

Notas de la colección *Innistrad: Compromiso escarlata*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 23 de septiembre 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 sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de 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

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Innistrad: Compromiso escarlata* con el código de la colección VOW están permitidas en los formatos Estándar, Modern, Pioneer y también en Commander y otros formatos. En cuanto se lance, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *El resurgir de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Academia de Magos*, *Aventuras en Forgotten Realms*, *Innistrad: Cacería de medianoche* e *Innistrad: Compromiso escarlata*.

Las cartas de Drácula de *Innistrad: Compromiso escarlata* con el código de la colección VOW y numeradas del 329 al 345 y 403 tienen otro nombre aparte del de la barra de título. Su nombre normal está en una segunda barra de título debajo de la primera. A efectos de jugabilidad, estas cartas solo tienen especificado el nombre de la segunda barra de título.

Las cartas de Commander de *Innistrad: Compromiso escarlata* con el código de la colección VOC numeradas del 1 al 38 (y sus versiones alternativas del 39 al 76) están permitidas en los formatos Commander, Vintage y Legacy. Las cartas con el código de la colección VOC numeradas del 77 en adelante son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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.

Nueva habilidad de palabra clave: recortar

Recortar es una nueva habilidad de palabra clave que se encuentra en algunas cartas de instantáneo y de conjuro. Puedes pagar el coste de recortar para eliminar algunas palabras de un hechizo y hacerlo más poderoso.

Recuperación de alquimista

{U}

Instantáneo

Recortar {1}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra [que controlas] a la mano de su propietario.

Notas generales sobre la habilidad de recortar:

- Si lanzas un hechizo pagando su coste de recortar, ese hechizo no tendrá el texto entre corchetes mientras esté en la pila.
- Un coste de recortar es un coste alternativo que se paga en lugar del coste de maná del hechizo. Lanzar un hechizo pagando su coste de recortar no cambia el valor de maná del hechizo.
- No puedes lanzar un hechizo pagando su coste de recortar y otro coste alternativo. Por ejemplo, si un efecto le otorga a una Recuperación de alquimista en tu cementerio un coste de retrospectiva de {U}, no puedes lanzarla desde tu cementerio pagando su coste de recortar.
- Si un efecto te permite “lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná”, no puedes lanzar dicho hechizo pagando su coste de recortar.

Nueva habilidad de palabra clave: entrenamiento

Los habitantes de Innistrad se preparan constantemente para hacer frente a los horrores de su mundo. Para muchos, esto significa entrenarse para mejorar en combate. Entrenamiento es una nueva habilidad de palabra clave que fortalece las criaturas cuando atacan junto con criaturas cuya fuerza es mayor que la suya.

Tiradora principiante

{2}{G}

Criatura — Arquero humano

1/4

Alcance.

Entrenamiento. *(Siempre que esta criatura ataque con otra criatura con mayor fuerza, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Notas generales sobre la habilidad de entrenamiento:

- La habilidad de entrenamiento de una criatura solo se dispara cuando esa criatura y una criatura con mayor fuerza se declaran como atacantes. Aumentar la fuerza de una criatura después de declarar atacantes no hará que se dispare la habilidad de entrenamiento.
 - Una vez que la habilidad de entrenamiento de una criatura se dispare, destruir la otra criatura atacante o reducir su fuerza no evitará que la criatura con la habilidad de entrenamiento obtenga un contador +1/+1.
-

Tema de la colección: fichas de Sangre

¿Qué clase de boda vampírica sería esta si no hubiese sangre? Varias cartas de esta colección crean o usan fichas de artefacto Sangre.

Invitada glotona

{2} {B}

Criatura — Vampiro

1/4

Cuando la Invitada glotona entre al campo de batalla, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{o1}, {oT}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Siempre que sacrifiques una ficha de Sangre, ganas 1 vida.

Notas generales sobre las fichas de Sangre:

- Si un efecto hace referencia a una ficha de Sangre, se refiere a cualquier ficha de artefacto con el subtipo Sangre, aunque haya ganado otros subtipos.
- No puedes sacrificar una ficha de Sangre para pagar varios costes.
- Ciertas habilidades disparadas se disparan “siempre que sacrifiques una ficha de Sangre”. Estas habilidades se disparan sin importar la razón por la que sacrificaste esa ficha de Sangre.
- Algunos hechizos que te piden que crees una ficha de Sangre requieren objetivos. No puedes lanzar esos hechizos sin elegir todos los objetivos requeridos y, si todos esos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resolverá y no crearás ninguna ficha de Sangre. Si algunos de esos objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales, harás todo lo que puedas, incluso crear fichas de Sangre.

Mecánica que regresa: perturbar

Perturbar ha vuelto, pero esta vez tiene algo distinto. Todas las cartas de *Innistrad: Cacería de medianoche* con la habilidad de perturbar eran criaturas Espíritu en la cara posterior. En esta colección, las caras posteriores de las cartas con la habilidad de perturbar son Auras que regresan para encantar a un permanente y otorgarle alguna habilidad.

Geist distractora

{2}{W}

Criatura — Espíritu

2/1

Siempre que la Geist distractora ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

Perturbar {4}{W}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.*)

////

Distracción astuta

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor”.

Si la Distracción astuta fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- La habilidad de perturbar solo se encuentra en la cara frontal de algunas cartas de dos caras.
- “Perturbar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta transformada desde tu cementerio pagando [coste] en lugar de su coste de maná”.
- Cuando lances un hechizo usando la habilidad de perturbar de una carta, dicha carta va a la pila con su cara posterior boca arriba. El hechizo resultante tiene todas las características de esa cara.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de perturbar) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de un hechizo lanzado con la habilidad de perturbar se determina por el coste de maná de la cara frontal de la carta, al margen del coste total para lanzarlo (esta es una regla especial que solo se aplica a las cartas de dos caras que se transforman, incluidas las que tienen la habilidad de perturbar).
- Un hechizo lanzado de esta manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba.
- Si copias un hechizo de permanente lanzado de esta manera (quizá con una carta como el Motor litoforme), la copia se convierte en una ficha que es una copia de la cara posterior de la carta, aunque ella misma no sea una carta de dos caras. El valor de maná de esa copia será de 0.
- La cara posterior de cada carta con la habilidad de perturbar tiene una habilidad que le indica a su controlador que la exilie si fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte. Esto incluye ir al cementerio desde la pila, así que, si el hechizo es contrarrestado después de que lo lanzases con su habilidad de perturbar (o, en el caso de un Aura, si su objetivo ya no es legal), irá al exilio.

Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman

A una colección de Innistrad no le pueden faltar aún más monstruos y criaturas de la noche que se transforman, por lo que regresan las cartas de dos caras que se transforman. No se modificaron las reglas de las cartas de dos caras.

Una carta de dos caras tiene dos caras: una cara frontal y una cara posterior. No tiene el dorso típico de *Magic*. Las cartas de dos caras que se transforman de esta colección tienen un símbolo de un sol en la esquina superior izquierda de la cara frontal y un símbolo de una luna en el mismo lugar de la cara posterior. Aparte de diferenciar una cara de la otra, estos símbolos no tienen otro efecto en el juego.

Al contrario que en las cartas de dos caras modales de colecciones recientes, las caras posteriores de las cartas de dos caras que se transforman no tienen un coste de maná y no se pueden lanzar (aunque la habilidad de perturbar de esta colección es una excepción). No obstante, se pueden transformar. Transformar una carta es darle la vuelta: cambiar su cara frontal por su cara posterior, y viceversa.

Las cartas de dos caras no cambiaron desde la última vez que las vimos en *Innistrad: Cacería de medianoche*. He aquí los detalles:

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Las cartas de dos caras que se transforman se lanzan boca arriba a menos que se estén lanzando con la habilidad de perturbar. Solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba, las características de la otra cara se ignoran.
- Mientras una carta de dos caras que se transforma no esté en el campo de batalla o en la pila, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma no puede lanzarse a menos que un efecto te permita lanzarla “transformada” (lee más información en la sección “Mecánica que regresa: perturbar” de este documento).
- Una carta de dos caras que se transforma entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Para transformar un permanente, dale la vuelta para que su otra cara esté boca arriba. Solo se pueden transformar los permanentes representados por cartas de dos caras que se transforman.
- Si se te pide que transformes un permanente que no está representado por una carta de dos caras, tal vez porque es una ficha o una carta de una sola cara que se convirtió en una copia de un permanente de dos caras, esa instrucción se ignora.
- Transformar un permanente no afecta a ningún Aura o Equipo anexados a dicho permanente. De manera similar, cualquier contador sobre el permanente seguirá estando sobre ese permanente después de que se transforme. Cualquier efecto continuo de un hechizo o habilidad que se haya resuelto continuará afectándole. Cualquier hechizo o habilidad en la pila que haga objetivo a un permanente sigue haciéndolo después de que ese permanente se transforme.
- El daño marcado sobre un permanente de dos caras continuará marcado sobre ese permanente después de que se transforme.

Mecánica que regresa: diurno/nocturno

No sería Innistrad si no tuviera Licántropos y magia que depende de la luna. Aunque esta colección se centra en los Vampiros, sigue habiendo muchas cartas relacionadas con el día y la noche.

Las reglas de las habilidades de diurno y nocturno no cambiaron desde el lanzamiento de *Innistrad: Cacería de medianoche*. No obstante, aquí tienes un resumen completo:

Cuidadora de Avabruck

{4}{G}{G}

Criatura — Licántropo humano

4/4

Antimaleficio.

Al comienzo del combate en tu turno, pon dos contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Maestra de caza de Hollowhenge

Criatura — Licántropo

6/6

Antimaleficio.

Los otros permanentes que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

Al comienzo del combate en tu turno, pon dos contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

Resumen del día y la noche

El día y la noche son designaciones que el juego en sí puede tener. Cuando empieza el juego no tiene ninguna de las dos. Una vez que se haga de día en el juego (o de noche, aunque es menos común), tendrá una de las dos (día o noche) e irá cambiando durante el resto del juego. A las cartas de dos caras con las habilidades de diurno y nocturno esto les importa mucho. Mientras sea de día, la cara con la habilidad de diurno estará boca arriba en el campo de batalla. Mientras sea de noche, la cara con la habilidad de nocturno estará boca arriba en el campo de batalla.

Hacerse de día o de noche por primera vez

Las cartas de dos caras con las habilidades de diurno o nocturno son *cartas de dos caras que se transforman*. Solo se pueden lanzar boca arriba. La mayoría de veces, aparecerán por primera vez en el campo de batalla con la cara frontal boca arriba. Si no es ni de día ni de noche y un permanente con la habilidad de diurno aparece en el campo de batalla, se hace de día. Hay otras habilidades que también pueden hacer que se haga de día o de noche, como la segunda habilidad del Vándalo de azufre.

Pasar del día a la noche o de la noche al día

Una vez que se haya designado el día o la noche en el juego, si dicha designación cambia cada turno o no depende de la cantidad de hechizos que el jugador activo lanzó el turno anterior.

- Antes de que un jugador enderece sus permanentes durante su paso de enderezar, el juego verifica si la designación del día o la noche debería cambiar.
- Si es de día y el jugador activo del turno anterior no lanzó hechizos durante su turno, se hace de noche.
- Si es de noche y el jugador activo del turno anterior lanzó dos o más hechizos durante su turno, se hace de día.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, si es de día y ningún jugador del equipo activo lanzó un hechizo durante el turno anterior, se hace de noche.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, si es de noche y cualquier jugador del equipo activo lanzó dos o más hechizos durante el turno anterior, se hace de día.
- Los permanentes de dos caras con la habilidad de diurno se transforman en sus caras nocturnas en cuanto se hace de noche. De manera similar, los permanentes de dos caras con la habilidad nocturno se transforman en sus caras diurnas en cuanto se hace de día. Esto ocurre inmediatamente y no es una acción basada en estado. Pasa en cualquier momento en el que se haga de día o de noche, no solo durante el paso de enderezar.

