a la mano de su propietario en cuanto se resuelve.

Dragón blanco
{4}{W}{W}
Criatura — Dragón
4/4

Vuela.

Aliento gélido — Cuando el Dragón blanco entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- La habilidad Aliento gélido del Dragón blanco puede hacer objetivo a una criatura girada. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Dragón azul
{5}{U}{U}
Criatura — Dragón
5/5

Vuela.

Aliento de relámpago — Cuando el Dragón azul entre al campo de batalla, hasta tu próximo turno, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -3/-0, hasta una otra criatura objetivo obtiene -2/-0 y hasta una otra criatura objetivo obtiene -1/-0.

- La habilidad Aliento de relámpago del Dragón azul no puede hacer objetivo a la misma criatura varias veces.
- Los dos últimos objetivos son opcionales, pero el primero no. Si un oponente tiene al menos una criatura que puede ser objetivo de la habilidad, debes elegir un objetivo para que obtenga -3/-0 (cabe destacar que los dos últimos objetivos pueden ser cualquier criatura, no solo una que controle un oponente).

Dragón tortuga
{1}{U}{U}
Criatura — Dragón tortuga
3/5

Destello.

Llevar hacia el fondo — Cuando el Dragón tortuga entre al campo de batalla, gíralo y gira hasta una otra criatura objetivo que controla un oponente. No se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

- Si haces objetivo a la criatura de un oponente con la habilidad Llevar hacia el fondo del Dragón tortuga y ese objetivo es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, la habilidad entera se remueve de la pila y no hace nada. El Dragón tortuga permanecerá enderezado y se endereza de forma normal durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
 - Sin embargo, si no hay objetivos legales para la habilidad Llevar hacia el fondo cuando el Dragón tortuga entre al campo de batalla (o si eliges no hacer objetivo a nada), la habilidad del Dragón tortuga se resolverá igualmente y hará que se gire y que no se enderece durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
-

Dragón verde
{4}{G}{G}
Criatura — Dragón
4/4

Vuela.

Aliento venenoso — Cuando el Dragón verde entre al campo de batalla, hasta el final del turno, siempre que una criatura que controla un oponente reciba daño, destrúyela.

- La habilidad Aliento venenoso del Dragón verde sigue funcionando hasta el final del turno incluso si el Dragón verde es destruido o deja el campo de batalla de otro modo. El gas tóxico tarda un rato en disiparse.
- La habilidad Aliento venenoso del Dragón verde es distinta de la habilidad de toque mortal. En particular, las criaturas tienen que hacer igualmente una cantidad de daño a una criatura bloqueadora igual a su resistencia antes de hacer daño a otra criatura bloqueadora o de arrollar hasta un jugador o planeswalker.

Drizzt Do'Urden
{3}{G}{W}
Criatura legendaria — Guardabosque elfo
3/3

Daña dos veces.

Cuando Drizzt Do'Urden entre al campo de batalla, crea a Guenhwyvar, una ficha de criatura legendaria Felino verde 4/1 con la habilidad de arrollar.

Siempre que una criatura muera, si tenía una fuerza mayor que la fuerza de Drizzt, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre Drizzt igual a la diferencia.

- La última habilidad de Drizzt verifica su fuerza en el momento en que muere la criatura y en el momento en que la habilidad se resuelve. En particular, esto significa que, si varias criaturas con una fuerza mayor que Drizzt mueren al mismo tiempo, la habilidad de Drizzt se disparará esa misma cantidad de veces, pero puede que algunas de esas habilidades no pongan contadores sobre él en cuanto se resuelvan.

Duelo forzado
{1}{G}
Conjuro
La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno y debe ser bloqueada este turno si se puede.

- Solo se necesita una criatura para bloquear a la criatura afectada. Las otras criaturas también pueden bloquearla, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.
 - Si por alguna razón ninguna criatura que controla el jugador defensor puede bloquear (por ejemplo, por estar giradas), entonces la criatura afectada no es bloqueada. Si hay un coste asociado con bloquear a la criatura afectada, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.
-

El Libro de la Oscuridad Vil

{B}{B}{B}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu paso final, si perdiste 2 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2. {T}, exiliar El Libro de la Oscuridad Vil y los artefactos que controlas llamados Ojo de Vecna y Mano de Vecna: Crea a Vecna, una ficha de criatura legendaria Deidad Zombie negra 8/8 con la habilidad de indestructible y todas las habilidades disparadas de las cartas exiliadas.

- El Libro de la Oscuridad Vil se actualizó. El texto de Oracle actual aparece arriba. En particular, las habilidades disparadas que gana Vecna forman parte de sus valores copiables. Esto significa que cualquier habilidad disparada de entra al campo de batalla que gana (como la del Ojo de Vecna) se disparará.
- En la gran mayoría de los casos, Vecna ganará la habilidad disparada impresa en la Mano de Vecna y las dos habilidades disparadas impresas en el Ojo de Vecna.
- En algunos casos particulares, puedes hacer que algo sea una copia del Ojo o de la Mano de Vecna y luego exiliar esa copia para activar la habilidad de El Libro de la Oscuridad Vil. La habilidad que crea a Vecna se fijará en las cartas en el exilio, no en los permanentes en el campo de batalla, por lo que es posible que Vecna gane habilidades disparadas distintas.

El Libro de las Obras Elevadas

{W}{W}{W}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar. {W}{W}{W}, {T}, exiliar El Libro de las Obras Elevadas: Pon un contador de iluminación sobre el Ángel objetivo. Gana “Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego”. Activa esto solo como un conjuro.

- El contador de iluminación que pone la última habilidad sirve como recordatorio. No está conectado con la habilidad otorgada. El Ángel conserva esa habilidad incluso si pierde el contador. De manera similar, si de alguna manera el contador se mueve a otro permanente, ese permanente no gana la habilidad.
- El Ángel no perderá la habilidad que gana si deja de ser un Ángel después de que la habilidad se resuelva.

Elegir tu arma

{2}{G}

Instantáneo

Elige uno:

- *Combate con dos armas* — Duplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.
 - *Tiro con arco* — Este hechizo hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo con la habilidad de volar.
- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. Lo mismo sucede con la resistencia.

- Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene $-X/-0$, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da $-4/-0$ a una criatura $2/2$ para que sea una criatura $-2/2$, duplicar su fuerza y resistencia le otorga $-2/+2$ y se convierte en una criatura $-4/4$.

Elemental de la secta de la tierra

{4} {R} {R}

Criatura — Elemental

6/6

Monstruo de asedio — Cuando el Elemental de la secta de la tierra entre al campo de batalla, tira 1d20.

1–9 | Cada jugador sacrifica un permanente.

10–19 | Cada oponente sacrifica un permanente.

20 | Cada oponente sacrifica dos permanentes.

- Empezando por el jugador activo (o por el siguiente oponente por orden de turno si el jugador activo no sacrifica nada), los jugadores deciden por orden de turno qué permanentes quieren sacrificar. Al tomar esta decisión, los jugadores siguientes por orden de turno sabrán qué permanentes escogieron los jugadores anteriores. Una vez que se hayan tomado todas las decisiones, todos los permanentes se sacrifican simultáneamente.

Ellywick Rasguereta

{2} {G} {G}

Planeswalker legendario — Ellywick

4

+1: Adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

–2: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Si es una carta legendaria, ganas 3 vidas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

–7: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas tienen las habilidades de arrollar y prisa y obtienen $+2/+2$ por cada mazmorra con un nombre distinto que hayas completado”.

- La última habilidad de Ellywick Rasguereta cuenta todas las mazmorras que completaste, tanto si las completaste antes o después de crear el emblema.
- El emblema otorga las habilidades de arrollar y prisa incluso si no completaste ninguna mazmorra.

Encuentras a unos prisioneros

{1} {R}

Instantáneo

Elige uno:

- *Romper sus cadenas* — Destruye el artefacto objetivo.

- *Interrogarlos* — Exilia las tres primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Elige una de ellas.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

- Para el modo Interrogarlos, las cartas que no elegiste permanecen en el exilio. Si no juegas la carta elegida, también permanece en el exilio.
-

Esfera de aniquilación

{X} {B}

Artefacto

La Esfera de aniquilación entra al campo de batalla con X contadores de vacío sobre ella.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la Esfera de aniquilación, todas las criaturas y planeswalkers con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores de vacío sobre ella y todas las cartas de criatura y de planeswalker en cementerios con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores de vacío sobre ella.

- Si un permanente en el campo de batalla o una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar el valor de maná de esa carta.
-

Espada danzarina

{1} {W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Cuando la criatura equipada muera, puedes hacer que la

Espada danzarina se convierta en una criatura artefacto

Constructo 2/1 con las habilidades de volar y rebatir {1}.

Si lo haces, no es un Equipo.

Equipar {1}.

- Si eliges que la Espada danzarina no se convierta en una criatura en cuanto su habilidad disparada se resuelve, permanecerá como un Equipo y se podrá equipar a otra criatura de forma normal.
-

Flumph

{1} {W}

Criatura — Medusa

0/4

Defensor, vuela.

Siempre que el Flumph reciba daño, el oponente objetivo y tú roban una carta.

- La habilidad del Flumph se disparará incluso si recibe daño letal.
 - La habilidad del Flumph solo se dispara una vez por cada vez que recibe daño, incluso si varias fuentes le infligen daño al mismo tiempo.
 - La habilidad disparada del Flumph no es opcional. Si puedes, debes hacer objetivo a un oponente.
 - Si de alguna manera el oponente es un objetivo ilegal para la habilidad del Flumph en cuanto intente resolverse, ningún jugador robará una carta.
-

Forma salvaje

{G}

Instantáneo

Elige uno. Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas tiene esa fuerza y resistencia base, se convierte en ese tipo de criatura y gana esa habilidad.

- Tortuga 1/3 con la habilidad de antimaleficio.
- Araña 1/5 con la habilidad de alcance.
- Elefante 3/3 con la habilidad de arrollar.

- Tanto la criatura objetivo como el modo se eligen al anunciar la carta. No puedes modificar tu elección si algo cambia en respuesta al hechizo.
 - La criatura pierde todos sus otros tipos de criatura, pero conserva sus habilidades. La Forma salvaje sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
-

Fuego del dragón

{1} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes mostrar una carta de Dragón de tu mano o elegir un Dragón que controlas.