Factores importantes a tener en cuenta durante la noche

- Si lanzas un hechizo con la habilidad de diurno durante la noche, ese hechizo estará con la cara frontal boca arriba (boca arriba con su cara diurna) en la pila. Sin embargo, entrará al campo de batalla con su cara posterior boca arriba (boca arriba con su cara nocturna). No entrará con su cara diurna boca arriba y se transformará.
- Si es de noche, los permanentes con la habilidad de diurno que entren al campo de batalla sin ser lanzados entrarán con sus caras nocturnas boca arriba.

Una historia o diurna o nocturna

- Los permanentes con las habilidades de diurno y nocturno no se pueden transformar de ninguna otra forma que no sea mediante sus habilidades de diurno y nocturno. En particular, las cartas antiguas como la Niebla lunar, que indicaban a un jugador que transformase permanentes, no afectan a los permanentes con las habilidades de diurno o nocturno.
- Una vez que sea de día o de noche, el juego tendrá exactamente una de esas dos designaciones hasta que llegue a su fin. Nunca puede ser de día y de noche al mismo tiempo. Una vez que sea de día o de noche, el juego no puede regresar a no tener ninguna de las dos designaciones.
- Todo el juego es de día o todo el juego es de noche. No es posible que sea de día para un jugador y de noche para otro.

Uno de los casos más inusuales que se nos ocurren y que alguien podría preguntarse

- Si no es ni de día ni de noche y una criatura con la habilidad de diurno y una criatura con la habilidad de nocturno aparecen en el campo de batalla a la vez, se hace de día. La criatura con la habilidad de nocturno se transformará.

Ciclo de tierras duales, segunda parte

Innistrad: Cacería de medianoche nos presentó un ciclo de cinco tierras no básicas que entran al campo de batalla giradas a menos que controles otras dos o más tierras, e *Innistrad: Compromiso escarlata* nos trae las otras cinco combinaciones de colores para completar este ciclo extendido.

Claro de muertehongos

Tierra

El Claro de muertehongos entra al campo de batalla girado a menos que controles otras dos o más tierras.

{T}: Agrega {B} o {G}.

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Habilidad de palabra clave que regresa: aprovechar

Aprovechar es una habilidad de palabra clave que te permite sacrificar otra criatura cuando la criatura con la habilidad de aprovechar entre al campo de batalla. Las criaturas con la habilidad de aprovechar también tienen una segunda habilidad disparada que ocurre cuando “aprovechan una criatura”. Esta segunda habilidad es distinta para cada criatura con la habilidad de aprovechar.

Skaab buceador
{3}{U}{U}
Criatura — Zombie
3/5
Aprovechar. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.)*
Cuando el Skaab buceador aproveche una criatura, el propietario de la criatura objetivo la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

Notas generales sobre la habilidad de aprovechar:

- Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de la habilidad de aprovechar sacrifica una criatura en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve.
- Puedes sacrificar la criatura con la habilidad de aprovechar si todavía está en el campo de batalla. Esto hará que su otra habilidad se dispare.
- Si la criatura con la habilidad de aprovechar no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve, no obtendrás ninguna bonificación de la criatura con la habilidad de aprovechar, incluso si sacrificas una criatura. Como la criatura con la habilidad de aprovechar no está en el campo de batalla, su otra habilidad disparada no se disparará.
- No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.

Habilidad de palabra clave que regresa: unir almas

Los mazos de Commander de *Innistrad: Compromiso escarlata* nos traen de vuelta la mecánica de unir almas, que permite que una criatura quede “emparejada” con otra, normalmente para el beneficio de ambas.

Pesadilla atronadora
{4}{G}
Criatura — Espíritu caballo
3/3
Unir almas. *(Puedes emparejar esta criatura con otra criatura no emparejada cuando cualquiera de ellas entre al campo de batalla. Permanecen emparejadas mientras controles ambas criaturas.)*
Mientras la Pesadilla atronadora esté emparejada con otra criatura, cada una de esas criaturas tiene “Siempre que un oponente lance un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

Notas generales sobre la habilidad de unir almas:

- Dos criaturas emparejadas siguen siendo criaturas individuales en todos los aspectos: atacan y bloquean por separado, son objetivo o les afectan los hechizos o habilidades por separado y cambian de zona por separado. Por ejemplo, si dos criaturas emparejadas están atacando, bloquear una de ellas no afecta a la otra.
- Ninguna habilidad de unir almas hace objetivo a una criatura.
- Debes controlar otra criatura que no esté emparejada en el momento en el que una criatura con la habilidad de unir almas entre al campo de batalla o la habilidad de unir almas no se disparará. Sin embargo, la criatura que se empareja con la criatura que tiene la habilidad de unir almas no se elige hasta que se resuelve la habilidad de unir almas.
- Si la pareja se rompe, las bonificaciones y las habilidades que reciben esas criaturas desaparecen al instante.
- Una criatura con la habilidad de unir almas puede otorgarse a sí misma y a la criatura con la que está emparejada una habilidad que incluya las palabras “esta criatura”. En estos casos, “esta criatura” se refiere solo a la criatura que tiene la habilidad, no a la criatura con la que está emparejada.
- Si una criatura con la habilidad de unir almas se empareja con otra criatura con la habilidad de unir almas, cada una de ellas recibirá ambas bonificaciones.
- Si controlas varias criaturas que no están emparejadas con la habilidad de unir almas y otra criatura entra al campo de batalla, cada habilidad de unir almas se disparará. Las habilidades de unir almas que se intenten resolver después de que emparejes la criatura no tendrán efecto.
- Si una criatura emparejada con la habilidad de unir almas pierde dicha habilidad, esta y la criatura con la que está emparejada seguirán emparejadas.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *INNISTRAD: COMPROMISO ESCARLATA*

Abrazo de la naturaleza

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura o tierra.

Mientras el permanente encantado sea una criatura, obtiene +2/+2.

Mientras el permanente encantado sea una tierra, tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera”.

- Si el permanente encantado es tanto una tierra como una criatura, obtiene ambos beneficios.
-

Acechador de la alcantarilla

{3}{U}

Criatura — Espíritu

3/3

El Acechador de la alcantarilla no puede ser bloqueado mientras ataque solo.

Perturbar {3}{U}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.*)

////

Atajo de la alcantarilla

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede ser bloqueada mientras ataque sola.

Si el Atajo de la alcantarilla fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exílialo.

- Si la carta Acechador de la alcantarilla o la criatura encantada por el Atajo de la alcantarilla es bloqueada mientras está atacando con otra criatura, remover la otra criatura del combate no hará que deje de estar bloqueada.

Acechador sombrarroble

{2}{G}

Criatura — Guardabosque licántropo humano

3/3

Puedes lanzar este hechizo como si tuviera la habilidad de destello si pagas {2} más para lanzarlo.

Diurno. (*Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.*)

////

Emboscador bajo la luna

Criatura — Licántropo

6/3

Nocturno. (*Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.*)

- Puedes lanzar el Acechador sombrarroble como si tuviera la habilidad de destello si pagas {2} aunque sea de noche.

Amalgama sobrecargada

{2}{U}{U}

Criatura — Horror zombie

3/3

Destello.

Vuela.

Aprovechar. (*Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.*)

Cuando la Amalgama sobrecargada aproveche una criatura, contrarresta el hechizo, la habilidad activada o la habilidad disparada objetivo.

- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y tripular) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en sus textos recordatorios.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como destreza y fabricar) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se dispara al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- La habilidad de aprovechar de la Amalgama sobrecargada no puede hacer objetivo habilidades de maná. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná a la reserva de maná de un jugador en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná a la reserva de maná de un jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.
- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.

Amanecer glorioso

{3} {G} {G}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, elige uno:

- Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
 - La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {G}{G}{G}” hasta el final del turno.
 - Roba una carta si controlas una criatura con fuerza de 3 o más.
 - Ganas 3 vidas.
- El tercer modo del Amanecer glorioso se puede elegir incluso si no controlas ninguna criatura con fuerza de 3 o más en cuanto la habilidad va a la pila. Si controlas una criatura con fuerza de 3 o más cuando se resuelve, robarás una carta. Si no, no hará nada en cuanto se resuelva.

Anje, dama de deshonor

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Vampiro

4/5

Siempre que Anje, dama de deshonor y/o uno o más otros Vampiros entren al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de Sangre. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

{2}, sacrificar otra criatura o una ficha de Sangre: Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Si Anje, dama de deshonor y otros Vampiros entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, solo creas una ficha de Sangre.

Anuncio de la boda

{2}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, pon un contador de invitación sobre el Anuncio de la boda. Si atacaste con dos o más criaturas este turno, roba una carta. De lo contrario, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1.

Luego, si el Anuncio de la boda tiene tres o más contadores de invitación sobre él, transfórmalo.

////

Celebración de la boda

Encantamiento

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

- La habilidad del Anuncio de la boda se fija en la fase de combate que ya pasó este turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando atacaste. Si atacaste con al menos dos criaturas este turno, robarás una carta en cuanto la habilidad se resuelva. Esto sucede incluso si uno o más de esos permanentes ya no son criaturas o no están en el campo de batalla.
- La transformación forma parte de la habilidad disparada que pone contadores de invitación sobre el Anuncio de la boda. Si otro efecto hace que el Anuncio de la boda tenga tres o más contadores de invitación sobre él, no se transformará hasta la próxima vez que su habilidad disparada se resuelva.
- El Anuncio de la boda conserva sus contadores de invitación en cuanto se transforma en la Celebración de la boda.

Aprendiz de Acero de la Parroquia

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Entrenamiento. *(Siempre que esta criatura ataque con otra criatura con mayor fuerza, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Cuando la Aprendiz de Acero de la Parroquia muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- La última habilidad de la Aprendiz de Acero de la Parroquia pone todos sus contadores sobre la criatura objetivo, no solo sus contadores +1/+1.
 - La última habilidad de la Aprendiz de Acero de la Parroquia no hace que muevas sus contadores de ella a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre esa criatura la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía la Aprendiz de Acero de la Parroquia cuando murió.
 - En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito cuando la Aprendiz de Acero de la Parroquia muere, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
 - Si la Aprendiz de Acero de la Parroquia tiene contadores -1/-1 sobre ella cuando muere, la última habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que el receptor también muera.
-

Apuntar a la cabeza

{2} {B}

Conjuro

Elige uno:

- Exilia el Zombie objetivo.
- El oponente objetivo exilia dos cartas de su mano.

- Si el oponente objetivo solo tiene una carta en la mano, exiliará esa carta.
-

Archinecrófaga de Thraben

{2} {B}

Criatura — Clérigo zombie

3/2

Siempre que la Archinecrófaga de Thraben u otro Zombie que controlas muera, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de Zombie, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si no pones la carta en tu mano, puedes ponerla en tu cementerio.

- Si la Archinecrófaga de Thraben y otro Zombie que controlas mueren al mismo tiempo, esta habilidad se dispara una vez por cada uno de ellos.
-

Arengadora de la milicia

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

3/3

La Arengadora de la milicia no puede atacar sola.

Siempre que la Arengadora de la milicia ataque,

endereza la criatura objetivo.

- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.
 - Todas las atacantes se eligen a la vez. No puedes atacar con la Arengadora de la milicia, enderezar una criatura girada y luego atacar con esa criatura.
 - Puedes hacer objetivo a una criatura enderezada con esta habilidad. Por ejemplo, si todas tus criaturas tienen la habilidad de vigilancia, no tienes por qué enderezar la criatura de un oponente.
-

Armadura de zarzas

{1} {G}

Artefacto — Equipo

Cuando la Armadura de zarzas entre al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {4}. ({4}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La Armadura de zarzas no entra al campo de batalla anexada a una criatura. En vez de eso, el Equipo entra al campo de batalla y luego una habilidad disparada lo anexa a una criatura. Puedes lanzar la Armadura de zarzas aunque no controles ninguna criatura.
-

Armar a los cátaros

{1}{W}{W}

Conjuro

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +3/+3, hasta una otra criatura objetivo obtiene +2/+2 y hasta una otra criatura objetivo obtiene +1/+1. Esas criaturas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Si eliges tres objetivos en cuanto lanzas Armar a los cátaros, los tres objetivos deben ser criaturas distintas.
-

Asesina furtiva

{3}{B}

Criatura — Asesino vampiro

4/2

Cuando la Asesina furtiva entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -2/-2 hasta el final del turno si ese oponente no controla otras criaturas.

- La habilidad de la Asesina furtiva se dispara incluso si todos tus oponentes controlan más de una criatura. Si el controlador de la criatura objetivo controla cualquier otra criatura más en cuanto la habilidad se resuelve, esa habilidad no hará nada. En particular, ese jugador podría lanzar un hechizo de criatura con la habilidad de destello o crear una ficha de criatura en respuesta para evitar el efecto -2/-2.
-

Bandada graznadora

{5}{U}

Criatura — Horror ave

4/4

Vuela.

Siempre que ataques con una o más criaturas, el jugador objetivo muele esa misma cantidad de cartas. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

{2}{U}: Pon la Bandada graznadora de tu cementerio en tu biblioteca en segundo lugar desde la parte superior.

- Puedes hacerte objetivo a ti mismo con la habilidad disparada de la Bandada graznadora.
-

Beso de la vampira

{1} {B}

Conjuro

El jugador objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

Crea dos fichas de Sangre. *(Son artefactos con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando este hechizo intente resolverse, no ganarás 2 vidas ni crearás ninguna ficha de Sangre.
-

Brigada de resistencia

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Cuando la Brigada de resistencia entra al campo de batalla, si controlas otro Humano, roba una carta.

- Debes controlar otro Humano cuando la Brigada de resistencia entra al campo de batalla y cuando la habilidad se resuelve para robar una carta.
-

Buscasangre inquieto

{1} {B}

Criatura — Vampiro

1/3

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Sacrificar dos fichas de Sangre: Transforma al Buscasangre inquieto. Activa esto solo como un conjuro.

////

Juerguista ensangrentado

Criatura — Vampiro

3/3

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

{4} {B}: Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- La primera habilidad del Buscasangre inquieto y del Juerguista ensangrentado se dispara si ganaste vidas en cualquier momento durante el turno, incluso también si perdiste esa misma cantidad de vidas o más durante el mismo turno.
-

Caballería alagryff

{3}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Vuela.

Entrenamiento. *(Siempre que esta criatura ataque con otra criatura con mayor fuerza, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que la Caballería alagryff ataque, puedes pagar {1}{W}. Si lo haces, la criatura atacante objetivo sin la habilidad de volar gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Debes elegir un objetivo para la última habilidad de la Caballería alagryff antes de elegir si pagas el coste o no. Si no hay un objetivo legal, no tendrás la oportunidad de pagar el coste.
-

Cadete oculto

{4}{G}

Criatura — Guardabosque humano

2/4

Entrenamiento. *(Siempre que esta criatura ataque con otra criatura con mayor fuerza, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre uno o más Humanos que controlas, roba una carta.

Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Robas solo una carta, sin importar cuántos contadores se pongan o sobre cuántos Humanos se pongan.
-

Cambio de destino

{3}{R}

Conjuro

Descarta tu mano, luego roba una carta por cada carta que descartaste este turno.

- El Cambio de destino cuenta las cartas que descartaste este turno por cualquier motivo, no solo las cartas que descartaste como parte de la resolución de este efecto.
-

Carne de catapulta

{2} {B}

Criatura — Zombie

1/5

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas tres o más criaturas que tengan una resistencia mayor que su fuerza, transforma a la Carne de catapulta.

////

Capitán de la catapulta

Criatura — Zombie

2/6

{2} {B}, {T}, sacrificar otra criatura: El oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a la resistencia de la criatura sacrificada.

- Para cumplir la condición de la Carne de catapulta, cada una de las tres criaturas debe tener una resistencia mayor que su propia fuerza, sin importar la fuerza y resistencia de las otras dos criaturas.

Casa de muñecas horripilante

{5}

Artefacto

{1}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio:

Crea una ficha que es una copia de la carta exiliada, excepto que es un artefacto Constructo 0/0 además de sus otros tipos y tiene “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada Constructo que controlas”. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro.

- La criatura ficha se cuenta a sí misma cuando se cuentan los Constructos que controlas.
- Si la carta de criatura exiliada tiene cualquier habilidad que define características que fija su fuerza o resistencia, esa habilidad no se copia.

Chandra, vestida para matar

{1} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

3

+1: Agrega {R}. Chandra, vestida para matar hace 1 punto de daño a hasta un jugador o planeswalker objetivo.

+1: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Si es roja, puedes lanzarla este turno.

-7: Exilia las cinco primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes lanzar hechizos rojos de entre ellas este turno.

Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo rojo, este emblema hace X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo”.

- La primera habilidad de Chandra usa la pila y se puede responder a ella, incluso si no se eligen objetivos. No cuenta como una habilidad de maná.

- La segunda habilidad de Chandra se fija en las características de la carta que exiliaste para ver si es roja. Si el hechizo en el que esa carta se convierte de alguna manera no es rojo, puedes lanzarlo igualmente. Por ejemplo, la cara frontal de Rowan, erudita de las chispas, una carta de dos caras modal, es roja. Will, erudito de la escarcha, la cara posterior de la misma carta, es azul. En el exilio, esa carta es roja, así que puedes lanzar cualquier cara si la exilias con esta habilidad.
- En cambio, la última habilidad de Chandra solo te permite lanzar hechizos que son rojos cuando los lanzas, sin importar qué carta sean en el exilio. Si esta habilidad exilia a Rowan, erudita de las chispas, no podrás lanzar a Will, erudito de la escarcha de esta manera porque sería un hechizo azul.
- Debes pagar todos los costes de los hechizos lanzados con las dos últimas habilidades de Chandra. Para la segunda habilidad, también debes seguir las restricciones de cuándo jugarlos.
- La habilidad disparada del emblema se fija en la cantidad de maná usada para lanzar el hechizo. Si un efecto hizo que pagases más o menos maná por ese hechizo al lanzarlo, se tendrá en cuenta al determinar el valor de X. Si un efecto fuera a contrarrestar ese hechizo a menos que pagues cierta cantidad de maná, ese maná no cuenta como maná usado para lanzarlo.

Círculo de confinamiento

{1}{W}

Encantamiento

Cuando el Círculo de confinamiento entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o menos hasta que el Círculo de confinamiento deje el campo de batalla.

Siempre que un oponente lance un hechizo de Vampiro con el mismo nombre que una carta exiliada con el Círculo de confinamiento, ganas 2 vidas.

- Si el Círculo de confinamiento deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, 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 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.

Cólera ancestral

{R}

Conjuro

La criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es 1 más la cantidad de cartas llamadas Cólera ancestral en tu cementerio.

Roba una carta.

- La Cólera ancestral no va a tu cementerio hasta que se termina de resolver, así que no se cuenta a sí misma para su propio efecto.

Coloso cultivador
{4} {G} {G} {G}
Criatura — Bestia planta
/

Arrolla.

Tanto la fuerza como la resistencia del Coloso cultivador son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

Cuando el Coloso cultivador entre al campo de batalla, puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano. Si lo haces, roba una carta y repite este proceso.

- Repites el proceso como parte de la resolución de la habilidad disparada del Coloso cultivador. Si la tierra que pones en el campo de batalla hace que se disparen habilidades, esas habilidades no irán a la pila hasta que la habilidad se haya resuelto del todo.
- El proceso se repite hasta que te niegues a poner una carta de tierra en el campo de batalla.

Conjurasangre de Voldaren
{1} {B}
Criatura — Hechicero vampiro
2/1

Vuela.

Siempre que la Conjurasangre de Voldaren u otra criatura que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

Siempre que crees una ficha de Sangre, si controlas cinco o más fichas de Sangre, transforma a la Conjurasangre de Voldaren.

////

Invocadora de murciélagos de sangre
Criatura — Hechicero vampiro
3/3

Vuela.

Al comienzo del combate en tu turno, hasta una ficha de Sangre objetivo que controlas se convierte en una criatura Murciélago negra 2/2 con las habilidades de volar y prisa además de sus otros tipos.

- La última habilidad de la Conjurasangre de Voldaren se fija en cuántas fichas de Sangre tienes tanto cuando se dispara como cuando se resuelve. Si no controlas al menos cinco fichas de Sangre en ambas ocasiones, no se transformará.
 - Las fichas de Sangre que se convierten en Murciélagos con la habilidad de la Invocadora de murciélagos de sangre siguen siendo fichas de artefacto Sangre y siguen teniendo “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.
-

Cosechador de diezmos de sangre

{B}{R}

Criatura — Vampiro

3/2

Cuando el Cosechador de diezmos de sangre entre al campo de batalla, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

{T}, sacrificar el Cosechador de diezmos de sangre: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es el doble de la cantidad de fichas de Sangre que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X se determina en cuanto la habilidad se resuelve.

Cuna protectora

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura que controlas.

Cuando la Cuna protectora entre al campo de batalla, la criatura encantada gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

La criatura encantada obtiene +1/+1.

- Si la Cuna protectora deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada de entra al campo de batalla, la criatura a la que encantaba al abandonarlo gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.

Dejar seco

{2}{B}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -13/-13 hasta el final del turno. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Si Dejar seco se resuelve, su efecto hace que la criatura sea exiliada en cualquier momento en el que fuera a morir ese turno, no solo cuando fuera a morir como resultado de tener 0 de resistencia o menos.

Desentierro

{G}

Conjuro

Recortar {1}{B}{B}{G}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

Busca en tu biblioteca una carta [de tierra básica, muéstrala], ponla en tu mano y luego baraja.

- Si pagaste el coste de recortar, debes poner una carta en tu mano en cuanto se resuelve el Desentierro (suponiendo que haya al menos una carta en tu biblioteca).
-

Despertar de Edgar

{3} {B} {B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Cuando descartes el Despertar de Edgar, puedes pagar {B}. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No puedes descartar el Despertar de Edgar solo porque quieras. Para poder descartarlo, una regla o un efecto debe permitirte o pedirte que lo hagas.
-

Destello del farol

{1} {W}

Instantáneo

Recortar {X} {R} {W}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

El Destello del farol hace X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo y tú ganas X vidas. [X es la cantidad de criaturas que controlas.]

- Si pagas el coste de recortar, eliges el valor de X.
-

Diario del investigador

{2}

Artefacto — Pista

El Diario del investigador entra al campo de batalla con una cantidad de contadores de sospecha sobre él igual a la mayor cantidad de criaturas que controla un jugador.

{2}, {T}, remover un contador de sospecha del Diario del investigador: Roba una carta.

{2}, sacrificar el Diario del investigador: Roba una carta.

- No eliges un jugador para determinar cuántos contadores de sospecha se ponen sobre el Diario del investigador en cuanto entra al campo de batalla. Siempre usas la cantidad más alta posible.
-

Dorothea, víctima vengativa
{W}{U}
Criatura legendaria — Espíritu
4/4

Vuela.

Cuando Dorothea, víctima vengativa ataque o bloquee, sacrificala al final del combate.

Perturbar {1}{W}{U}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.*)

////

Venganza de Dorothea
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 4/4 con la habilidad de volar que está girada y atacando.

Sacrifica esa ficha al final del combate”.

Si la Venganza de Dorothea fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- 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 la criatura encantada.
- Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, como la habilidad de entrenamiento).

Edgar, novio encantado
{2}{W}{B}
Criatura legendaria — Noble vampiro
4/4

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

Cuando Edgar, novio encantado muera, regésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

////

Ataúd de Edgar Markov
Artefacto legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Vampiro blanca y negra 1/1 con la habilidad de vínculo vital y pon un contador de linaje sobre el Ataúd de Edgar Markov. Luego, si hay tres o más contadores de linaje sobre él, remueve esos contadores y transfórmalo.

- Si una carta que no es una carta de dos caras es una copia de Edgar, novio encantado, no regresará al campo de batalla cuando muera.
-

Engendro manaforme

{2} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, crea una ficha de criatura Ilusión Dragón roja X/X con las habilidades de volar y prisa, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo. Exilia esa ficha al comienzo del próximo paso final.