El Fuego del dragón hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si mostraste una carta de Dragón o elegiste un Dragón al lanzar este hechizo, en vez de eso, el Fuego del dragón hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa carta o criatura.

- Una carta de Dragón es una carta con el tipo de criatura Dragón en su línea de tipo. De manera similar, una criatura en el campo de batalla es un Dragón si tiene el tipo de criatura Dragón. Una carta que tiene “Dragón” en el nombre (como el Fuego del dragón) no es una carta de Dragón a menos que también tenga el tipo de criatura Dragón.
 - Si eliges un Dragón que controlas, usa la fuerza de ese Dragón en cuanto el Fuego del dragón se resuelva para determinar la cantidad de daño que se hace. Si el Dragón que eliges ya no está en el campo de batalla en cuanto el Fuego del dragón se resuelve, el Fuego del dragón hará una cantidad de daño igual a la fuerza que tenía la última vez que estuvo en el campo de batalla.
-

Gárgola de claustro

{2} {W}

Criatura artefacto — Gárgola

0/4

Cuando la Gárgola de claustro entre al campo de batalla, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

Mientras hayas completado una mazmorra, la Gárgola de claustro obtiene +3/+0 y tiene la habilidad de volar.

- La última habilidad de la Gárgola de claustro funciona incluso si no estaba en el campo de batalla cuando completaste una mazmorra.

Garras de Demogorgon

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo descarta dos cartas, muele dos cartas y pierde 2 vidas. (*Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.*)

- Las Garras de Demogorgon requieren que su objetivo descarte cartas antes de moler cartas. Esto significa que no sabe qué cartas se molerán cuando elige qué cartas quiere descartar.

Gelatina ocre

{X} {G}

Criatura — Cieno

0/0

Arrolla.

La Gelatina ocre entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Dividirse — Cuando la Gelatina ocre muera, si tenía dos o más contadores +1/+1 sobre ella, crea una ficha que es una copia de ella al comienzo del próximo paso final. La ficha entra al campo de batalla con la mitad de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, redondeando hacia abajo.

- Por ejemplo, si la Gelatina ocre tenía cinco contadores +1/+1 sobre ella cuando murió, la ficha que creas entrará al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando esa ficha muera, la siguiente que crees entrará con un contador +1/+1 sobre ella.

Goblin del grito de guerra

{1} {R}

Criatura — Trasgo

2/2

{1} {R}: Los Trasgos que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Atacar en manada — Siempre que el Goblin del grito de guerra ataque, si atacaste con criaturas con una fuerza total de 6 o más este combate, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1 que está girada y atacando.

- La habilidad activada del Goblin del grito de guerra solo afectará a los Trasgos que controlas en cuanto se resuelva. Si la activas antes de atacar y luego creas un Trasgo con su habilidad disparada durante el combate, el Trasgo que creas no obtendrá +1/+0.
-

Gólem de hierro

{4}

Criatura artefacto — Gólem

5/3

Vigilancia.

El Gólem de hierro ataca o bloquea cada combate si puede.

- Si el Gólem de hierro no puede atacar o bloquear por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado), entonces no ataca ni bloquea. Si hay un coste asociado con que ataque o bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar o bloquear en ese caso.

Gran Maestro de las Flores

{2}{W}{W}

Planeswalker legendario — Bahamut

3

Mientras el Gran Maestro de las Flores tenga siete o más contadores de lealtad sobre él, es una criatura Deidad Dragón 7/7 con las habilidades de volar e indestructible.

+1: La criatura objetivo sin las habilidades de dañar primero, dañar dos veces o vigilancia no puede atacar ni bloquear hasta tu próximo turno.

+1: Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Monje de la Mano Abierta, muéstrala y ponla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

- Mientras el Gran Maestro de las Flores sea una criatura, no es un planeswalker. No se le puede atacar y el daño que se le haga mientras sea una criatura no reducirá la cantidad de contadores de lealtad que tiene. Sin embargo, puedes seguir activando sus habilidades de lealtad de forma normal.
- Puedes activar la última habilidad del Gran Maestro de las Flores incluso si no hay ninguna carta llamada Monje de la Mano Abierta en tu biblioteca o cementerio.
- La primera habilidad del Gran Maestro de las Flores no usa la pila ni se puede responder a ella. De manera similar, los jugadores no pueden responder al pago del coste de una habilidad para añadir contadores de lealtad. Por ello, si el Gran Maestro de las Flores tiene seis contadores de lealtad y activas una de sus habilidades, será una Deidad Dragón 7/7 con las habilidades de volar e indestructible antes de que los jugadores puedan responder a la habilidad de lealtad.
- Si de alguna manera el Gran Maestro de las Flores gana suficiente lealtad para convertirse en una criatura mientras lo atacan, es removido del combate. Si todavía no se declararon bloqueadoras, entonces puede bloquear. Incluso puede bloquear a criaturas que lo atacaban previamente. Las criaturas que lo atacaban previamente y no son bloqueadas no infligirán daño de combate.

Grazilaxx, erudito ilícido

{1}{U}{U}

Criatura legendaria — Horror

3/2

Siempre que una criatura que controlas sea bloqueada, puedes regresarla a la mano de su propietario.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

- La primera habilidad de Grazilaxx se dispara antes de que se haga daño de combate. Si eliges regresar la criatura a tu mano, no hará ni recibirá daño de combate.

Gretchen Chiquisauces

{G}{U}

Criatura legendaria — Druida mediano

0/4

{2}{G}{U}: Roba una carta. Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

- Poner una tierra en el campo de batalla de esta manera no cuenta como jugar una tierra y se puede hacer incluso si jugaste una tierra este turno o si no es tu turno.

Guardián de la fe

{1}{W}{W}

Criatura — Caballero espíritu

3/2

Destello.

Vigilancia.

Cuando el Guardián de la fe entre al campo de batalla, cualquier cantidad de otras criaturas objetivo que controlas salen de fase. *(Trátalas a ellas y a cualquier carta anexada a ellas como si no existiesen hasta el próximo turno de su controlador.)*

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexados a ella salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la criatura y seguirán anexados a esa criatura.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Azotamientos, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si un oponente gana el control de una de tus criaturas, esa criatura sale de fase y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, esa criatura entra en fase bajo tu control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de

enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Guarida de la hidra

Tierra

Si controlas otras dos o más tierras, la Guarida de la hidra entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {G}.

{X}{G}: Hasta el final del turno, la Guarida de la hidra se convierte en una criatura Hidra verde X/X. Sigue siendo una tierra. X no puede ser 0.

- Si la Guarida de la hidra entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras, no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
 - Si conviertes la Guarida de la hidra en una criatura, pero no la has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella.
-

Gusano púrpura

{5}{G}{G}

Criatura — Gusano

8/7

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si una criatura murió este turno.

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

- La primera habilidad del Gusano púrpura nunca reducirá su coste más de {2}, al margen de cuántas criaturas murieron este turno.
-

Hama Pashar, buscarruinas

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/3

Las habilidades de las salas de las mazmorras de las cuales eres propietario se disparan una vez más.

- La habilidad de Hama Pashar, buscarruinas hace que la sala en la que te adentraste se dispare una vez más. No hace que avances a la siguiente sala.
-

Herramientas de ladrón

{1} {B}

Artefacto — Equipo

Cuando las Herramientas de ladrón entren al campo de batalla, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

La criatura equipada no puede ser bloqueada mientras su fuerza sea de 3 o menos.

Equipar {2}. *({2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- La fuerza de la criatura equipada solo se verifica durante el paso de declarar bloqueadoras. Si su fuerza pasa a ser mayor que 3 después de declarar bloqueadoras, sigue sin poder ser bloqueada. De manera similar, si su fuerza pasa a ser 3 o menos después de ser bloqueada, esto no hará que deje de estar bloqueada.

Iluminación repentina

{4} {U} {U}

Instantáneo

Roba una carta por cada valor de maná distinto entre las cartas que no sean tierra en tu cementerio.

- Si una carta de tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar el valor de maná de esa carta.
- Aunque las cartas de tierra no se tienen en cuenta, las cartas que no sean tierra con valor de maná de 0 sí. Por ejemplo, si las cartas de tu cementerio son una carta de artefacto con coste de maná de {X} y una carta de conjuro con coste de maná de {2} {U}, robarás dos cartas.

Infierno de los Montes Estrella

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Dragón

6/6

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela, prisa.

{R}: El Infierno de los Montes Estrella obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Cuando su fuerza se convierta en 20 de esta manera, hace 20 puntos de daño a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo cuando activas la habilidad activada. Eliges un objetivo para la habilidad disparada vinculada solo si se dispara porque la fuerza del Infierno de los Montes Estrella se convierte en 20.
- Esa habilidad disparada solo se dispara si la habilidad activada hace que la fuerza del Infierno de los Montes Estrella se convierta en exactamente 20. Si su fuerza se convierte en 20 de cualquier otra forma, la habilidad no se disparará. Si su fuerza se convierte en 21 o más de esta manera, la habilidad no se disparará.
- Sin embargo, si tienes una forma de reducir su fuerza, puedes hacer que la habilidad disparada se dispare varias veces en un solo turno.

Iymrith, perdición del desierto

{3} {U} {U}

Criatura legendaria — Dragón

5/5

Vuela.

Iymrith, perdición del desierto tiene la habilidad de rebatir {4} mientras esté enderezada.

Siempre que Iymrith haga daño de combate a un jugador, roba una carta. Luego, si tienes menos de tres cartas en la mano, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace objetivo a Iymrith, perdición del desierto mientras esté girada, encontrar una forma de enderezarla en respuesta no hará que se dispare su habilidad de rebatir.

La baraja de múltiples cosas

{5}

Artefacto legendario

{2}, {T}: Tira 1d20 y resta la cantidad de cartas en tu mano. Si el resultado es 0 o menos, descarta tu mano.

1–9 | Regresa una carta al azar de tu cementerio a tu mano.

10–19 | Roba dos cartas.

20 | Pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura de cualquier cementerio. Cuando esa criatura muera, su propietario pierde el juego.

- Como todas las tablas de resultados, la de La baraja de múltiples cosas se fija en el resultado de la tirada después de cualquier modificación, como restar la cantidad de cartas en tu mano. Esto significa que normalmente no se puede obtener un 20 a menos que no tengas ninguna carta en la mano.