- La habilidad disparada del Engendro manaforme se fija en el maná que se usó para lanzar el hechizo, que puede ser distinto al coste de maná de ese hechizo. Por ejemplo, si lanzas un hechizo que no sea de criatura sin pagar su coste de maná, esta habilidad crea una ficha de Ilusión Dragón 0/0. En la mayoría de los casos, esa criatura iría inmediatamente a tu cementerio.

Entregar al mar

{U}

Instantáneo

Recortar {1} {U} {U}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

Contrarresta el hechizo objetivo [que no fue lanzado desde la mano de su propietario].

- Las copias de los hechizos nunca se lanzan desde la mano de un jugador, así que Entregar al mar puede contrarrestar copias de hechizos incluso si no se pagó su coste de recortar, sin importar si el hechizo original que se copia fue lanzado desde la mano de un jugador.

Ermitaño malhumorado

{2} {R} {R}

Criatura — Licántropo humano

3/3

Siempre que el Ermitaño malhumorado reciba daño, hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

{1} {R}: El Ermitaño malhumorado obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Vengador de la jauría aullante

Criatura — Licántropo

4/4

Siempre que un permanente que controlas reciba daño, el Vengador de la jauría aullante hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

{1} {R}: El Vengador de la jauría aullante obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

- La habilidad disparada de ambas caras sigue funcionando incluso si ese daño hace que esta criatura muera.
 - Si el daño hace que esta criatura muera antes de que la habilidad disparada se resuelva, usa la última información conocida para determinar si esta criatura tenía o no habilidades como toque mortal o vínculo vital. Si las tenía, esas habilidades se aplican al daño.
-

Eruth, profetisa atormentada

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/4

Si fueras a robar una carta, en vez de eso, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Puedes elegir aplicar el efecto de reemplazo de Eruth incluso si hay menos de dos cartas en tu biblioteca. Si no hay cartas en tu biblioteca, no exiliarás ninguna carta de esta manera, pero tampoco perderás el juego por haber intentado robar de una biblioteca vacía.
-

Escolta de Óllenbock

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

Vigilancia.

Sacrificar la Escolta de Óllenbock: La criatura objetivo que controlas con un contador +1/+1 sobre ella gana las habilidades de vínculo vital e indestructible hasta el final del turno.

- Que la criatura tenga un contador +1/+1 sobre ella es parte del requisito para hacerla objetivo de la habilidad de la Escolta de Óllenbock. Después de que la habilidad se resuelva, la criatura no perderá las habilidades de vínculo vital o indestructible si el contador se remueve.
-

Escudera jurasangre

{3}{B}

Criatura — Soldado vampiro

3/3

{1}{B}, descartar una carta: La Escudera jurasangre gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gírala. Luego, si hay cuatro o más cartas de criatura en tu cementerio, transforma a la Escudera jurasangre. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

////

Caballero jurasangre

Criatura — Caballero vampiro

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Caballero jurasangre son iguales a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

{1}{B}, descartar una carta: La Caballero jurasangre gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gírala. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- El efecto que hace que la Escudera jurasangre gane la habilidad de indestructible hasta el final del turno se sigue aplicando después de que se transforme en la Caballero jurasangre.

Espíritu fugaz

{1}{W}

Criatura — Espíritu

3/1

{W}, exiliar tres cartas de tu cementerio: El Espíritu fugaz gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Descartar una carta: Exilia el Espíritu fugaz. Regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si activas la primera habilidad del Espíritu fugaz para darle la habilidad de dañar primero, puedes activar más adelante su última habilidad para removerlo del combate después de que se haga el daño de combate de dañar primero, pero antes de que se haga el daño de combate normal.
-

Estatua del mal presentimiento

{3}

Criatura artefacto — Constructo

1/2

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Pon un contador de presagio sobre la Estatua del mal presentimiento.

Al comienzo de tu paso final, si hay tres o más contadores de presagio sobre la Estatua del mal presentimiento, enderézala y luego transfórmala.

////

Trillador abandonado

Criatura artefacto — Constructo

5/5

Al comienzo de tu fase principal precombate, agrega un maná de cualquier color.

- No puedes girar la Estatua del mal presentimiento para obtener más maná mientras se resuelve su habilidad disparada en tu paso final.

Estatuilla sangrienta

{1} {R}

Artefacto

Cuando la Estatuilla sangrienta entre al campo de batalla, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Siempre que sacrifiques una ficha de Sangre, puedes hacer que la Estatuilla sangrienta se convierta en una criatura artefacto Vampiro 3/3 con la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Tras convertirse en una criatura, si la Estatuilla sangrienta pasa a estar sujeta a un efecto que reduce o aumenta su resistencia, sacrificar otra ficha de Sangre no te permitirá contrarrestar ese efecto. Por ejemplo, si un hechizo que se resuelve le otorga -2/-2 hasta el final del turno, será una criatura 1/1, incluso si fijas su fuerza en 3/3 otra vez.
- Si otro efecto fija la fuerza o resistencia de la Estatuilla sangrienta a otro número, sacrificar una ficha de Sangre la volverá a fijar en 3/3. No obstante, seguirá estando sujeta a cualquier aumento o reducción que se aplique, tal y como se describió más arriba.

Finca de los Voldaren

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color.

Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Vampiro.

{5}, {T}: Crea una ficha de Sangre. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada Vampiro que controlas.

(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)

- Un hechizo de Vampiro es un hechizo con el tipo de criatura Vampiro en la línea de tipo, independientemente de si tiene la palabra “Vampiro” en el nombre.
-

Frío de la tumba

{2}{U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un Zombie.

Gira la criatura objetivo. No se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Roba una carta.

- Te cuesta {1} menos lanzar el Frío de la tumba si controlas cualquier cantidad de Zombies. No cuesta {1} menos por cada Zombie que controlas. Si controlas más de un Zombie, te sigue costando {1} menos lanzar el hechizo.
-

Garza de la esperanza

{3}{W}

Criatura — Ave

2/3

Vuela.

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

{1}{W}: La Garza de la esperanza gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Si controlas dos copias de la Garza de la esperanza y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia de la Garza de la esperanza hará que ganes esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
 - La segunda habilidad de la Garza de la esperanza se aplica solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Orador apasionado o 4 vidas del Ángel de la aurora. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de la Garza de la esperanza se aplica una sola vez.
 - 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, la segunda habilidad de la Garza de la esperanza se aplicará a esos dos eventos de forma separada. 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 (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se aplicará una vez.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la segunda habilidad de la Garza de la esperanza se aplique, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
-

Geist distractora

{2}{W}

Criatura — Espíritu

2/1

Siempre que la Geist distractora ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

Perturbar {4}{W}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.*)

////

Distracción astuta

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor”.

Si la Distracción astuta fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- La habilidad disparada de la Geist distractora solo puede hacer objetivo a una criatura que controle el jugador al que estás atacando con la Geist distractora, incluso si otras criaturas que controlas también están atacando a otros jugadores. Esto también se aplica a la habilidad de la criatura encantada por la Distracción astuta.

Geralf, suturador visionario

{2}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/4

Los Zombies que controlas tienen la habilidad de volar. {U}, {T}, sacrificar otra criatura que no sea ficha: Crea una ficha de criatura Zombie azul X/X, donde X es la resistencia de la criatura sacrificada.

- Si otro permanente entra al campo de batalla bajo tu control como una copia de Geralf, suturador visionario, la regla de leyendas requiere que pongas uno de ellos en un cementerio antes de realizar cualquier acción. No puedes sacrificar la copia para pagar el coste de la habilidad activada del Geralf original.

Grólnok, el Omnívoro

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Rana

3/3

Siempre que una Rana que controlas ataque, muele tres cartas.

Siempre que una carta de permanente vaya a tu cementerio desde tu biblioteca, exíliala con un contador de croac sobre ella.

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de entre las cartas en el exilio de las cuales eres propietario con contadores de croac sobre ellas.

- La segunda habilidad de Grólnok, el Omnívoro exilia todas las cartas de permanente que van a tu cementerio desde tu biblioteca, no solo las que mueles cuando una Rana que controlas ataca.
 - La última habilidad de Grólnok te permite jugar tierras y lanzar hechizos de entre todas las cartas de las que eres propietario en el exilio con contadores de croac sobre ellas, sin importar si fueron allí por el Grólnok que está en ese momento en el campo de batalla o por una encarnación anterior.
-

Hacia la noche

{3} {R}

Conjuro

Se hace de noche. Descarta cualquier cantidad de cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas más una.

- Si descartas cero cartas, robarás una carta.
-

Halana y Alena, compañeras

{2} {R} {G}

Criatura legendaria — Guardabosque humano

2/3

Daña primero, alcance.

Al comienzo del combate en tu turno, pon X contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas, donde X es la fuerza de Halana y Alena. Esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si la fuerza de Halana y Alena de alguna manera es negativa en cuanto su habilidad disparada se resuelve, no pondrás contadores sobre esa criatura. El efecto no remueve contadores de esa criatura ni le da contadores -1/-1.
-

Héroe de Óllenbock

{1} {W} {W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Entrenamiento. *(Siempre que esta criatura ataque con otra criatura con mayor fuerza, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que el Héroe de Óllenbock entrene, exilia hasta una otra criatura objetivo del campo de batalla o una carta de criatura objetivo de un cementerio.

Cuando el Héroe de Óllenbock deje el campo de batalla, pon las cartas exiliadas en el campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

- Una criatura “entrena” cuando un contador +1/+1 se pone sobre ella como resultado de resolver su habilidad de entrenamiento.
-

Huevo biolumi

{2}{U}

Criatura — Huevo serpiente

0/4

Defensor.

Cuando el Huevo biolumi entre al campo de batalla, adivina 2.

Cuando sacrifiques el Huevo biolumi, regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

////

Serpiente biolumi

Criatura — Serpiente

4/4

Sacrificar dos Islas: La Serpiente biolumi no puede ser bloqueada este turno.

- No puedes sacrificar el Huevo biolumi a menos que otro efecto te lo permita.
- Puedes sacrificar dos tierras cualesquiera con el subtipo Isla para activar la habilidad de la Serpiente biolumi, aunque no sean básicas ni se llamen Isla.
- Si un permanente que no es una carta de dos caras se convierte en una copia del Huevo biolumi y luego se sacrifica, esa carta no puede regresar al campo de batalla transformada. Permanecerá en el cementerio.

Idea acertada

{2}{U}

Conjuro

Recortar {3}{U}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

Roba tres cartas. [Tu tamaño máximo de mano se reduce en tres durante el resto del juego.]

- Si un jugador tiene una cantidad de cartas en la mano mayor que su tamaño máximo de mano durante el paso de limpieza de su turno, ese jugador descarta hasta tener la cantidad adecuada de cartas. El tamaño máximo de mano de un jugador solo se verifica durante su paso de limpieza.
 - Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si te afecta la Abundancia nula (un encantamiento que hace que el tamaño máximo de mano de un jugador sea de dos) y luego se resuelve la Idea acertada sin pagar su coste de recortar, tu tamaño máximo de mano será de cero. No obstante, si la Abundancia nula entró al campo de batalla después de que la Idea acertada se resolviese, tu tamaño máximo de mano sería de dos.
 - Si actualmente no tienes un tamaño máximo de mano, reducir tu tamaño máximo de mano en tres no tendrá efecto. Si el efecto que hace que no tengas un tamaño máximo de mano acaba, el efecto de la Idea acertada se aplicará en ese momento.
-

Iluminador del cementerio

{1}{U}{U}

Criatura — Espíritu

2/3

Vuela.

Siempre que el Iluminador del cementerio entre al campo de batalla o ataque, exilia una carta de un cementerio.

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

Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca si comparte un tipo de carta con una carta exiliada con el Iluminador del cementerio.

- Los tipos de cartas que pueden ser exiliadas de un cementerio incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, tierra, planeswalker, instantáneo y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Humano, Equipo y Aura son subtipos, no tipos de cartas.
- La habilidad del Iluminador del cementerio te permite lanzar un hechizo que comparte un tipo de carta con la carta exiliada, incluso si la carta de la parte superior de la biblioteca no lo comparte. Por ejemplo, si exiliaste una carta de artefacto, podrías lanzar La Nave del Presagio desde la parte superior de tu biblioteca, aunque sea la cara posterior de la carta de dos caras modal Cósima, diosa del viaje, que no es un artefacto.

Imitador de la sala de los espejos

{3}{U}

Criatura — Espíritu

0/0

Puedes hacer que el Imitador de la sala de los espejos entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que es un Espíritu además de sus otros tipos.

Perturbar {3}{U}{U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando su coste de perturbar.)*

////

Imitación espantosa

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha que es una copia de la criatura encantada, excepto que es un Espíritu además de sus otros tipos.

Si la Imitación espantosa fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- El Imitador de la sala de los espejos copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo), excepto que también es un Espíritu. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, si copia una criatura que normalmente no es una criatura, no será una criatura.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otro Imitador de la sala de los espejos), entonces el Imitador de la sala de los espejos entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
- Si otra criatura se convierte en una copia del Imitador de la sala de los espejos, esa criatura también es un Espíritu.
- Si la criatura elegida es una ficha, el Imitador de la sala de los espejos copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla, excepto que también es un Espíritu. En este caso, el Imitador de la sala de los espejos no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Imitador de la sala de los espejos 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 elegida también funcionará.
- Si el Imitador de la sala de los espejos de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.

Impulso temerario

{1} {R}

Conjuro

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- Debes pagar igualmente todos los costes para lanzar esos hechizos y seguir las restricciones de lanzamiento normales. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es un conjuro, este efecto no te permite lanzarlo durante el turno de un oponente.

Infestación reptante

{2} {G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes moler dos cartas. *(Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde cualquier parte durante tu turno, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La Infestación reptante debe estar en el campo de batalla para que sus habilidades se disparen. Si es destruida al mismo tiempo que una o más criaturas de las que eres propietario, su habilidad no se disparará.

Invitación a la boda

{2}

Artefacto

Cuando la Invitación a la boda entre al campo de batalla, roba una carta.

{T}, sacrificar la Invitación a la boda: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno. Si es un Vampiro, también gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Activar la última habilidad de la Invitación a la boda y hacer objetivo a una criatura que ya haya sido bloqueada no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.

Invocaciones de Sigarda

{4}{W}{W}

Encantamiento

Las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas tienen una fuerza y resistencia base de 4/4, la habilidad de volar y son Ángeles además de sus otros tipos.

- Remover todos los contadores +1/+1 de una criatura afectada por esta habilidad o remover las Invocaciones de Sigarda del campo de batalla hará que esa criatura vuelva a ser lo que era. En particular, esto puede hacer que una criatura pierda la habilidad de volar después de que se haya declarado como atacante, pero antes de que se declaren bloqueadoras. Esto también puede provocar que una criatura con daño ya marcado sobre ella sea destruida si ese daño es mayor que su resistencia.

Jacob Hauken, inspector

{1}{U}

Criatura legendaria — Consejero humano

0/2

{T}: Roba una carta, luego exilia una carta de tu mano boca abajo. Puedes mirar esa carta mientras permanezca exiliada. Puedes pagar {4}{U}{U}. Si lo haces, transforma a Jacob Hauken, inspector.

////

Perspicacia de Hauken

Encantamiento legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo. Puedes mirar esa carta mientras permanezca exiliada.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas con este permanente sin pagar su coste de maná.

- Pagar {4}{U}{U} y transformar a Jacob Hauken, inspector forma parte de la resolución de la habilidad activada. Robas una carta y exilias una carta antes de elegir si quieres pagar o no.
- Jugar una carta usando la última habilidad de la Perspicacia de Hauken sigue todas las reglas normales sobre cuándo jugar esa carta. 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).

- Puedes jugar de esta manera cartas que fueron exiliadas con Jacob Hauken, inspector antes de que se transformase en la Perspicacia de Hauken.
 - Una vez que la Perspicacia de Hauken deje el campo de batalla, el jugador que la controlaba ya no puede jugar las cartas exiliadas. Si se destruye y de alguna manera regresa al campo de batalla, es un objeto nuevo y no recuerda las cartas exiliadas previamente.
-

Juez preso de la fe

{1}{W}{W}

Criatura — Soldado espíritu

4/4

Defensor, vuela, vigilancia.

Al comienzo de tu mantenimiento, si el Juez preso de la fe tiene dos o menos contadores de juicio sobre él, pon un contador de juicio sobre él.

Mientras el Juez preso de la fe tenga tres o más contadores de juicio sobre él, puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

Perturbar {5}{W}{W}.

////

Juicio del pecador

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de juicio sobre el Juicio del pecador. Luego, si hay tres o más contadores de juicio sobre él, el jugador encantado pierde el juego.

Si el Juicio del pecador fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exílialo.

- Remover contadores de juicio del Juez preso de la fe después de que haya atacado no lo removerá del combate.
-

Kaya, cazadora de geists

{1}{W}{B}

Planeswalker legendario — Kaya

3

+1: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. Pon un contador +1/+1 sobre hasta una ficha de criatura objetivo que controlas.

-2: Hasta el final del turno, si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esa cantidad de fichas.

-6: Exilia todas las cartas de todos los cementerios y luego crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar por cada carta exiliada de esta manera.

- Las fichas que crea la segunda habilidad de Kaya son copias exactas de las fichas que se fueran a crear.
-

Lacerar la carne

{4} {R}

Conjuro

Lacerar la carne hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. Crea una cantidad de fichas de Sangre igual a la cantidad de daño sobrante hecho a esa criatura de esta manera. *(Son artefactos con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- Una criatura recibe daño sobrante si Lacerar la carne le hace más daño que la cantidad mínima de daño requerida para ser daño letal. En la mayoría de los casos, esto significa un daño mayor que la resistencia de la criatura, pero se tiene en cuenta cualquier daño que ya recibió ese turno.

Líder de manada ascendente

{G}

Criatura — Lobo

2/1

El Líder de manada ascendente entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él si controlas un permanente con valor de maná de 4 o más.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre el Líder de manada ascendente.

- La primera habilidad del Líder de manada ascendente solo tiene en cuenta los permanentes que ya están en el campo de batalla cuando se determina si se debería aplicar. Si el Líder de manada ascendente entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, el efecto de reemplazo no tiene en cuenta ese permanente.

Lobato del canto de la jauría

{1} {G}

Criatura — Lobo

1/1

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas otro Lobo o Licántropo, pon un contador +1/+1 sobre el Lobato del canto de la jauría.

Cuando el Lobato del canto de la jauría muera, ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- El Lobato del canto de la jauría solo obtiene un contador +1/+1 en cuanto su primera habilidad se resuelve, sin importar cuántas otras criaturas Lobo o Licántropo controlas.

Lobo montañoso hambriento

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

Mientras controles otro Lobo o Licántropo, el Lobo montañoso hambriento obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

- Si controlas tanto un Lobo como un Licántropo, el Lobo montañoso hambriento solo obtendrá +1/+0.
-

Lobo preso de runas

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

{3} {R}, {T}: El Lobo preso de runas hace una cantidad de daño al oponente objetivo igual a la cantidad de Lobos y Licántropos que controlas.

- La habilidad activada del Lobo preso de runas cuenta la cantidad de Lobos y Licántropos que controlas cuando se resuelve, no cuando se activó.
 - Si controlas una criatura que es tanto un Lobo como un Licántropo, solo se cuenta una vez para la habilidad del Lobo preso de runas.
-

Maldición de la hospitalidad

{2} {R}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Las criaturas que estén atacando al jugador encantado tienen la habilidad de arrollar.

Siempre que una criatura haga daño de combate al jugador encantado, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca. Hasta el final del turno, el controlador de esa criatura puede jugar esa carta y puede usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

- La habilidad disparada de la Maldición de la hospitalidad se dispara una vez por cada criatura que hizo daño de combate al jugador encantado.
-

Marea engullidora

{2} {U} {U}

Conjuro

Cada jugador elige un permanente que no sea tierra que controla. Regresa todos los permanentes que no sean tierra no elegidos de esta manera a las manos de sus propietarios. Luego robas una carta por cada oponente que tenga más cartas en su mano que tú.

- Comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador elige un permanente que no sea tierra que controla. Los jugadores saben qué permanentes eligieron los jugadores que escogieron antes que ellos mientras toman su decisión. Luego, todos los permanentes que no sean tierra que no fueron elegidos por ningún jugador regresan a las manos de sus propietarios al mismo tiempo.
-

Mayordomo muerto viviente

{1}{B}

Criatura — Zombie

1/2

Cuando el Mayordomo muerto viviente entre al campo de batalla, muele tres cartas. *(Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

Cuando el Mayordomo muerto viviente muera, puedes exiliarlo. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Después de que exilies el Mayordomo muerto viviente de tu cementerio, se dispara una segunda habilidad. En ese momento, eliges la carta de criatura objetivo que regresa.
-

Milpiés de tumbamohosa

{4}{G}

Criatura — Horror insecto

2/2

Cuando el Milpiés de tumbamohosa entre al campo de batalla, muele tres cartas y luego pon un contador +1/+1 sobre el Milpiés de tumbamohosa por cada carta de criatura en tu cementerio. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- El Milpiés de tumbamohosa obtiene un contador +1/+1 por cada carta de criatura en tu cementerio, incluida cualquier carta de criatura que ya estaba ahí antes de que molieses tres cartas.
-

Ministra viajera

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

{T}: La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Ganas 1 vida. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el objetivo de la habilidad activada de la Ministra viajera no es legal en cuanto intente resolverse, no ganarás 1 vida.
-

Murciélago mensajero

{2}{B}

Criatura — Murciélago

2/2

Vuela.

Cuando el Murciélago mensajero entre al campo de batalla, si ganaste vidas este turno, regresa hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad del Murciélago mensajero se disparará si ganaste cualquier cantidad de vidas este turno. No importa si también perdiste esa cantidad de vidas o más.
-

Nudomadera antigua

{2}{B}{G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

1/4

Cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

- La habilidad de la Nudomadera antigua no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a causar daño “igual a la fuerza de una criatura”.
-

Odric, maldito por la sangre

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Soldado vampiro

3/3

Cuando Odric, maldito por la sangre entre al campo de batalla, crea X fichas de Sangre, donde X es la cantidad de habilidades de entre volar, dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia que tengan las criaturas que controlas. (*Cuenta cada habilidad solo una vez.*)

- Odric, maldito por la sangre cuenta la cantidad de habilidades indicadas que encuentra, no la cantidad de criaturas con esas habilidades. Si controlas una criatura con las habilidades de alcance y vigilancia en cuanto Odric entre al campo de batalla, creas dos fichas de Sangre. Por otra parte, si controlas dos criaturas que tienen cada una la habilidad de volar, solo creas una ficha de Sangre.
 - Las variantes de una habilidad se cuentan como esa habilidad y no varias veces. Por ejemplo, si controlas una criatura con la habilidad de antimaleficio contra azul y otra criatura con la habilidad de antimaleficio contra negro, solo creas una ficha de Sangre.
-

Paladín sigardiana

{2}{G}{W}

Criatura — Caballero humano

4/4

Mientras hayas puesto uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura este turno, la Paladín sigardiana tiene las habilidades de arrollar y vínculo vital.

{1}{G}{W}: La criatura objetivo que controlas con un contador +1/+1 sobre ella gana las habilidades de arrollar y vínculo vital hasta el final del turno.