La tarasca

{6} {G} {G} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio

10/10

La tarasca tiene las habilidades de prisa y rebatir {10} siempre que se lanzara.

Siempre que La tarasca ataque, lucha contra la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

- La tarasca tendrá las habilidades de prisa y rebatir {10} incluso si se lanzó desde una zona distinta a tu mano. ¿Tal vez la zona de mando?
 - Luchar no es opcional. Si hay al menos un objetivo legal para la última habilidad de La tarasca, debe luchar.
 - La lucha sucede en el paso de declarar atacantes, anterior al de declarar bloqueadoras. A menos que la criatura con la que lucha sobreviva, esa criatura no podrá bloquear ese combate.
-

Llegas a un río

{1}{U}

Instantáneo

Elige uno:

- *Ir contracorriente* — Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
- *Buscar por donde cruzar* — La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.

- Lanzar este hechizo, elegir el modo Buscar por donde cruzar y hacer objetivo a una criatura atacante que ya haya sido bloqueada no cambiará ni anulará ese bloqueo. Sin embargo, esa criatura obtendrá +1/+0 igualmente.
-

Llegas al campamento gnoll

{1}{R}

Instantáneo

Elige uno:

- *Intimidarlos* — Hasta dos criaturas objetivo no pueden bloquear este turno.
- *Ahuyentarlos* — La criatura objetivo obtiene +3/+1 hasta el final del turno.

- Lanzar este hechizo y elegir el modo Intimidarlos después de que se hayan declarado las bloqueadoras no cambiará ni anulará ningún bloqueo.
-

Libro de conjuros de mago

{5}{U}{U}

Artefacto

{T}: Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de un cementerio. Tira 1d20. Activa esto solo como un conjuro.

1–9 | Copia esa carta. Puedes lanzar la copia.

10–19 | Copia esa carta. Puedes lanzar la copia pagando

{1} en lugar de pagar su coste de maná.

20 | Copia cada carta exiliada con el Libro de conjuros de

mago. Puedes lanzar cualquier cantidad de esas copias

sin pagar sus costes de maná.

- Si tu resultado es 1–9, debes pagar igualmente todos los costes para lanzar la copia. Puedes pagar cualquier coste adicional o alternativo que tenga el hechizo. Si tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si tu resultado es 10–19, puedes pagar {1} en lugar de su coste de maná. No puedes pagar su coste de maná normal ni cualquier coste alternativo de la copia. Puedes pagar cualquier coste adicional y debes pagar los costes adicionales obligatorios.
- Si tu resultado es 20, puedes lanzar las copias sin pagar sus costes de maná. No puedes pagar sus costes de maná normales ni cualquier coste alternativo de las copias. Puedes pagar cualquier coste adicional y debes pagar los costes adicionales obligatorios. Puedes lanzar las copias en el orden que elijas.
- En cualquier caso, todas las copias que no lances dejan de existir después de que la habilidad termine de resolverse.

- Si controlas varias copias del Libro de conjuros de mago, cada una controla las cartas que exilió de forma separada.
-

Líder de la jauría licántropa

{G}{G}

Criatura — Licántropo humano

3/3

Atacar en manada — Siempre que la Líder de la jauría licántropa ataque, si atacaste con criaturas con una fuerza total de 6 o más este combate, roba una carta.

{3}{G}: Hasta el final del turno, la Líder de la jauría licántropa tiene una fuerza y resistencia base de 5/3, gana la habilidad de arrollar y no es un Humano.

- La última habilidad sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la Líder de la jauría licántropa a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1. Por ejemplo, si lanzas un hechizo que da +1/+1 a la Líder de la jauría licántropa, será una criatura 4/4 después de que eso se resuelva. Si luego activas su última habilidad, será una criatura 6/4.
-

Lolth, la Reina Araña

{3}{B}{B}

Planeswalker legendario — Lolth

4

Siempre que una criatura que controlas muera, pon un contador de lealtad sobre Lolth, la Reina Araña.

0: Robas una carta y pierdes 1 vida.

-3: Crea dos fichas de criatura Araña negras 2/1 con las habilidades de amenaza y alcance.

-8: Obtienes un emblema con “Siempre que un oponente reciba daño de combate de una o más criaturas que controlas, si ese jugador perdió menos de 8 vidas este turno, pierde una cantidad de vidas igual a la diferencia”.

- La habilidad disparada del emblema verifica la cantidad total de vidas que perdió ese oponente durante todo el turno después de que las criaturas que controlas le hagan daño de combate. Si esa cantidad es de 8 o más, la habilidad no se disparará.
 - Solo se tiene en cuenta la cantidad total de vidas perdidas, no las vidas que haya podido ganar ese oponente. Por ejemplo, si un oponente pierde 4 vidas, luego gana 5 vidas y después las criaturas que controlas le hacen 3 puntos de daño de combate, la habilidad del emblema se disparará y el oponente perderá 1 vida.
-

Mano de Vecna

{3}

Artefacto legendario — Equipo

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura equipada o una criatura que controlas llamada Vecna obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

Equipar—Pagar 1 vida por cada carta en tu mano.

Equipar {2}.

- Si controlas a Vecna y la Mano de Vecna, y esta última está equipada a otra criatura, eliges a qué criatura quieres aplicar la bonificación en cuanto la habilidad disparada se resuelve.
 - La habilidad disparada de la Mano de Vecna usa la cantidad de cartas en tu mano en cuanto se resuelve para determinar la bonificación que obtiene la criatura. No cambiará si la cantidad de cartas en tu mano cambia más adelante en el turno.
-

Mimeto

{2}

Artefacto — Tesoro

{T}, sacrificar el Mimeto: Agrega un maná de cualquier color.

{2}: El Mimeto se convierte en una criatura artefacto

Metamorfo con una fuerza y resistencia base de 3/3 hasta el final del turno.

- Si un efecto se refiere a un Tesoro, significa cualquier artefacto Tesoro, no solo una ficha de artefacto Tesoro.
 - El Mimeto sigue siendo un Tesoro después de que su última habilidad se resuelva, pero “Tesoro” es un tipo de artefacto, nunca un tipo de criatura.
-

Minsc, el Amado Explorador

{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Guardabosque humano

3/3

Cuando Minsc, el Amado Explorador entre al campo de batalla, crea a Bubú, una ficha de criatura legendaria Hámster roja 1/1 con las habilidades de arrollar y prisa.

{X}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas tiene una fuerza y resistencia base de X/X y se convierte en un Gigante además de sus otros tipos.

Activa esto solo como un conjuro.

- La habilidad activada sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
 - Minsc nos pidió (varias veces) que te dijéramos que Bubú es el único hámster espacial gigante en miniatura de Forgotten Realms.
-

Monje de la Mano Abierta

{W}

Criatura — Monje elfo

1/1

Ráfaga de golpes — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Monje de la Mano Abierta.

- No es necesario que el Monje de la Mano Abierta estuviera en el campo de batalla en cuanto se lanzó el primer hechizo. Por ejemplo, si el Monje de la Mano Abierta es el primer hechizo que lanzas y luego lanzas otro hechizo después de que el Monje se resuelva, ese hechizo hará que se dispare la habilidad Ráfaga de golpes.
 - Si el Monje de la Mano Abierta es el segundo hechizo que lanzas en un turno, los hechizos que lances a partir de ese momento en ese turno no harán que se dispare la habilidad Ráfaga de golpes.
-

Mordenkainen

{4} {U} {U}

Planeswalker legendario — Mordenkainen

5

+2: Roba dos cartas, luego pon una carta de tu mano en el fondo de tu biblioteca.

-2: Crea una ficha de criatura Ilusión Perro azul con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales al doble de la cantidad de cartas en tu mano”.

-10: Intercambia tu mano y biblioteca y luego baraja. Obtienes un emblema con “Tu mano no tiene tamaño máximo”.

- La fuerza y resistencia de la ficha Ilusión Perro cambiará a medida que cambie la cantidad de cartas en tu mano.
 - Las cartas que van a tu mano debido a la última habilidad de Mordenkainen no se “roban”. Cualquier cosa que se fije en si robas cartas no se dará cuenta de que, de pronto, tendrás una mano muy bien abastecida.
-

Movimiento de reagrupación

{2} {W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Hasta una otra criatura objetivo obtiene +0/+2 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces.
 - El primer objetivo siempre obtendrá +2/+0 y la habilidad de dañar primero. Si solo haces objetivo a una criatura, no puedes elegir darle +0/+2 y la habilidad de vínculo vital.
-

Muerte de Ébano, dracoliche
{2} {B} {B}
Criatura legendaria — Dragón zombie
5/2

Destello.

Vuela.

Muerte de Ébano, dracoliche entra al campo de batalla girado.

Puedes lanzar a Muerte de Ébano, dracoliche desde tu cementerio si una criatura que no se llama Muerte de Ébano, dracoliche murió este turno.

- La última habilidad de Muerte de Ébano, dracoliche solo tiene en cuenta si una criatura que no se llama Muerte de Ébano, dracoliche murió durante el turno, incluso si Muerte de Ébano, dracoliche no estaba en tu cementerio cuando sucedió. No importa si una criatura llamada Muerte de Ébano, dracoliche también murió ni importa lo que le ocurra a la criatura después de morir. Por ejemplo, si la criatura que murió es una ficha o la carta de criatura deja el cementerio más adelante en el turno, puedes lanzar igualmente a Muerte de Ébano, dracoliche.
- Muerte de Ébano, dracoliche se fija en el nombre que tenía la criatura la última vez que estuvo en el campo de batalla, no en el que tiene en el cementerio. Por ejemplo, si una criatura con un nombre distinto se convierte en una copia de Muerte de Ébano, dracoliche y luego muere, no podrás lanzar a Muerte de Ébano, dracoliche desde tu cementerio.
- Lanzar a Muerte de Ébano, dracoliche desde tu cementerio sigue las reglas normales para lanzar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarlo.

Nadaar, paladín altruista
{2} {W}
Criatura legendaria — Caballero dragón
3/3

Vigilancia.

Siempre que Nadaar, paladín altruista entre al campo de batalla o ataque, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1 mientras hayas completado una mazmorra.