- La primera habilidad de la Paladín sigardiana se aplica mientras hayas puesto un contador +1/+1 sobre un permanente este turno y ese permanente fuese una criatura en el momento en que pusiste el contador sobre ella. No importa si más adelante esa criatura dejó el campo de batalla, perdió sus contadores o dejó de ser una criatura de alguna manera.
- La última habilidad de la Paladín sigardiana solo puede hacer objetivo a una criatura con un contador +1/+1 sobre ella. Una vez que esa habilidad se resuelve, la criatura tiene las habilidades de arrollar y vínculo vital.

hasta el final del turno, incluso si de alguna manera pierde sus contadores o deja de ser una criatura (aunque la habilidad de arrollar no sea de gran ayuda para un permanente que no sea criatura).

Paria lupino

{5} {G}

Criatura — Licántropo humano

5/4

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas un Lobo o Licántropo.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Arruinabodas

Criatura — Licántropo

6/5

Siempre que el Arruinabodas u otro Lobo o Licántropo que controlas muera, roba una carta.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

- Te cuesta {2} menos lanzar el Paria lupino si controlas un Lobo o Licántropo incluso si es de noche.
-

Perforador del magma

{X} {R} {R}

Criatura — Elemental

0/0

El Perforador del magma entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Si el Perforador del magma fuera a recibir daño mientras tiene un contador +1/+1 sobre él, prevén ese daño y remueve esa misma cantidad de contadores +1/+1 de él.

Cuando uno o más contadores se remuevan del Perforador del magma de esta manera, hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

- Si el Perforador del magma fuera a recibir una cantidad de daño mayor que la cantidad de contadores +1/+1 sobre él, se previene todo ese daño y se remueven todos esos contadores. En la mayoría de los casos, eso hace que el Perforador del magma tenga 0 de resistencia, por lo que irá al cementerio de su propietario. Su habilidad disparada reflexiva se sigue disparando y seguirá haciendo esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.
-

Portero del cementerio

{1}{R}

Criatura — Vampiro

2/1

Daña primero.

Cuando el Portero del cementerio entre al campo de batalla, exilia una carta de un cementerio.

Siempre que un jugador juegue una tierra o lance un hechizo, si comparte un tipo de carta con la carta exiliada, el Portero del cementerio hace 2 puntos de daño a ese jugador.

- Los tipos de cartas que pueden ser exiliadas de un cementerio incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, tierra, planeswalker, instantáneo y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Humano, Equipo y Aura son subtipos, no tipos de cartas.
-

Presencia maternal

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno”.

Cuando la Presencia maternal entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

- La Presencia maternal entra al campo de batalla y luego su habilidad disparada hace que un Espíritu 1/1 entre al campo de batalla. Suponiendo que la Presencia maternal sigue en el campo de batalla en cuanto esa primera habilidad disparada se resuelve, el Espíritu hará que la habilidad que tiene la criatura encantada se dispare y obtendrá +1/+1 hasta el final del turno.
-

Pretendiente atractivo

{2}{R}

Criatura — Vampiro

2/3

Cuando ataques con exactamente dos criaturas, transforma al Pretendiente atractivo.

////

Bailarín mortal

Criatura — Vampiro

3/3

Arrolla.

Cuando esta criatura se transforme en el Bailarín mortal, agrega {R}{R}. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

{R}{R}: El Bailarín mortal y otra criatura objetivo obtienen cada uno +1/+0 hasta el final del turno.

- Una criatura que se ponga en el campo de batalla atacando no “ataca” y no se contará para determinar si la habilidad del Pretendiente atractivo se debe disparar.

Profanador del cementerio

{4} {B} {B}

Criatura — Zombie

4/4

Amenaza.

Cuando el Profanador del cementerio entre al campo de batalla o muera, exilia otra carta de un cementerio.

Cuando lo hagas, elige uno:

- Remueve X contadores del permanente objetivo, donde X es el valor de maná de la carta exiliada.
- La criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es el valor de maná de la carta exiliada.

- Tras exiliar una carta de un cementerio, otra habilidad disparada va a la pila. Eliges el modo y el objetivo en cuanto pones esa segunda habilidad en la pila, no antes de exiliar una carta.
- El controlador del Profanador del cementerio elige qué contadores se remueven y puede remover más de un tipo de contador. Si el permanente objetivo tiene menos de X contadores, se remueven todos.

Protectora del cementerio

{2} {W} {W}

Criatura — Soldado humano

3/4

Destello.

Cuando la Protectora del cementerio entre al campo de batalla, exilia una carta de un cementerio.

Siempre que juegues una tierra o lances un hechizo, si comparte un tipo de carta con la carta exiliada, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1.

- Los tipos de cartas que pueden ser exiliadas de un cementerio incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, tierra, planeswalker, instantáneo y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Humano, Equipo y Aura son subtipos, no tipos de cartas.

Proveedor de viales de sangre

{2} {B} {B}

Criatura — Vampiro

5/6

Vuela, arrolla.

Siempre que un oponente lance un hechizo, ese jugador crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Siempre que el Proveedor de viales de sangre ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada ficha de Sangre que controla el jugador defensor.

- El texto "hasta el final del turno" fue incorrectamente omitido en la carta impresa. El texto actualizado de Oracle del Proveedor de viales de sangre es el que aparece aquí.

- Solo se cuentan las fichas de Sangre controladas por el jugador al que ataca el Proveedor de viales de sangre o por el controlador del planeswalker al que ataca para determinar la bonificación de su última habilidad.

Purificador de Markov

{1}{W}{B}

Criatura — Clérigo vampiro

2/3

Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, puedes pagar {2}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad del Purificador de Markov se dispara si ganaste cualquier cantidad de vidas ese turno, incluso si también perdiste esa misma cantidad de vidas o más.

Ramas protectoras

{2}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando las Ramas protectoras entren al campo de batalla, roba una carta.

La criatura encantada obtiene +1/+3.

- Si la criatura a la que hace objetivo el hechizo de Aura no es un objetivo legal en cuanto intente resolverse, las Ramas protectoras van al cementerio de su propietario desde la pila. No entran al campo de batalla y tampoco robas una carta.

Rastrotóxico, el Corrosivo

{5}{B}{B}

Criatura legendaria — Horror babosa

7/7

Al comienzo de cada paso final, pon un contador de fango sobre cada criatura que no controlas.

Las criaturas que no controlas obtienen -1/-1 por cada contador de fango sobre ellas.

Siempre que una criatura que no controlas con un contador de fango sobre ella muera, crea una ficha de criatura Babosa negra 1/1.

{U}{B}, sacrificar una Babosa: Roba una carta.

- La segunda y tercera habilidad de Rastrotóxico, el Corrosivo se aplican a todas las criaturas que no controlas con contadores de fango sobre ellas, incluso si esos contadores de fango vienen de una fuente que no sea la primera habilidad de Rastrotóxico.
- La tercera habilidad de Rastrotóxico se dispara cuando una criatura que controla un oponente con un contador de fango sobre ella muere por cualquier motivo, no solo porque su resistencia se haya reducido por la segunda habilidad de Rastrotóxico.
- Otra carta, el Monstruo del fango, hace que las criaturas que no sean Horror con contadores de fango sobre ellas pierdan todas sus habilidades y tengan una fuerza y resistencia base de 2/2. Si controlas tanto a

Rastrotóxico como el Monstruo del fango, esas criaturas que no sean Horror son criaturas 2/2 sin habilidades y obtienen -1/-1 por cada contador de fango.

Reclusión de Sigarda

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

{4}{W}: Exilia la criatura encantada. Crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

- Solo el controlador de la Reclusión de Sigarda puede activar su habilidad activada.
-

Rondador apedazado

{1}{U}

Criatura — Horror zombie

1/2

{2}{U}: Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio y pon un contador +1/+1 sobre el Rondador apedazado.

El Rondador apedazado tiene todas las habilidades activadas de todas las cartas de criatura exiliadas con él.

- El Rondador apedazado solo gana habilidades activadas. No gana habilidades disparadas ni habilidades estáticas. Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
 - Si una habilidad activada de una carta en el exilio hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en lugar de eso, trata la versión de esa habilidad del Rondador apedazado como si hiciera referencia al Rondador apedazado por nombre.
 - Si controlas más de una copia del Rondador apedazado, cada una solo tendrá las habilidades activadas de las cartas de criatura exiliadas con ese Rondador apedazado en concreto.
 - Una vez que el Rondador apedazado deje el campo de batalla, ya no tendrá las habilidades activadas de las cartas de criatura exiliadas con él. Si regresa al campo de batalla, será un Rondador apedazado nuevo, sin conexión con esas cartas exiliadas.
 - Si el Rondador apedazado exilia una carta de dos caras, solo tendrá las habilidades activadas de la cara frontal de esa carta exiliada.
-

Rondador del cementerio

{1}{G}{G}

Criatura — Lobo

3/4

Vigilancia.

Siempre que el Rondador del cementerio entre al campo de batalla o ataque, exilia una carta de un cementerio.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos por cada tipo de carta que compartan con cartas exiliadas con el Rondador del cementerio.

- Los tipos de cartas que pueden ser exiliadas de un cementerio incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, tierra, planeswalker, instantáneo y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Humano, Equipo y Aura son subtipos, no tipos de cartas.
- La última habilidad del Rondador del cementerio se fija en la cantidad de tipos de cartas entre las cartas exiliadas con él, no en la cantidad de cartas exiliadas. Por ejemplo, si el Rondador del cementerio exilió dos cartas de criatura, te costará {1} menos lanzar hechizos de criatura, no {2}.

Runo Stromkirk

{1}{U}{B}

Criatura legendaria — Clérigo vampiro

1/4

Vuela.

Cuando Runo Stromkirk entre al campo de batalla, pon hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes mostrar esa carta. Si se muestra de esta manera una carta de criatura con valor de maná de 6 o más, transforma a Runo Stromkirk.

////

Krothuss, señor de las profundidades

Criatura legendaria — Horror kraken

3/5

Vuela.

Siempre que Krothuss, señor de las profundidades ataque, crea una ficha girada y atacando que es una copia de otra criatura atacante objetivo. Si esa criatura es un Kraken, Leviatán, Pulpo o Serpiente, en vez de eso, crea dos de esas fichas.

- Eliges a qué oponente o planeswalker de un oponente 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 Krothuss, señor de las profundidades.
- Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, como la habilidad de entrenamiento).
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copia ningún efecto que pueda

haber convertido un permanente que no sea criatura en una criatura. Si la ficha no es una criatura en cuanto entra al campo de batalla, no estará atacando.

- Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estaba copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por Krothuss copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la puso en el campo de batalla.
- 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.

Sepelio

{3}{G}

Encantamiento

Siempre que un Humano que controlas muera, roba una carta.

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, ganas 2 vidas.

- Si un Humano que controlas con un contador +1/+1 sobre él muere, ambas habilidades se dispararán.

Solo con invitación

{3}{W}{W}

Conjuro

Elige un número entre el 0 y el 13. Cada jugador sacrifica esa cantidad de criaturas.

- También puedes elegir los números 0 y 13.
- Si un jugador controla una cantidad de criaturas menor que el número elegido, sacrificará todas sus criaturas.
- Comenzando por el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador por orden de turno elige qué criaturas sacrificará y luego todas las criaturas elegidas por los jugadores se sacrifican al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las decisiones de los jugadores que eligieron antes que ellos.

Sorin, el Sinvida

{2}{B}{B}

Planeswalker legendario — Sorin

4

+1: Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes mostrar esa carta y ponerla en tu mano. Si lo haces, pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.
-2: Crea una ficha de criatura Vampiro negra 2/3 con las habilidades de volar y vínculo vital.
-7: Sorin, el Sinvida hace 13 puntos de daño a cualquier objetivo. Ganas 13 vidas.

- Si eliges no mostrar la carta que miraste con la primera habilidad de lealtad de Sorin, permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Tabla codificaalmas

{1}{U}

Artefacto

La Tabla codificaalmas entra al campo de batalla con tres contadores de presagio sobre ella.

{1}{U}, {T}: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu cementerio.

Siempre que una carta de criatura vaya a tu cementerio desde cualquier parte, remueve un contador de presagio de la Tabla codificaalmas. Luego, si no tiene contadores de presagio sobre ella, transfórmala.

////

Espíritu preso del código

Criatura — Espíritu

3/2

Vuela.