- No es necesario que Nadaar estuviera en el campo de batalla cuando completaste una mazmorra para que su última habilidad funcione.

Ogro zombie
{3} {B} {B}
Criatura — Ogro zombie
3/5

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

- No es necesario que el Ogro zombie estuviera en el campo de batalla en el momento en que murió la criatura para que su habilidad funcione.

- La habilidad del Ogro zombie solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura este turno en cuanto empiece el paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.
-

Orbe de los dragones

{1} {R}

Artefacto

{1}, {T}: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Dragón o activar habilidades de Dragones.

{R}, {T}, sacrificar el Orbe de los dragones: Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Dragón de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Una carta de Dragón es una carta con el tipo de criatura Dragón en su línea de tipo. De manera similar, una criatura en el campo de batalla es un Dragón si tiene el tipo de criatura Dragón. Una carta que tiene “Dragón” en el nombre (como el Orbe de los dragones) no es una carta de Dragón a menos que también tenga el tipo de criatura Dragón.
-

Orcus, Príncipe de la Muerte en Vida

{X} {2} {B} {R}

Criatura legendaria — Demonio

5/3

Vuela, arrolla.

Cuando Orcus, Príncipe de la Muerte en Vida entre al campo de batalla, elige uno:

- Cada otra criatura obtiene -X/-X hasta el final del turno. Pierdes X vidas.
- Regresa hasta X cartas de criatura objetivo con valor de maná total de X o menos de tu cementerio al campo de batalla. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Puedes lanzar a Orcus, Príncipe de la Muerte en Vida con X igual a 0. Si lo haces, la habilidad disparada no hará nada en cuanto se resuelva.
-

Oswald Tuercechismes

{1} {W}

Criatura legendaria — Artífice gnomo

2/2

Requete mágico — {W}, {T}, sacrificar un artefacto: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto con valor de maná igual a 1 más el valor de maná del artefacto sacrificado, ponla en el campo de batalla y luego baraja. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de maná de un artefacto se determina solamente con los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa; ver más abajo). Si el coste de maná incluye {X}, X se considera 0. Si no tiene símbolos de maná en la esquina superior derecha (porque es una tierra animada que también es un artefacto, por ejemplo), su valor de maná es de 0. Ignora cualquier coste alternativo o adicional (como el de estímulo) que se pagó cuando se lanzó el hechizo de artefacto.
- Una ficha tiene un valor de maná de 0 a menos que esté copiando otra cosa.
- Si un artefacto está copiando otra cosa, su valor de maná es el valor de maná de aquello que esté copiando.

Palabra de poder: matar

{1}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo que no sea Ángel,

Demonio, Diablo o Dragón.

- Una criatura es un objetivo legal para la Palabra de poder: matar si no tiene ninguno de estos cuatro tipos de criatura. Si tiene uno de estos cuatro tipos de criatura, no es un objetivo legal, incluso si también tiene un tipo de criatura que no sea uno de ellos. Por ejemplo, un Bribón Demonio no es un objetivo válido para este hechizo.

Perro intermitente

{2}{W}

Criatura — Perro

1/1

Daña dos veces.

Teletransporte — {3}{W}: El Perro intermitente sale de fase. (Trátalo a él y a cualquier carta anexada a él como si no existiese hasta tu próximo turno.)

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- En cuanto el Perro intermitente sale de fase, las Auras y Equipos anexados a él salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que el Perro intermitente y seguirán anexados al Perro intermitente.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Azotamientos, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

- Si un oponente gana el control de tu Perro intermitente, activa su habilidad Teletransporte y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, el Perro intermitente entra en fase bajo tu control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si ese oponente deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, el Perro intermitente entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Polimorfar de Mordenkainen

{1} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo se convierte en un Dragón con una fuerza y resistencia base de 4/4 y gana la habilidad de volar. (*Pierde todos sus otros tipos de criatura.*)

- La criatura no pierde ninguna de sus habilidades.
- Polimorfar de Mordenkainen sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Polimorfar verdadero

{4} {U} {U}

Instantáneo

El artefacto o criatura objetivo se convierte en una copia de otro artefacto o criatura objetivo.

- El efecto de Polimorfar verdadero no tiene duración. El efecto de copia que crea dura mientras el primer objetivo permanezca en el campo de batalla.
 - Polimorfar verdadero hace que el primer permanente objetivo copie los valores impresos del segundo permanente objetivo, incluido cualquier efecto de copia y de mutación que se le hayan aplicado. No copiará los contadores que haya sobre ese permanente ni los efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si el primer permanente objetivo copia un permanente que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el segundo objetivo.
 - Si un efecto empieza a aplicarse al primer permanente objetivo antes de que se convierta en una copia de otro permanente, ese efecto se seguirá aplicando.
 - Si el primer objetivo se convierte en una criatura el mismo turno en que entró al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} a menos que tenga la habilidad de prisa.
 - Si el permanente objetivo es un Equipo anexado a una criatura y se convierte en copia de un permanente que no sea un Equipo, se desanexa. Si se convierte en copia de un Equipo, permanece anexado.
 - Si alguno de los objetivos es un objetivo ilegal para Polimorfar verdadero en cuanto se resuelve, el hechizo no hará nada.
-

Proyectil mágico

{1}{R}{R}

Conjuro

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

El Proyectil mágico hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre uno, dos o tres objetivos.

- Divides el daño en cuanto lanzas el Proyectil mágico. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo.
 - Si el Proyectil mágico tiene uno o más objetivos y algunos de ellos (pero no todos) son ilegales en cuanto el Proyectil mágico intente resolverse, la cantidad de daño que se hace a los objetivos legales restantes no cambia. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, el Proyectil mágico no se resolverá.
-

Rayo de escarcha

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

Cuando el Rayo de escarcha entre al campo de batalla, si la criatura encantada es roja, gírala.

Mientras la criatura encantada sea roja, pierde todas las habilidades.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

- Si la criatura encantada es roja (o si se convierte en roja), pierde todas las habilidades que tenía antes de que se le anexara el Rayo de escarcha. Conservará todas las habilidades que se le otorguen después de que se le anexe el Rayo de escarcha.
 - Si la criatura encantada es roja y tiene una habilidad que define características y que especifica sus tipos o colores, esa habilidad seguirá teniendo efecto porque se aplica antes de que la criatura pierda la habilidad.
 - Si la criatura encantada es roja y tiene una habilidad que define características y que especifica su fuerza o su resistencia, esa habilidad no tendrá efecto. En ese caso, su fuerza o resistencia (según corresponda) se convertirá en 0.
 - En algunos casos, un permanente que no sea criatura puede convertirse en una criatura debido a una habilidad estática que tiene, como el Gran Maestro de las Flores. Si el Rayo de escarcha se anexa a una criatura así y esa criatura es roja o se convierte en roja, ese permanente perderá la habilidad que hace que sea una criatura. Esto hará que el Rayo de escarcha encante algo que no puede encantar, por lo que el Aura irá al cementerio de su propietario. Es muy probable que esto cause que el permanente que estaba encantado vuelva a convertirse en una criatura.
-

Sacerdotisa mortal de Myrkul

{2}{B}{B}

Criatura — Clérigo tiefling

2/2

Los Esqueletos, Vampiros y Zombies que controlas obtienen +1/+1.

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Esqueleto negra 1/1.

- Una criatura que controlas que tiene más de uno de los tipos de criatura enumerados en la primera habilidad solo obtendrá +1/+1.
- No es necesario que la Sacerdotisa mortal de Myrkuil estuviera en el campo de batalla cuando murió la criatura. Por ejemplo, si una criatura muere durante el combate en tu turno y juegas la Sacerdotisa mortal de Myrkuil durante tu segunda fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La última habilidad de la Sacerdotisa mortal de Myrkuil solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura este turno en cuanto empiece el paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Salón de los gigantes de las tormentas

Tierra

Si controlas otras dos o más tierras, el Salón de los gigantes de las tormentas entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {U}.

{5} {U}: Hasta el final del turno, el Salón de los gigantes de las tormentas se convierte en una criatura Gigante azul 7/7 con la habilidad de rebatir {03}. Sigue siendo una tierra. *(Siempre que sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {3}.)*

- Si el Salón de los gigantes de las tormentas entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras, no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
- Si conviertes el Salón de los gigantes de las tormentas en una criatura, pero no lo has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con él.
- Si activas la última habilidad del Salón de los gigantes de las tormentas varias veces, gana varias copias de la habilidad de rebatir {3}. Cada una de estas copias se disparará por separado y pedirá al oponente que controla el hechizo o habilidad que pague {3}. Si no paga el coste de alguna de estas copias, el hechizo o habilidad se contrarrestará.
- Si un oponente lanza un hechizo o habilidad que hace objetivo al Salón de los gigantes de las tormentas y tú activas la última habilidad en respuesta, la habilidad de rebatir que gana el Salón de los gigantes de las tormentas no se disparará (sin embargo, si hubiera tenido la habilidad de rebatir en el momento en que se convirtió en el objetivo del hechizo o habilidad, esa copia de rebatir se dispararía).

Semiliche

{U} {U} {U} {U}

Criatura — Hechicero esqueleto

4/3

Te cuesta {U} menos lanzar este hechizo por cada hechizo de instantáneo y de conjuro que lanzaste este turno.

Siempre que el Semiliche ataque, exilia hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio.

Cópiala. Puedes lanzar la copia.

Puedes lanzar el Semiliche desde tu cementerio exiliando cuatro cartas de instantáneo y/o de conjuro de tu cementerio además de pagar sus otros costes.

- Cuando lances el Semiliche, si tienes que pagar un coste adicional que incluye un componente de maná genérico, puedes aplicar el efecto de reducción de coste del Semiliche. Por ejemplo, si tienes que pagar {1} adicional para lanzar el Semiliche (quizá debido a la Esfera de resistencia) y lanzaste cinco o más hechizos de instantáneo o de conjuro este turno, pagarías {0} para lanzar el Semiliche.
- Si exilias una carta en cuanto la habilidad disparada se resuelve, esa carta permanecerá en el exilio tanto si lanzas la copia como si no.
- Lanzar la copia forma parte de la resolución de la habilidad disparada del Semiliche. Si eliges lanzarla, debes hacerlo de inmediato. Si eliges no lanzarla de inmediato, la copia dejará de existir la próxima vez que un jugador fuera a recibir la prioridad.
- Debes pagar todos los costes normales para lanzar la copia.
- La última habilidad del Semiliche no cambia el momento en que puedes lanzarlo. En la mayoría de los casos, solo puedes lanzar el Semiliche durante tu fase principal.