El Espíritu preso del código solo puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.

{3}{U}: Roba dos cartas, luego descarta una carta.

- La última habilidad de la Tabla codificaalmas se dispara cuando una carta de criatura va al cementerio desde cualquier parte. Es distinto a las habilidades que se disparan cuando una criatura muere. En particular, una carta que no sea de criatura en el campo de batalla que se convierte en una criatura y muere (como una tierra animada) no hará que se dispare esta habilidad. De manera similar, una carta de criatura en el campo de batalla que se convirtió en un permanente que no sea criatura (como una encantada con la Contención mínima) hará que esta habilidad se dispare cuando esa carta vaya al cementerio.
- Que mueran criaturas ficha nunca hará que se dispare la última habilidad de la Tabla codificaalmas.

Táctica de alquimista

{1}{R}{R}

Conjuro

Recortar {4}{U}{U}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

Juega un turno adicional después de este. Durante ese turno, el daño no puede ser prevenido. [Al comienzo del paso final de ese turno, pierdes el juego.]

Exilia la Táctica de alquimista.

- Si varios efectos de “turno adicional” se resuelven en el mismo turno, el turno creado más recientemente será el primero.
- Si de algún modo te saltas el turno adicional que te da la Táctica de alquimista o te saltas el paso final de ese turno, la habilidad disparada retrasada no se dispara (si lanzas la Táctica de alquimista pagando su coste de recortar, la habilidad disparada retrasada no se crea).
- Exiliar la Táctica de alquimista ocurre como parte de su resolución. Si el hechizo es contrarrestado, irá al cementerio de manera normal.

Testigo cruel

{2} {U} {U}

Criatura — Horror ave

3/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.

- Si no pones la carta en tu cementerio, permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Thalia, guardiana de Thraben

{1} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/1

Daña primero.

Cuesta {1} más lanzar hechizos que no sean de criatura.

- La habilidad de Thalia afecta a todos los hechizos que no sean de criatura, incluso los tuyos.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Traje del novio

{1} {B}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0. Obtiene +0/+2 adicional y tiene la habilidad de toque mortal mientras un Equipo llamado Vestido de la novia esté anexado a una criatura que controlas.

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

- En la frase “mientras un Equipo llamado [...] esté anexado a una criatura que controlas”, “que controlas” se refiere al controlador del Equipo, no al controlador de la criatura a la que está anexado. Supongamos que un oponente controla una criatura equipada con el Vestido de la novia y otra criatura equipada con el Traje del novio y que, además, controla ambos Equipos. Si ganas el control de una de esas criaturas, pero no del Equipo anexado a ella, la criatura cuyo control ganaste obtendrá todas las bonificaciones y la criatura que no controlas tú solo obtendrá +2/+0.
-

Trampa luzgeist

{2} {U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un Espíritu. También te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un encantamiento.

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.

- Te cuesta {2} menos lanzar la Trampa luzgeist si controlas un Espíritu y un encantamiento. También te cuesta {2} menos lanzarla si controlas un permanente que sea a la vez un encantamiento y un Espíritu.

Transeúnte asustado

{1} {W}

Criatura — Plebeyo humano

2/2

Siempre que el Transeúnte asustado u otra criatura que controlas muera, ganas 1 vida.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, transforma al Transeúnte asustado.

////

Culpable carcajeante

Criatura — Bribón humano

3/5

Siempre que el Culpable carcajeante u otra criatura que controlas muera, ganas 1 vida.

{1} {B}: El Culpable carcajeante gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- La última habilidad del Transeúnte asustado se fija en las vidas que ganaste este turno e ignora las que perdiste. Si ganaste 3 vidas este turno, pero también perdiste 3 vidas, la habilidad se dispara igualmente.

Trato demoníaco

{2} {B}

Conjuro

Exilia las trece primeras cartas de tu biblioteca, luego busca en tu biblioteca una carta. Pon esa carta en tu mano y luego baraja.

- Las trece cartas permanecen en el exilio. Forma parte del trato.
 - Si cuando buscas quedan cartas en tu biblioteca, debes elegir una de ellas.
 - No tienes que mostrar la carta que encuentras. Eso no forma parte del trato.
 - Si quedan trece o menos cartas en tu biblioteca en cuanto este hechizo empieza a resolverse, exilias toda tu biblioteca. No pondrás cartas en tu mano.
-

Vampira acogedora
{2}{W}
Criatura — Vampiro
2/3

Vuela.

Siempre que una o más otras criaturas con fuerza de 2 o menos entren al campo de batalla bajo tu control, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La habilidad de la Vampira acogedora verifica la fuerza de las otras criaturas solo en cuanto entran al campo de batalla. Si una de esas criaturas tiene una fuerza de 2 o menos, esa habilidad se disparará. Una vez que la habilidad se dispare, aumentar la fuerza de esa criatura por encima de 2 no afectará a esa habilidad. Del mismo modo, reducir la fuerza de una criatura a 2 o menos después de que entre al campo de batalla no hará que se dispare la habilidad.
- Si las criaturas entran al campo de batalla con contadores +1/+1 o si un efecto continuo como el de la Celebración de la boda se aplica a las criaturas en el campo de batalla, esos efectos se aplican cuando se verifica si la habilidad de la Vampira acogedora se disparará.

Vampira dominadora
{1}{R}{R}
Criatura — Vampiro
3/3

Cuando la Vampira dominadora entre al campo de batalla, gana el control de la criatura objetivo con valor de maná menor o igual a la cantidad de Vampiros que controlas hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Seguirás teniendo el control de la criatura hasta el final del turno incluso si la cantidad de Vampiros que controlas cambia después de que la habilidad se haya resuelto.

Ventana entablada
{3}
Artefacto

Las criaturas que te están atacando obtienen -1/-0.
Al comienzo de cada paso final, si recibiste 4 o más puntos de daño este turno, exilia la Ventana entablada.

- La habilidad disparada de la Ventana entablada se fija en la cantidad de daño total que recibiste durante el turno. No hace falta que ese daño se haya hecho a la vez y la Ventana entablada no tiene por qué haber estado en el campo de batalla cuando se hizo el daño. La Ventana entablada no tiene en cuenta las vidas que ganaste este turno.
-

Ver el futuro

{2}{U}

Conjuro

El jugador objetivo baraja hasta cuatro cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca. Tú miras las cuatro primeras cartas de tu biblioteca, luego pones una de esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no eliges ninguna carta objetivo o las cartas son objetivos ilegales en cuanto Ver el futuro se resuelve, el jugador objetivo barajará igualmente su biblioteca.
 - Si el jugador es un objetivo ilegal en cuanto Ver el futuro se resuelve, la biblioteca no se barajará y cualquier carta que haya sido objetivo permanecerá en el cementerio.
-

Vestido de la novia

{1}{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0. Obtiene +0/+2 adicional y tiene la habilidad de dañar primero mientras un Equipo llamado Traje del novio esté anexado a una criatura que controlas.

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

- En la frase “mientras un Equipo llamado [...] esté anexado a una criatura que controlas”, “que controlas” se refiere al controlador del Equipo, no al controlador de la criatura a la que está anexado. Supongamos que un oponente controla una criatura equipada con el Vestido de la novia y otra criatura equipada con el Traje del novio y que, además, controla ambos Equipos. Si ganas el control de una de esas criaturas, pero no del Equipo anexado a ella, la criatura cuyo control ganaste obtendrá todas las bonificaciones y la criatura que no controlas tú solo obtendrá +2/+0.
-

Viajera inocente

{2}{B}{B}

Criatura — Humano

1/3

Al comienzo de tu mantenimiento, cualquier oponente puede sacrificar una criatura. Si nadie lo hace, transforma a la Viajera inocente.

////

Invasora vil

Criatura — Vampiro

3/3

Vuela.

La Invasora vil obtiene +2/+0 mientras un oponente controle un Humano.

- Cuando la habilidad de la Viajera inocente se resuelva, el próximo oponente por orden de turno elige si quiere sacrificar una criatura y, en caso afirmativo, qué criatura sacrifica. A continuación, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas

las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo. Si no se sacrifican criaturas de esta manera, la Viajera inocente se transforma.

Viejo Rutstein

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Plebeyo humano

1/4

Cuando el Viejo Rutstein entre al campo de batalla o al comienzo de tu mantenimiento, muele una carta. Si una carta de tierra se muele de esta manera, crea una ficha de Tesoro. Si una carta de criatura se muele de esta manera, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1. Si una carta que no sea tierra ni criatura se muele de esta manera, crea una ficha de Sangre.

- Si muelas la Dríada enramada, una carta que es tanto una criatura como una tierra, obtendrás una ficha de Tesoro y una ficha de criatura Insecto verde 1/1.
-

Vigilante de la ballesta

{2}{R}{R}

Criatura — Soldado licántropo humano

4/3

{2}{R}, {T}: El Vigilante de la ballesta hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

Diurno. *(Si un jugador no lanza ningún hechizo durante su propio turno, se hace de noche al turno siguiente.)*

////

Portador de la ballesta

Criatura — Licántropo

5/5

{2}{R}: El Portador de la ballesta hace 1 punto de daño a cualquier objetivo. Una criatura que recibió daño de esta manera no puede bloquear este turno.

Nocturno. *(Si un jugador lanza al menos dos hechizos durante su propio turno, se hace de día al turno siguiente.)*

- Las habilidades activadas del Vigilante de la ballesta y del Portador de la ballesta son totalmente independientes. Por ejemplo, si activas la habilidad del Vigilante de la ballesta, haces objetivo a una criatura y se hace de noche, la criatura objetivo sigue pudiendo bloquear este turno. En cambio, si resuelves la habilidad del Portador de la ballesta haciendo objetivo a una criatura, transformarlo en el Vigilante de la ballesta no permitirá que la criatura que recibió el daño de esta manera bloquee.
-

Virote bendito por las llamas

{R}

Instantáneo

El Virote bendito por las llamas hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- Una criatura o planeswalker que haya recibido daño de esta manera se exiliará en vez de morir si muere por cualquier razón más adelante en el turno, incluso si en un principio sobrevivió a los 2 puntos de daño.
-

Visionaria voltaica

{1}{R}

Criatura — Hechicero humano

3/1

{T}: La Visionaria voltaica te hace 2 puntos de daño.

Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro.

Cuando juegues una carta exiliada con la Visionaria voltaica, transforma a la Visionaria voltaica.

////

Berserker de alto voltaje

Criatura — Berserker humano

4/3

La Berserker de alto voltaje no puede bloquear.

- 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).
 - Cuando juegas un hechizo exiliado de esta manera, la Visionaria voltaica se transformará antes de que se resuelva ese hechizo.
 - Si la Visionaria voltaica se transforma en la Berserker de alto voltaje después de que se haya declarado como bloqueadora, no se removerá del combate y seguirá bloqueando.
-

Voz de los benditos

{W}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

2/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la Voz de los benditos.

Mientras la Voz de los benditos tenga cuatro o más contadores +1/+1 sobre ella, tiene las habilidades de volar y vigilancia.

Mientras la Voz de los benditos tenga diez o más contadores +1/+1 sobre ella, tiene la habilidad de indestructible.

- La primera habilidad de la Voz de los benditos se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron.
- Si la Voz de los benditos recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
- 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, la primera habilidad de la Voz de los benditos 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 (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 de la Voz de los benditos se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
- La Voz de los benditos no dejará de estar bloqueada si gana la habilidad de volar después de ser bloqueada.

Zarpazo de lobo

{2} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+0 hasta el final del turno si es de noche. Luego, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas incluso si es de día.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *INNISTRAD*: *COMPROMISO ESCARLATA*

Alquimia arterial

{2} {R}

Encantamiento

Cuando la Alquimia arterial entre al campo de batalla, crea una ficha de Sangre por cada oponente que tengas. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

Las fichas de Sangre que controlas son Equipos además de sus otros tipos y tienen “La criatura equipada obtiene +2/+0” y la habilidad de equipar {2}.