Señor de los bandidos hobgoblin

{1} {R} {R}

Criatura — Bribón trasgo

2/3

Los otros Trasgos que controlas obtienen +1/+1.

{R}, {T}: El Señor de los bandidos hobgoblin hace una cantidad de daño igual a la cantidad de Trasgos que entraron al campo de batalla bajo tu control este turno a cualquier objetivo.

- La habilidad activada del Señor de los bandidos hobgoblin solo cuenta la cantidad de Trasgos que entraron al campo de batalla este turno. No importa si esos Trasgos siguen estando en el campo de batalla en cuanto se resuelve.
 - Si ningún Trasgo entró al campo de batalla este turno, no se hará daño. Las habilidades que se disparan siempre que se hace daño no se dispararán.
-

Shessra, susurro de la muerte
{2} {B} {G}
Criatura legendaria — Brujo elfo humano
1/3

Susurros embrujados — Cuando Shessra, susurro de la muerte entre al campo de batalla, la criatura objetivo bloquea este turno si puede.

Susurros del sepulcro — Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, roba una carta.

- Si la criatura afectada por la habilidad Susurros embrujados está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que esa criatura bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que bloquear en ese caso.
- La última habilidad de Shessra, susurro de la muerte solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura este turno en cuanto empiece el paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Siervo de los poderosos
{R}
Criatura — Kóbold
0/1

Amenaza.

Atacar en manada — Siempre que el Siervo de los poderosos ataque, si atacaste con criaturas con una fuerza total de 6 o más este combate, puedes poner una carta de criatura Dragón de tu mano en el campo de batalla girada y atacando.

- Una carta de criatura Dragón es una carta de criatura con el tipo de criatura Dragón, no necesariamente una carta de criatura con la palabra “Dragón” en el nombre.
- Eliges a qué jugador o planeswalker ataca el Dragón en cuanto lo pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca el Siervo de los poderosos.
- La carta de criatura ya está girada y atacando en cuanto la pones en el campo de batalla. Todas las habilidades que se disparen siempre que una criatura se gire o siempre que una criatura ataque no se dispararán.

Talismán de embaucador
{U}

Artefacto — Equipo

Invocar duplicidad — La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar el Talismán de embaucador. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esta criatura”.

Equipar {2}.

- Si de alguna manera tu Talismán de embaucador está equipado a una criatura que controla otro jugador, ese jugador no podrá sacrificar el Talismán de embaucador en cuanto la habilidad disparada se resuelva, ya que no lo controla.

Talismán del Segador

{B}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Siempre que la criatura equipada ataque sola, el jugador defensor pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

Equipar {2}. ({2}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Cuando la criatura equipada ataca sola, hace que se disparen ambas habilidades.

Targ Nar, gnoll colmillo demoníaco

{R}{G}

Criatura legendaria — Gnoll

2/2

Atacar en manada — Siempre que Targ Nar, gnoll colmillo demoníaco ataque, si atacaste con criaturas con una fuerza total de 6 o más este combate, las criaturas atacantes obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

{2}{R}{G}: Duplica la fuerza y resistencia de Targ Nar hasta el final del turno.

- Si un efecto te indica que “duplicues” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. Lo mismo sucede con la resistencia.
- Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da -4/-0 a una criatura 2/2 para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza y resistencia le otorga -2/+2 y se convierte en una criatura -4/4.

Templo de la Reina de los Dragones

Tierra

En cuanto el Templo de la Reina de los Dragones entre al campo de batalla, puedes mostrar una carta de Dragón de tu mano. El Templo de la Reina de los Dragones entra al campo de batalla girado a menos que muestres una carta de Dragón de esta manera o controles un Dragón.

En cuanto el Templo de la Reina de los Dragones entre al campo de batalla, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Una carta de Dragón es una carta con el tipo de criatura Dragón en su línea de tipo. De manera similar, una criatura en el campo de batalla es un Dragón si tiene el tipo de criatura Dragón. Una carta que tiene “Dragón” en el nombre (como el Templo de la Reina de los Dragones) no es una carta de Dragón a menos que también tenga el tipo de criatura Dragón.

Tiamat

{2}{W}{U}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Deidad dragón

7/7

Vuela.

Cuando Tiamat entre al campo de batalla, si la lanzaste, busca en tu biblioteca hasta cinco cartas de Dragón que no se llamen Tiamat y que tengan cada una nombres distintos, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja.

- La habilidad de entra al campo de batalla de Tiamat se disparará si lanzas a Tiamat desde cualquier zona, no solo desde tu mano. Entre nosotros, la zona de mando suena fenomenal.
- Una carta de Dragón es una carta con el tipo de criatura Dragón en su línea de tipo. Una carta que tiene “Dragón” en el nombre (como el Discípulo del dragón) no es una carta de Dragón a menos que también tenga el tipo de criatura Dragón.

Trelasarra, bailarina lunar

{G}{W}

Criatura legendaria — Clérigo elfo

2/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre Trelasarra, bailarina lunar y adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

- Si ganas vidas al mismo tiempo que Trelasarra, bailarina lunar recibe daño letal, esta muere antes de que su habilidad disparada pueda poner un contador +1/+1 sobre ella, pero adivinarás 1 igualmente.
- Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

Tromba de meteoritos

{X}{R}{R}{R}

Conjuro

La Tromba de meteoritos hace 8 puntos de daño divididos como elijas entre X criaturas y/o planeswalkers objetivo.

- Divides el daño en cuanto lanzas la Tromba de meteoritos. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. Como hay un máximo de ocho objetivos, X no puede ser mayor que 8.
- Si la Tromba de meteoritos tiene uno o más objetivos y algunos de ellos (pero no todos) son ilegales en cuanto la Tromba de meteoritos intente resolverse, la cantidad de daño que se hace a los objetivos legales

restantes no cambia. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, la Tromba de meteoritos no se resolverá.

Unicornio celestial

{2}{W}

Criatura — Unicornio

3/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Unicornio celestial.

- Si ganas vidas al mismo tiempo que el Unicornio celestial recibe daño letal, este muere antes de que su habilidad pueda poner un contador +1/+1 sobre él.
 - Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se disparará una sola vez.
-

Viajero siniestro

{1}{B}

Criatura — Brujo trasgo

5/3

Destello.

Historia trágica — Lanza este hechizo solo si una criatura murió este turno.

- La habilidad del Viajero siniestro no tiene en cuenta quién controlaba la criatura que murió.
-

Xanathar, cerebro del gremio

{4}{U}{B}

Criatura legendaria — Contemplador

5/6

Al comienzo de tu mantenimiento, elige un oponente objetivo. Hasta el final del turno, ese jugador no puede lanzar hechizos, puedes mirar la primera carta de su biblioteca en cualquier momento, puedes jugar la primera carta de su biblioteca y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar hechizos de esta manera.

- El oponente objetivo puede seguir lanzando hechizos en respuesta a la habilidad de Xanathar, cerebro del gremio durante tu mantenimiento. Si de alguna manera ese jugador se convirtió en un objetivo ilegal para la

habilidad en cuanto intente resolverse, la habilidad no hará nada. El jugador puede lanzar hechizos y tú no puedes mirar ni jugar la primera carta de su biblioteca.

- Durante tu turno, puedes mirar la primera carta de la biblioteca del oponente elegido siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de esa biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de esa biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Xanathar no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos o jugar tierras. Debes seguir igualmente todas las limitaciones y reglas normales sobre cuándo jugar tierras.
- Debes pagar igualmente todos los costes de los hechizos lanzados de esta manera, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.

Xorn

{2} {R}

Criatura — Elemental

3/2

Si fueras a crear una o más fichas de Tesoro, en vez de eso, crea esas fichas más una ficha de Tesoro adicional.

- Si controlas varias copias del Xorn, crearás esa misma cantidad de fichas de Tesoro adicionales.

Zalto, duque gigante de fuego

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Bárbaro gigante

7/3

Arrolla.

Siempre que Zalto, duque gigante de fuego reciba daño, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

- Si Zalto recibe daño letal, podrás adentrarte en la mazmorra igualmente.
 - Si Zalto recibe daño de varias fuentes al mismo tiempo (normalmente serán criaturas que lo bloqueen), solo te adentrarás en la mazmorra una vez.
-

Zariel, archiduquesa de Averno
{2}{R}{R}
Planeswalker legendario — Zariel
4

+1: Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

0: Crea una ficha de criatura Diablo roja 1/1 con “Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

–6: Obtienes un emblema con “Al final de la primera fase de combate en tu turno, endereza la criatura objetivo que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional”.

- No hay ninguna fase principal entre las fases de combate. Pasas de la primera fase de combate directamente a la segunda fase de combate.
- La habilidad del emblema puede hacer objetivo a cualquier criatura que controlas, no solo a una que esté girada.
- Si el objetivo de la habilidad del emblema se convierte en un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No habrá una fase de combate adicional.
- Si tienes más de un emblema de Zariel, todas las habilidades se dispararán al final de la primera fase de combate en tu turno. Puedes elegir la misma criatura como objetivo de todas las habilidades. Esos objetivos se enderezarán antes de cualquier combate adicional. Ninguna criatura se enderezará entre el primer combate adicional y el segundo combate adicional (o entre el segundo y el tercero, y así sucesivamente... Madre mía, ¡¿hace cuánto que Zariel está bajo tu control?!).

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE AVENTURAS EN FORGOTTEN REALMS

Alumbrasendas de medianoche
{2}{W}{U}
Criatura — Hechicero humano
2/3

Las criaturas que controlas no pueden ser bloqueadas excepto por criaturas legendarias.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, adéntrate en la mazmorra.

(Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.)