- Las fichas de Sangre dejan de ser Equipos si la Alquimia arterial deja el campo de batalla. Si cualquiera de ellas está anexada a criaturas en ese momento, se desanexan.
- Si controlas más de una Alquimia arterial, las criaturas equipadas con un Equipo de Sangre obtendrán +2/+0 por cada Alquimia arterial. El coste de equipar sigue siendo de {2}.
- Si una ficha de Sangre de alguna manera es tanto una criatura como un Equipo, no se puede anexar a una criatura.

Anillo de boda

{2}{W}{W}

Artefacto

Cuando el Anillo de boda entre al campo de batalla, si fue lanzado, el oponente objetivo crea una ficha que es una copia de él.

Siempre que un oponente que controla un artefacto llamado Anillo de boda robe una carta durante su turno, robas una carta.

Siempre que un oponente que controla un artefacto llamado Anillo de boda gane vidas durante su turno, ganas esa misma cantidad de vidas.

- Las condiciones de disparo de la segunda y tercera habilidad del Anillo de boda se fijan en los oponentes que controlan cualquier artefacto llamado Anillo de boda, no solo en la ficha que es una copia creada por la primera habilidad.
-

Arcanista espectral

{3}{U}

Criatura — Hechicero espíritu

3/2

Vuela.

Cuando el Arcanista espectral entre al campo de batalla, puedes lanzar desde un cementerio un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná menor o igual que la cantidad de Espíritus que controlas sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Si eliges lanzar el hechizo, debes hacerlo cuando se resuelve la habilidad del Arcanista espectral. No puedes esperar y lanzarlo más adelante.
 - Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, puedes elegir pagar costes adicionales (como el de estímulo), pero no costes alternativos (como el de retrospectiva).
 - Si lanzas un hechizo con X en su coste de maná de esta manera, debes elegir 0 como valor de X.
-

Archidemonio de Cobijoscuro

{6}{B}

Criatura — Demonio

8/4

Cuando el Archidemonio de Cobijoscuro entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla. Ganas una cantidad de vidas igual a la mayor fuerza entre las criaturas sacrificadas de esta manera.

Demencia—{2}{B}, pagar 8 vidas. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

- Si un jugador controla más de una criatura empataadas con la mayor fuerza entre las criaturas que controla mientras la primera habilidad del Archidemonio de Cobijoscuro se resuelve, ese jugador elige cuál de esas criaturas sacrifica.
- En un juego de *Magic*, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas en el cementerio de un jugador desde cualquier otro lugar no hacen que esas cartas se descarten.
- La demencia funciona de forma independiente a la razón por la que descartas la carta. Puedes descartarla para pagar un coste, porque un hechizo o habilidad te dice que lo hagas o porque tienes demasiadas cartas en la mano durante tu paso de limpieza. Sin embargo, no puedes descartar una carta con la habilidad de demencia simplemente porque quieras.
- Una carta con la habilidad de demencia que se descarta se considera como descartada, aunque vaya al exilio en lugar de al cementerio. Si fue descartada para pagar un coste, ese coste se pagó. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.
- Un hechizo lanzado pagando su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado, etcétera. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta de permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o de conjuro).
- Lanzar un hechizo con la habilidad de demencia ignora las reglas sobre cuándo jugar esa carta que se basan en el tipo de carta. Por ejemplo, puedes lanzar una criatura con la habilidad de demencia si la descartas durante el turno de un oponente.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de demencia) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si eliges no lanzar una carta con demencia cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve, esta va a tu cementerio. La habilidad de demencia no te da otra oportunidad para lanzarla más adelante.
- Si descartas una carta con demencia para pagar el coste de un hechizo o una habilidad activada, la habilidad disparada de demencia de esa carta (y el hechizo en el que esa carta se convierte, si eliges lanzarla) se resolverá antes que el hechizo o habilidad por el que pagó el descarte.
- Si descartas una carta con demencia mientras un hechizo o habilidad se resuelve, esta va inmediatamente al exilio. Continúa resolviendo ese hechizo o habilidad, teniendo en cuenta que la carta que descartaste no está en tu cementerio en este momento. Su habilidad disparada de demencia irá a la pila una vez que ese hechizo o habilidad haya terminado de resolverse.

Donal, mensajero de las alas

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Siempre que lances un hechizo de criatura que no sea legendario con la habilidad de volar, puedes copiarlo, excepto que la copia es un Espíritu 1/1 además de sus otros tipos. Haz esto solo una vez por turno. (*La copia se convierte en una ficha.*)

- Si se copia un hechizo de criatura, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.

- No se dice que se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo.
- La copia recuerda todas las decisiones que se tomaron para el hechizo original en cuanto se lanzó, incluidos los valores elegidos para X en su coste de maná y si se eligieron costes alternativos o adicionales. Por ejemplo, si el hechizo de criatura original tenía la habilidad de estímulo y se pagó su coste de estímulo, la copia también estará estimulada.

Ejecutora de Markov

{4} {R} {R}

Criatura — Soldado vampiro

6/6

Siempre que la Ejecutora de Markov u otro Vampiro entre al campo de batalla bajo tu control, la Ejecutora de Markov lucha contra hasta una criatura objetivo que controla un oponente.

Siempre que una criatura que haya recibido daño de la Ejecutora de Markov este turno muera, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

Si la Ejecutora de Markov muere al mismo tiempo que otra criatura, su última habilidad se disparará si hizo daño a esa criatura este turno.

Epifanía oculta

{X} {U}

Instantáneo

Roba X cartas, luego descarta X cartas. Crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar por cada tipo de carta entre las cartas descartadas de esta manera.

- Los tipos de cartas que puedes descartar incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, tierra, planeswalker, instantáneo y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Humano, Equipo y Aura son subtipos, no tipos de cartas.

Hija de la opulencia

{2} {R}

Criatura — Noble vampiro

3/1

Siempre que la Hija de la opulencia u otro Vampiro que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

{R}, sacrificar dos artefactos: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- 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).

Hora de los depredadores

{1} {B}

Conjuro

Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de amenaza y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, exilia boca abajo la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes mirarla, jugarla y usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo”.

- Debes pagar todos los costes para jugar cartas exiliadas de esta manera y debes seguir todos los permisos y restricciones normales sobre cuándo jugarlas. 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).

Imitación perturbadora

{2} {U}

Conjuro

Cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca. Por cada carta de criatura mostrada de esta manera, crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es 1/1, es un Espíritu además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar. Si no se mostraron cartas de criatura de esta manera, regresa la Imitación perturbadora a la mano de su propietario.

- Las cartas mostradas permanecen en la parte superior de las bibliotecas de sus propietarios.

Maleantes del cruce

{5} {B}

Criatura — Vampiro

5/5

Los Vampiros atacantes que controlas tienen las habilidades de toque mortal y vínculo vital.

Siempre que un Vampiro que controlas muera, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, roba una carta.

- Puedes pagar 2 vidas solo una vez por cada Vampiro que muera. No puedes pagar varias veces la misma habilidad disparada y robar varias cartas.
-

Pirómano de medianoche

{3} {R}

Criatura — Vampiro

3/2

Cuando el Pirómano de medianoche entre al campo de batalla, destruye hasta X artefactos objetivo sin habilidades de maná, donde X es la cantidad de Vampiros que controlas.

- La habilidad disparada del Pirómano de medianoche no puede hacer objetivo a artefactos que tengan habilidades de maná activadas o disparadas. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná a la reserva de maná de un jugador en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná a la reserva de maná de un jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.

Señor de Hollowhenge

{4} {G} {G}

Criatura — Lobo

4/4

Destello.

Al comienzo de tu mantenimiento, por cada criatura que controlas que sea un Lobo o un Licántropo, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

- Si controlas una criatura que es tanto un Lobo como un Licántropo, solo se cuenta una vez para la habilidad disparada del Señor de Hollowhenge.

Strefan, progenitor Maurer

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Noble vampiro

3/2

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de Sangre por cada jugador que perdió vidas este turno. Siempre que Strefan ataque, puedes sacrificar dos fichas de Sangre. Si lo haces, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de Vampiro de tu mano. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- La primera habilidad disparada de Strefan cuenta la cantidad de jugadores que perdieron cualquier cantidad de vidas, incluso si también ganaron esa misma cantidad de vidas o más este turno.
-

Tejemuertes

{4} {B} {B}

Criatura — Horror araña

1/8

Alcance.

Unir almas. *(Puedes emparejar esta criatura con otra criatura no emparejada cuando cualquiera de ellas entre al campo de batalla. Permanecen emparejadas mientras controles ambas criaturas.)*

Mientras la Tejemuertes esté emparejada con otra criatura, cada una de esas criaturas tiene “Cuando esta criatura muera, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza”.

- Usa la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas.

Timothar, barón de los murciélagos

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Noble vampiro

4/4

Rebatir—Descartar una carta.

Siempre que otro Vampiro que no sea ficha que controlas muera, puedes pagar {1} y exiliarlo. Si lo haces, crea una ficha de criatura Murciélago negra 1/1 con la habilidad de volar. Gana “Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, sacrificala y regresa la carta exiliada al campo de batalla girada”.

- La última habilidad de Timothar está vinculada a la habilidad que otorga a la ficha de Murciélago. Si un efecto de reemplazo hace que crees más de una ficha de Murciélago con este efecto, todas tendrán esa habilidad vinculada y la carta exiliada regresará al campo de batalla si alguna de ellas hace daño de combate a un jugador.
- Si la carta exiliada de alguna manera ya no está en el exilio cuando la habilidad disparada de la ficha de Murciélago se resuelve, sacrificarás igualmente la ficha de Murciélago.
- Si otra criatura entra al campo de batalla como una copia de la ficha de Murciélago o si otro efecto crea una copia de la ficha de Murciélago, tendrá la habilidad disparada concedida por Timothar, pero no estará vinculada a la habilidad de Timothar y no regresará la carta al campo de batalla. Sin embargo, la habilidad disparada que gana hará que sacrifiques igualmente la copia del Murciélago cuando haga daño de combate a un jugador.
- La habilidad de cada ficha de Murciélago que creas solo se refiere a la carta que exilias durante la resolución de la habilidad que creó esa ficha. Cuando haga daño de combate a un jugador, solo regresas esa carta al campo de batalla, no cualquier otra carta exiliada por Timothar.
- Si no puedes exiliar la carta, tal vez porque otro efecto la movió antes de que la habilidad disparada comenzara a resolverse, no puedes pagar {1} y no crearás una ficha.
- La última habilidad de Timothar se dispara cuando cualquier Vampiro que no sea ficha que controlas muera, no solo los Vampiros que no sean fichas de los cuales eres propietario. Si controlas a Timothar y un Vampiro que no sea ficha de otro jugador y ese Vampiro muere, puedes pagar {1} para exiliar esa carta de su cementerio.

- El controlador de la ficha de Murciélago cuando haga daño de combate a un jugador será el controlador de su habilidad disparada y la carta exiliada regresará al campo de batalla bajo el control de ese jugador.
-

Umbris, manifestación del miedo

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Horror pesadilla

1/1

Umbris, manifestación del miedo obtiene +1/+1 por cada carta en el exilio de las que tus oponentes sean propietarios.

Siempre que Umbris u otro Horror o Pesadilla entre al campo de batalla bajo tu control, el oponente objetivo exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta de tierra.

- La primera habilidad de Umbris, manifestación del miedo cuenta todas las cartas en el exilio de las que tus oponentes son propietarios, no solo las cartas exiliadas por la segunda habilidad.
-

Vals siniestro

{3}{B}{R}

Conjuro

Elige tres cartas de criatura objetivo en tu cementerio.

Regresa dos de ellas al azar al campo de batalla y pon la otra en el fondo de tu biblioteca.

- Si solo una o dos cartas de criatura son objetivos legales en cuanto el Vals siniestro se resuelve, todos los objetivos legales se pondrán en el campo de batalla y ninguna carta se pondrá en el fondo de tu biblioteca.
-

Magic: The Gathering, Magic, Strixhaven, Kaldheim, Zendikar, Aventuras en Forgotten Realms e Innistrad son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2021 Wizards.