- Las criaturas no bloqueadas con la habilidad de dañar dos veces hacen daño dos veces, lo que hará que la última habilidad del Alumbrasendas de medianoche se dispare dos veces.
-

Arrastrar por el infierno

{2} {B} {R}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Hasta el final de tu próximo turno, puedes lanzar esa carta y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

- Debes seguir igualmente todas las reglas normales sobre cuándo lanzar el hechizo.
 - Si la criatura que exilias es una carta de tierra que fue animada, no podrás jugar la carta de tierra desde el exilio.
-

Bolsa de trucos

{1} {G}

Artefacto

{4} {G}, {T}: Tira 1d8. Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura con valor de maná igual al resultado. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no tienes una carta de criatura en tu biblioteca con valor de maná igual al resultado, mostrarás tu biblioteca entera y la devolverás a su sitio en un orden aleatorio.
 - Incluso si muestras tu biblioteca entera de esta manera, ponerla en el fondo en un orden aleatorio no cuenta como “barajar” la biblioteca.
-

Bolsa devoradora

{B}

Artefacto

Siempre que sacrifiques otro artefacto o criatura que no sea ficha, exílialo.

{2}, {T}, sacrificar otro artefacto o criatura: Roba una carta.

{3}, {T}, sacrificar la Bolsa devoradora: Tira 1d10.

Regresa hasta X cartas de entre las cartas exiliadas con la Bolsa devoradora a las manos de sus propietarios, donde X es el resultado.

- La primera habilidad de la Bolsa devoradora es una habilidad disparada que ocurre cuando sacrificas permanentes, pero no puedes sacrificar permanentes siempre que quieras. Debes tener otras formas de hacerlo, como activar la segunda habilidad de la Bolsa devoradora.
 - Si la carta que sacrificas no sigue en el cementerio en cuanto la primera habilidad se resuelve, no se exiliará. No será una carta exiliada con la Bolsa devoradora, a efectos de la tercera habilidad.
-

Campeona dracónida

{2}{R}{G}

Criatura — Guerrero dragón

5/3

Arrolla.

Siempre que una fuente que controlas haga 5 o más puntos de daño a un jugador, roba una carta.

- La última habilidad de la Campeona dracónida solo se dispara si la misma fuente hace 5 o más puntos de daño al mismo tiempo. Si una fuente hace 3 puntos de daño a un jugador y más tarde hace 2 puntos más de daño al mismo jugador, esto no hará que se dispare la habilidad.

Catti-brie del Salón de Mithral

{G}{W}

Criatura legendaria — Arquero humano

2/2

Daña primero, alcance.

Siempre que Catti-brie del Salón de Mithral ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella por cada Equipo anexado a ella.

{1}, remover todos los contadores +1/+1 de Catti-brie:

Hace X puntos de daño a la criatura atacante o

bloqueadora objetivo que controla un oponente, donde X es la cantidad de contadores removidos de esta manera.

- Si una criatura bloqueadora es destruida por el daño hecho de esta manera, se sigue considerando que la criatura a la que bloqueaba está bloqueada. A menos que la criatura atacante tenga la habilidad de arrollar, no hará daño al jugador o planeswalker al que ataca.
- Si Catti-brie del Salón de Mithral no tiene ningún contador, puedes activar igualmente la última habilidad. No hará daño, pero contará como hacer objetivo a algo para habilidades como la del Corcel feérico.

Cinturón de fuerza de gigante

{1}{G}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene una fuerza y resistencia base de 10/10.

Equipar {10}. Te cuesta {X} menos activar esta habilidad, donde X es la fuerza de la criatura a la que hace objetivo.

- El Cinturón de fuerza de gigante sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura equipada de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
-

Compartir el botín

{1} {R}

Encantamiento

Cuando Compartir el botín entre al campo de batalla o un oponente pierda el juego, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador.

Durante el turno de cada jugador, ese jugador puede jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas con Compartir el botín y puede usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo. Cuando lo haga, exilia la primera carta de su biblioteca.

- Una vez que un jugador juegue una tierra o lance un hechizo de entre las cartas exiliadas, no puede jugar más cartas de entre ellas ese turno. Es decir, puede jugar una tierra o un hechizo, pero no ambos.
- Jugar una carta de esta manera sigue todas las reglas normales sobre cuándo jugarla. Por ejemplo, si juegas una tierra de esta manera, solo puedes hacerlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía no jugaste una tierra (a menos que otro efecto te permita jugar tierras adicionales).
- Si controlas la carta Compartir el botín de un oponente y ese jugador pierde el juego, Compartir el botín deja el juego con él y la primera habilidad no se disipará.
- Una vez que Compartir el botín deje el campo de batalla, los jugadores ya no pueden jugar las cartas exiliadas. Si Compartir el botín se destruye y de alguna manera regresa al campo de batalla, es un objeto nuevo y no recuerda las cartas exiliadas previamente.

Corcel fantasma

{3} {U}

Criatura — Ilusión caballo

4/3

Destello.

Cuando el Corcel fantasma entre al campo de batalla, exilia otra criatura objetivo que controlas hasta que el Corcel fantasma deje el campo de batalla.

Siempre que el Corcel fantasma ataque, crea una ficha girada y atacando que es una copia de la carta exiliada, excepto que es una Ilusión además de sus otros tipos.

Sacrifica esa ficha al final del combate.

- El texto del Corcel fantasma recibió una actualización no funcional. La carta impresa menciona la “criatura exiliada”. El texto corregido (“carta exiliada”) se incluye más arriba.
- Si el Corcel fantasma deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla. La última habilidad del Corcel fantasma no creará ninguna ficha.

- Aunque la ficha creada por la habilidad disparada esté atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- Declaras a qué jugador o planeswalker ataca la ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca el Corcel fantasma.
- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Si de alguna manera el Corcel fantasma exilia una carta que no sea criatura, como una tierra animada, creará igualmente una copia de esa carta cuando ataque. Entra al campo de batalla girada y se sacrificará al final del combate. Sin embargo, no está atacando ni es una Ilusión.

Danza macabra

{3} {B} {B}

Conjuro

Cada jugador sacrifica una criatura que no sea ficha. Tira 1d20 y suma la resistencia de la criatura que sacrificaste de esta manera.

1–14 | Regresa al campo de batalla bajo tu control una carta de criatura puesta en un cementerio de esta manera.

15+ | Regresa al campo de batalla bajo tu control hasta dos cartas de criatura puestas en cementerios de esta manera.

- Comenzando por ti y siguiendo por orden de turno, cada jugador elegirá qué criatura quiere sacrificar. Todos conocerán las decisiones que tomaron los jugadores anteriores en este orden cuando tomen su decisión. Todas las criaturas se sacrifican al mismo tiempo.
- Todas las criaturas se eligen y se sacrifican antes de tirar el dado. No puedes ver el resultado de la tirada antes de elegir qué criatura quieres sacrificar.
- Solo añades la resistencia de la criatura que sacrificaste de esta manera, no la resistencia de las criaturas que sacrificó tu oponente. Si no sacrificaste una criatura de esta manera, tirarás 1d20 igualmente, pero no añadirás nada a la tirada.
- Si un jugador sacrifica su comandante de esta manera, no podrá elegir si lo pone en la zona de mando hasta después de que la Danza macabra haya terminado de resolverse. En particular, esto significa que el comandante sacrificado es una opción legal para que el controlador del hechizo pueda regresarlo al campo de batalla. Si lo elige de esta manera, permanecerá en el campo de batalla bajo su control.

Desatar la avalancha

{G} {U}

Instantáneo

El próximo hechizo que lances este turno puede ser lanzado como si tuviera la habilidad de destello. Cuando lances tu siguiente hechizo este turno, pon X contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

- Lanzar Desatar la avalancha no requiere ningún objetivo. En cuanto pones la habilidad disparada retrasada en la pila después de lanzar tu siguiente hechizo, eliges la criatura objetivo, si quieres.

Dragón del caos

{1} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, prisa.

El Dragón del caos ataca cada combate si puede.

Al comienzo del combate en tu turno, cada jugador tira 1d20. Si uno o más oponentes sacaron el resultado más alto, el Dragón del caos no puede atacar este combate a esos jugadores o a planeswalkers que controlan.

- Tiras 1d20 como tus oponentes. Si tienes un resultado mayor que el de todos tus oponentes, el Dragón del caos no tendrá ninguna restricción sobre a quién puede atacar.

Druida de la purificación

{3} {G}

Criatura — Druida humano

2/3

Cuando el Druida de la purificación entre al campo de batalla, comenzando contigo, cada jugador puede elegir un artefacto o encantamiento que no controlas. Destruye cada permanente elegido de esta manera.

- Los jugadores eligen por orden de turno y conocen las decisiones que se tomaron antes. Pueden elegir un artefacto o un encantamiento que ya eligió otro jugador. Una vez que todos los jugadores hayan tomado su decisión, los permanentes se destruyen simultáneamente.

Espada de las horas

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate, tira 1d12. Si el resultado es mayor al daño hecho o el resultado es 12, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

Equipar {2}. ({2}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, cuenta la cantidad de contadores +1/+1 que hay actualmente sobre ese permanente y pon esa misma cantidad sobre él. Cualquier efecto de reemplazo que cambie esta cantidad se aplicará del modo que corresponda.
- Si la criatura equipada recibe daño letal al mismo tiempo que hace daño de combate, morirá antes de que los contadores sobre ella se puedan duplicar. Sin embargo, tirarás 1d12 igualmente, lo que puede hacer que se disparen las habilidades de otros permanentes.

Frenesí de berserker

{2} {R}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo antes del combate o durante el combate antes de que se declaren bloqueadoras.

Tira 2d20 e ignora la tirada más baja.

1–14 | Elige cualquier cantidad de criaturas. Bloquean este turno si pueden.

15–20 | Tú eliges qué criaturas bloquean este turno y cómo bloquean esas criaturas.

- Si sacas dobles, ignora una de las tiradas y usa el resultado de la otra.
- Se considera que una tirada ignorada no sucede. Ninguna habilidad se disparará por una tirada ignorada.
- Cuando elijas los bloqueos para las criaturas que no controlas, debes tomar decisiones legales. Por ejemplo, no puedes hacer que una criatura sin las habilidades de volar o alcance bloquee a una criatura con la habilidad de volar.
- Si hay un coste asociado con que una criatura bloquee y eliges que esa criatura bloquee, su controlador puede elegir pagar ese coste o no. Si ese jugador no paga ese coste, debes proponer otras criaturas bloqueadoras.

Galea, Colmaesperanzas

{1} {G} {W} {U}

Criatura legendaria — Caballero elfo

4/4

Vigilancia.

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes lanzar hechizos de Aura y de Equipo desde la parte superior de tu biblioteca. Cuando lances un hechizo de Equipo de esta manera, gana “Cuando este Equipo entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas”.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
 - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
 - Galea, Colmaesperanzas no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos de Aura o de Equipo. Normalmente, esto significa durante tu fase principal cuando la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiar esto.
 - Debes pagar todos los costes del hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
-

Gólem de arcilla

{4}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

{6}, tirar 1d8: Monstruosidad X, donde X es el resultado.

(Si esta criatura no es monstruosa, pon X contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)

Berserk — Cuando el Gólem de arcilla se convierta en monstruoso, destruye el permanente objetivo.

- Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada. Sin embargo, como tirar 1d8 forma parte del coste para activar la habilidad, si no te gusta el resultado y tienes otros {6} a mano, puedes responder a la habilidad volviendo a activarla. ¡Buena suerte!
- Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, seguirá siendo monstruosa.
- Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en monstruosa no se disparará si esa criatura no está en el campo de batalla cuando su habilidad de monstruosidad se resuelve.
- Puedes activar la primera habilidad del Gólem de arcilla incluso después de que se convierta en monstruoso. No volverá a convertirse en monstruoso ni pondrás ningún contador sobre él, pero podrás tirar un dado para activar la habilidad, lo que puede hacer que se disparen las habilidades de otros permanentes.

Hechicero de magia salvaje

{3} {R}

Criatura — Chamán orco

4/3

El primer hechizo que lances desde el exilio cada turno tiene la habilidad de cascada. *(Cuando lances tu primer hechizo desde el exilio, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

- El primer hechizo que lances desde el exilio cada turno tendrá la habilidad de cascada, incluso si no es el primer hechizo que lanzaste ese turno.
- Sin embargo, si lanzas un hechizo desde el exilio y más adelante en el turno el Hechicero de magia salvaje pasa a estar bajo tu control, el Hechicero de magia salvaje no otorgará la habilidad de cascada a ningún otro hechizo que lances desde el exilio ese turno.
- Si controlas más de una copia del Hechicero de magia salvaje, el primer hechizo que lances desde el exilio tendrá esa misma cantidad de copias de la habilidad de cascada y cada una se disparará por separado.
- Si mientras se resuelve la habilidad de cascada del primer hechizo que lanzaste desde el exilio en un turno exilias una segunda copia del Hechicero de magia salvaje, la habilidad de cascada no se volverá a activar.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste. Por ejemplo, el valor de maná del Hechicero de magia salvaje siempre es de 4.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.

- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio reciente de las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

Investigación minuciosa

{2} {W}

Encantamiento

Siempre que ataques, investiga. *(Crea una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

Siempre que sacrifiques una Pista, adéntrate en la mazmorra. *(Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.)*

- La primera habilidad de la Investigación minuciosa solo se puede disparar una vez por combate, al margen de con cuántas criaturas ataques.

Klauth, anciano sin igual

{5} {R} {G}

Criatura legendaria — Dragón

4/4

Vuela, prisa.

Siempre que Klauth, anciano sin igual ataque, agrega X manás de cualquier combinación de colores, donde X es la fuerza total de las criaturas atacantes. Usa este maná solo para lanzar hechizos. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- Aunque puede producir maná en cuanto se resuelve, la habilidad disparada de Klauth no es una habilidad de maná porque su condición de disparo no es la activación ni la resolución de una habilidad de maná activada. Esto significa que usa la pila y se puede responder a ella. En concreto, los jugadores pueden responder destruyendo las criaturas atacantes para reducir la cantidad de maná producido.

Látigo infernal

{1} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de alcance.

Siempre que la criatura equipada reciba daño, hace una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador o planeswalker objetivo.

Equipar {2} {R}.

- Utiliza la fuerza de la criatura equipada en cuanto se resuelve la habilidad disparada para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura equipada ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la criatura equipada no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad disparada se resuelve, pero tenía la habilidad de vínculo vital cuando dejó el campo de batalla, ganarás vidas.

Lorcan, coleccionista de brujos

{5} {B} {B}

Criatura legendaria — Diablo

6/6

Vuela.

Siempre que una carta de criatura vaya a un cementerio de un oponente desde cualquier parte, puedes pagar una cantidad de vidas igual a su valor de maná. Si lo haces, ponla en el campo de batalla bajo tu control. Es un Brujo además de sus otros tipos.

Si un Brujo que controlas fuera a morir, en vez de eso, exílialo.

- La segunda habilidad de Lorcan, coleccionista de brujos solo se fija en el tipo que tiene la carta en el cementerio, no en el tipo que tenía en cualquier otra zona. Por ejemplo, la muerte de tierras animadas no hará que se dispare la habilidad. Esto también se aplica en caso contrario. Por ejemplo, si se contrarresta una criatura que se lanzó como una Aventura, es una carta de criatura en el cementerio y la habilidad disparada se disparará.
- La última habilidad de Lorcan afecta a todos los Brujos que controlas, no solo a los que recoge del cementerio de un oponente.

Maldición enloquecedora

{1} {R} {R}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado lance un hechizo que no sea de criatura, tira 1d6. La Maldición enloquecedora hace una cantidad de daño a ese jugador igual al resultado. Luego anexa la Maldición enloquecedora a otro de tus oponentes elegido al azar.

- Si la Maldición enloquecedora está anexada a tu único oponente, permanece anexada a ese jugador en cuanto la habilidad se resuelve.
-

Manto de los Antiguos

{3}{W}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Manto de los Antiguos entre al campo de batalla, regresa de tu cementerio al campo de batalla anexadas a la criatura encantada cualquier cantidad de cartas objetivo de Aura y/o Equipo que puedan anexarse a la criatura encantada.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada Aura y Equipo anexados a ella.

- Se actualizó el texto de Oracle del Manto de los Antiguos. El texto oficial aparece arriba. En concreto, solo puedes elegir cartas de Aura y Equipo de tu cementerio que puedan anexarse legalmente a la criatura encantada por el Manto de los Antiguos.
 - Mientras la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve, cualquier objetivo que no pueda anexarse legalmente a la criatura encantada por el Manto de los Antiguos permanece en tu cementerio.
 - Si el Manto de los Antiguos se anexa a una criatura distinta en respuesta a su habilidad de entra al campo de batalla, la criatura a la que está anexado mientras esa habilidad se resuelve es la “criatura encantada”, incluso si usaste la criatura encantada original para elegir objetivos. Esto significa que algunos de esos objetivos pueden convertirse en ilegales.
 - Si el Manto de los Antiguos deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el último permanente al que estuvo anexado antes de dejar el campo de batalla es la “criatura encantada” (aunque ese permanente ya no sea una criatura).
-

Minn, ilusionista astuta

{1}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero gnomo

1/3

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Ilusión azul 1/1 con “Esta criatura obtiene +1/+0 por cada otra Ilusión que controlas”.

Siempre que una Ilusión que controlas muera, puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente de tu mano con valor de maná menor o igual que la fuerza de esa criatura.

- La última habilidad de Minn usa la fuerza de la Ilusión tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar qué cartas puedes poner en el campo de batalla.
-

Mosca de ébano

{2}

Artefacto

La Mosca de ébano entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {C}.

{4}: Tira 1d6. Puedes hacer que la Mosca de ébano se convierta hasta el final del turno en una criatura artefacto Insecto X/X con la habilidad de volar, donde X es el resultado.

Siempre que la Mosca de ébano ataque, otra criatura atacante objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Eliges si la Mosca de ébano se convierte en una criatura en cuanto la segunda habilidad se resuelve, después de ver el resultado de la tirada. Si no haces que se convierta en una criatura en ese momento, no podrás elegir que se convierta en una criatura más adelante en el turno a menos que vuelvas a activar la habilidad.
-

Nihiloor

{2}{W}{U}{B}

Criatura legendaria — Horror

3/5

Cuando Nihiloor entre al campo de batalla, por cada oponente, gira hasta una criatura enderezada que controlas. Cuando lo hagas, ganas el control de la criatura objetivo que controla ese jugador con fuerza menor o igual que la fuerza de la criatura girada mientras controles a Nihiloor.

Siempre que ataques con una criatura que sea propiedad de un oponente, ganas 2 vidas y ese jugador pierde 2 vidas.

- En cuanto la primera habilidad disparada de Nihiloor se resuelve, eliges hasta una criatura por cada oponente y las giras todas al mismo tiempo. Luego, se pone en la pila una habilidad disparada individual por cada criatura que giraste de esta manera. Estas habilidades se ponen en la pila en el orden que elijas. Si girar esas criaturas hizo que se disparase cualquier otra habilidad que controlas, esas también van a la pila en ese momento.
 - Se verifican la fuerza de la criatura girada y la fuerza de la criatura objetivo cuando pones la habilidad en la pila y en cuanto la habilidad se resuelve, para garantizar que el objetivo sea legal.
 - Si la criatura girada ya no está en el campo de batalla en cuanto se resuelve el disparo, usa sus valores tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar si el objetivo sigue siendo legal en cuanto la habilidad se resuelve.
 - Si de alguna manera una criatura que giraste debido a la habilidad de Nihiloor ya no está girada en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve, esa habilidad se resolverá igualmente y ganarás el control del objetivo siempre y cuando tenga una fuerza menor que la criatura que giraste.
 - Si Nihiloor deja el campo de batalla antes de que se resuelvan su habilidad de entra al campo de batalla o sus habilidades disparadas reflexivas, no ganarás el control de ninguna criatura.
-

Poderío indómito

{3} {G}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +3/+3.

El controlador de la criatura encantada puede elegir que haga su daño de combate como si no hubiera sido bloqueada.

- Asignar el daño de la criatura como si no hubiera sido bloqueada es todo o nada. No puedes usar este efecto para asignar una parte del daño de la criatura a una criatura bloqueadora y el resto al jugador o planeswalker defensor.
 - Incluso si asigna daño como si no hubiera sido bloqueada, seguirá recibiendo daño de las criaturas que la bloquean.
-

Próspero, unido al grimorio

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Brujo tiefling

1/4

Toque mortal.

Arcanum místico — Al comienzo de tu paso final, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

Beneficio del pacto — Siempre que juegues una carta desde el exilio, crea una ficha de Tesoro.

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar cartas con la habilidad Arcanum místico.
 - La habilidad Beneficio del pacto se dispara siempre que juegas cualquier carta desde el exilio, no solo las que exiliaste con la habilidad Arcanum místico.
-

Puzle defensor netherés

{3} {U}

Encantamiento

Rayo concentrado — Al comienzo de tu mantenimiento, tira 1d4. Adivina X, donde X es el resultado.

Iluminación perfecta — Siempre que saques el resultado natural más alto de un dado, roba una carta.

- Si sacas un 4 natural mientras se resuelve la habilidad Rayo concentrado, adivinarás antes de robar una carta para la habilidad Iluminación perfecta.
 - Si se te indica que tires varios dados (con una excepción; ver más abajo) y más de uno tiene el resultado natural más alto, la habilidad Iluminación perfecta se disparará esa misma cantidad de veces.
 - Cualquier tirada que se ignore, como sucede con el efecto de la Guía pixie, no hará que se dispare la habilidad Iluminación perfecta.
-

Repreñión infernal

{2} {B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, los permanentes que controlan tus oponentes ganan “Cuando este permanente haga daño al jugador que lanzó la Repreñión infernal, sacrifica este permanente. Pierdes 2 vidas”.

- Cuando se resuelve la habilidad disparada que la Repreñión infernal otorga a los permanentes, si el controlador de ese permanente no puede sacrificarlo, perderá 2 vidas igualmente. De manera similar, si no puede perder vidas, sacrificará el permanente igualmente.
- Si un jugador lanza más de una copia de la Repreñión infernal en un turno, los permanentes ganarán varias copias de la habilidad disparada. Cada una se disparará y resolverá por separado. Por ejemplo, si lanzas la Repreñión infernal dos veces, cada permanente que te hizo daño hará que su controlador pierda 4 vidas.
- Si más de un jugador lanza la Repreñión infernal en un turno, algunos permanentes ganarán varias copias de la habilidad disparada que se referirán a jugadores distintos. Solo se dispararán por el jugador que lanzó la Repreñión infernal que le otorgó la habilidad.
- Las copias de la Repreñión infernal que no se lanzaron darán la habilidad a los permanentes de los oponentes, pero esa habilidad no hará nada porque ningún jugador lanzó la copia de la Repreñión infernal.
- Si un hechizo o habilidad hace que otro jugador gane el control de la Repreñión infernal mientras está en la pila, los permanentes controlados por los oponentes de ese jugador ganarán la habilidad (es probable que se incluyan los permanentes que controlas). Sin embargo, sigues siendo el jugador que lanzó la Repreñión infernal, por lo que la habilidad se disparará siempre que uno de esos permanentes te haga daño a ti, no al jugador que controlaba la Repreñión infernal cuando se resolvió.

Sefris de la sabiduría oculta

{W} {U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/3

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde cualquier parte, adéntrate en la mazmorra. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Para adentrarse en la mazmorra, entra en la primera sala o avanza a la siguiente.)*

Crear muerto viviente — Siempre que completes una mazmorra, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- La primera habilidad de Sefris de la sabiduría oculta solo se fija en el tipo que tiene la carta en el cementerio, no en el tipo que tenía en cualquier otra zona. Por ejemplo, la muerte de tierras animadas no hará que se dispare la habilidad. Esto también se aplica en caso contrario. Por ejemplo, si se contrarresta una criatura que se lanzó como una Aventura, es una carta de criatura en el cementerio y la primera habilidad se disparará.
-

Sima de la Infraoscuridad

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{5}, {T}, exiliar la Sima de la Infraoscuridad: Tira 1d10.

Pon el artefacto, criatura o planeswalker objetivo en la biblioteca de su propietario, justo debajo de las X primeras cartas de esa biblioteca, donde X es el resultado. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el propietario de ese permanente tiene menos de X cartas en su biblioteca, pon el permanente en el fondo de la biblioteca de su propietario.

Solar radiante

{5}{W}

Criatura — Ángel

3/6

Vuela, vínculo vital.

Siempre que el Solar radiante u otra criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, adéntrate en la mazmorra. (*Entra en la primera sala o avanza a la siguiente.*)

{W}, descartar el Solar radiante: Adéntrate en la mazmorra y ganas 3 vidas.

- Si una ficha que es una copia del Solar radiante entra al campo de batalla, se disparará su propia habilidad, pero no la de otros Solares radiantes.

Sospecha vehemente

{6}{B}{R}

Conjuro

Cada oponente exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre esas cartas que no sean tierra sin pagar sus costes de maná.

Rebote. (*Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.*)

- Puedes lanzar las cartas exiliadas con la Sospecha vehemente mientras se resuelve. Si eliges no lanzarlas, no podrás hacerlo más adelante.
- Puedes lanzar las cartas exiliadas en cualquier orden, no solo en el orden en que fueron exiliadas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

- Las cartas que no lanzas de esta manera, incluida cualquier carta de tierra exiliada, permanecerán en el exilio indefinidamente.

Storvald, jarl gigante de escarcha

{4}{G}{W}{U}

Criatura legendaria — Gigante

7/7

Rebatir {3}.

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de rebatir {3}.

Siempre que Storvald entre al campo de batalla o ataque, elige uno o ambos:

- La criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 7/7 hasta el final del turno.
 - La criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 1/1 hasta el final del turno.
- La habilidad disparada de Storvald sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de esa criatura de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
 - Si eliges ambos modos, los efectos ocurrirán en el orden especificado.
 - Puedes elegir la misma criatura como objetivo de ambos modos si te apetece dejarle probar un poder cósmico y fenomenal antes de convertirla en algo diminuto, por ejemplo.

Túnica de las estrellas

{1}{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +0/+3.

Proyección astral — {1}{W}: La criatura equipada sale de fase. (Trátala a ella y a cualquier permanente anexado a ella como si no existiese hasta el próximo turno de su controlador.)

Equipar {1}.

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- En particular, esto significa que no puedes equipar la Túnica de las estrellas a otra criatura mientras esté fuera de fase. Si activas la habilidad Proyección astral de una Túnica de las estrellas anexada en respuesta a la habilidad de equipar, la Túnica de las estrellas saldrá de fase antes de que la habilidad de equipar se resuelva y no se moverá.
- En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexados a ella (incluida la Túnica de las estrellas) salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase anexados a la criatura a la que estaban anexados cuando salieron de fase.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden

atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.

- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Azotamientos, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si un oponente gana el control de una de tus criaturas, esa criatura sale de fase y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, esa criatura entra en fase bajo tu control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Vara de la absorción

{2} {U}

Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, exílialo en vez de ponerlo en un cementerio en cuanto se resuelva.

{X}, {T}, sacrificar la Vara de la absorción: Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre las cartas exiliadas con la Vara de la absorción con un valor de maná total de X o menos sin pagar sus costes de maná.

- Si varias copias de la Vara de la absorción están en el campo de batalla al mismo tiempo, cualquier jugador que lance un hechizo de instantáneo o de conjuro hará que se disparen todas. En cuanto el hechizo se resuelve, su controlador elige cuál de las copias de la Vara lo exilia.
 - Cada copia de la Vara de la absorción controla las copias que exilió de forma separada. Si la Vara de la absorción es destruida y luego vuelve al campo de batalla, no podrá acceder a ninguna de las cartas que exilió antes.
 - Si un hechizo se contrarresta o no llega a resolverse, la Vara de la absorción no lo exiliará.
 - Cuando la última habilidad de la Vara de la absorción se resuelve, lanzas todos los hechizos que quieras con un valor de maná total de X o menos de entre las cartas exiliadas en el orden que elijas. Las cartas que no se lancen de esta manera permanecerán en el exilio indefinidamente.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
 - Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
-

Vara inamovible

{W}

Artefacto

Puedes elegir no enderezar la Vara inamovible durante tu paso de enderezar.

Siempre que la Vara inamovible se enderece, adéntrate en la mazmorra.

{3}{W}, {T}: Mientras la Vara inamovible permanezca girada, otro permanente objetivo pierde todas las habilidades y no puede atacar ni bloquear.

- Algunas habilidades siguen funcionando incluso si se han removido. En concreto, las habilidades estáticas que cambian los tipos o los colores de un objeto se seguirán aplicando incluso después de que se pierdan esas habilidades.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza o resistencia y pierde esa habilidad, la fuerza y resistencia (según corresponda) se convierte en 0.
- Si haces objetivo a un Aura con la última habilidad de la Vara inamovible, perderá su habilidad de encantar e irá al cementerio de su propietario porque no puede encantar nada legalmente. Un Equipo que pierde sus habilidades pierde su habilidad de equipar, por lo que no podrás moverlo de esa manera, pero seguirá anexado a la criatura a la que equipar, si la hay.

Vengadora sagrada

{2}{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de dañar dos veces.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate, puedes poner en el campo de batalla una carta de Aura de tu mano anexada a ella.

Equipar {2}{W}.

- Puedes poner una carta de Aura en el campo de batalla anexada a la criatura equipada si se puede anexar legalmente a esa criatura.

Voluntad de Klauth

{X}{R}{R}{G}

Instantáneo

Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.

- *Escupir llamas* — La Voluntad de Klauth hace X puntos de daño a cada criatura sin la habilidad de volar.
- *Destruir reliquias* — Destruye hasta X artefactos y/o encantamientos objetivo.

- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas la Voluntad de Klauth, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.

- Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.

Wulfgar del Valle del Viento Helado

{3}{R}{G}

Criatura legendaria — Bárbaro humano

4/4

Reyerta. *(Siempre que esta criatura ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste este combate.)*

Si el ataque de una criatura que controlas hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La última habilidad de Wulfgar del Valle del Viento Helado solo afecta a las habilidades disparadas que tengan condiciones directamente relacionadas con atacar, como “siempre que esta criatura ataque” o “siempre que ataques con una o más criaturas”. No afecta a las habilidades disparadas con otras condiciones de disparo, como “siempre que esta criatura se gire”.
- La última habilidad de Wulfgar hará que su habilidad de reyerta se dispare una vez más.

Magic: The Gathering, Magic, Aventuras en Forgotten Realms, Dungeons & Dragons, Strixhaven: Academia de Magos, Kaldheim, Zendikar, Eldraine, Theros e Ikorla son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2021 Wizards.