

Notas de la colección *Dominaria unida*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el viernes, 21 de julio de 2022

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 *Dominaria unida* con el código de la colección DMU están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Calles de Nueva Capenna* y *Dominaria unida*.

Las cartas de Commander de *Dominaria unida* con el código de la colección DMC numeradas del 1 al 48 (y sus versiones alternativas del 49 al 96) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección DMC numeradas del 97 en adelante son reimpressiones legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre ya 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: adelanto

Si eres la clase de persona que siempre lee el final de un libro para saber cómo termina, la habilidad de adelanto es perfecta para ti. Una Saga con esta habilidad te permite elegir en qué capítulo empieza. Entra con esa misma

cantidad de contadores de sabiduría y solo se dispara esa habilidad de capítulo después de que entre al campo de batalla.

Regreso pavoroso de Trenzas

{2} {B}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I — Puedes sacrificar una criatura. Si lo haces, cada oponente descarta una carta.

II — Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

III — El oponente objetivo puede sacrificar un permanente que no sea tierra ni ficha. Si no lo hace, pierde 2 vidas y tú robas una carta.

Notas sobre la habilidad de adelanto

- Cuando una Saga con la habilidad de adelanto entre al campo de batalla, su controlador elige un número del uno al número de capítulo más alto de esa Saga. La Saga entra al campo de batalla con la cantidad de contadores de sabiduría elegida. No se usa la pila para elegir el número ni poner los contadores sobre la Saga y tampoco se puede responder a ninguna de las dos acciones.
- Normalmente, si se pone más de un contador de sabiduría sobre una Saga a la vez, todas las habilidades del capítulo correspondientes se disparan. La habilidad de adelanto es una excepción: en el turno en que una Saga con esa habilidad entra al campo de batalla, sus habilidades de capítulo no se dispararán a menos que la cantidad de contadores de sabiduría sobre ella sea igual al número de capítulo de esa habilidad.
- Si un efecto de reemplazo modifica la cantidad de contadores con los que un permanente entra al campo de batalla, ese efecto se aplica después de que elijas la cantidad de contadores de sabiduría con los que entra la Saga. En ese caso, solo se disparará la habilidad de capítulo cuyo número de capítulo sea igual a la cantidad de contadores de sabiduría con los que entró, independientemente del número que eligiste.
- En los turnos siguientes, una Saga con la habilidad de adelanto sigue las reglas normales para los encantamientos Saga. Consulta el apartado “Notas generales sobre las Sagas” a continuación.

Notas generales sobre las Sagas

- En cuanto una Saga entre al campo de batalla, su controlador pone un contador de sabiduría sobre ella. En cuanto empiece tu fase principal precombate (inmediatamente después de tu paso de robar), pon otro contador de sabiduría sobre cada Saga que controlas. Poner un contador de sabiduría sobre una Saga de cualquiera de estas maneras no utiliza la pila.
- Cada símbolo que aparece a la izquierda del recuadro de texto de una Saga representa una *habilidad de capítulo*. Una habilidad de capítulo es una habilidad disparada que se dispara cuando un contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la cantidad de contadores de sabiduría sobre la Saga pase a ser igual o mayor que el número de capítulo de la habilidad (consulta más arriba la excepción para la habilidad de adelanto). Las habilidades de capítulo van a la pila y se puede responder a ellas.
- Una habilidad de capítulo específica no se dispara si se pone un contador de sabiduría sobre una Saga que ya tenía sobre ella una cantidad de contadores de sabiduría igual o mayor que el número de ese capítulo. Por ejemplo, el tercer contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la habilidad de capítulo III se dispare, pero no hará que se disparen de nuevo la I ni la II.

- Una vez que se dispara una habilidad de capítulo, la habilidad que hay en la pila no se ve afectada si la Saga gana o pierde contadores, o si deja el campo de batalla.
- Si varias habilidades de capítulo se disparan al mismo tiempo, su controlador las pone en la pila en cualquier orden. Si cualquiera de ellas necesita objetivos, esos objetivos se eligen en cuanto las habilidades van a la pila y antes de que ninguna de esas habilidades se resuelva.
- Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga contadores de sabiduría. Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare.
- Una vez que la cantidad de contadores de sabiduría sea igual o mayor a la del número más alto entre las habilidades de capítulo, el controlador de la Saga la sacrifica tan pronto como su habilidad de capítulo deja la pila, probablemente al resolverse o ser contrarrestada. Esta acción basada en estado no usa la pila.

Nueva habilidad de palabra clave: reclutar

Reclutar es una nueva habilidad de palabra clave que permite que una criatura atacante con esta habilidad reciba el apoyo de otra criatura que podría haber atacado.

Caballero argiviana

{2}{W}

Criatura — Caballero orco

2/2

Reclutar. *(En cuanto esta criatura ataque, puedes girar una criatura que controlas sin mareo de invocación que no esté atacando. Cuando lo hagas, añade su fuerza a la de esta criatura hasta el final del turno.)*

Cuando la Caballero argiviana entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

- El jugador atacante elige si quiere girar una criatura para una habilidad de reclutar inmediatamente después de girar las criaturas con las que eligió atacar. No puedes elegir reclutar una criatura más adelante.
- Para reclutar una criatura, esa criatura debe estar enderezada, no debe estar atacando (incluso si tiene la habilidad de vigilancia) y debe tener la habilidad de prisa o haber estado bajo el control del jugador atacante desde el principio de su turno actual.
- Cuando un jugador gira una criatura para la habilidad de reclutar de una criatura atacante, esa criatura atacante obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura girada. Se trata de una habilidad disparada que va a la pila inmediatamente después de que se hayan declarado las atacantes en el paso de declarar atacantes.
- Solo puedes girar una criatura para la habilidad de reclutar de una criatura atacante y una criatura no se puede girar para más de una habilidad de reclutar.

Nueva mecánica: contadores de aturdimiento

En esta colección debutan los contadores de aturdimiento, una nueva forma de evitar que los permanentes girados se enderecen.

Ganar tiempo

{2}{W}

Instantáneo

Estímulo {1}{U}. *(Puedes pagar {1}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Gira hasta dos criaturas objetivo. Si este hechizo fue estimulado, pon un contador de aturdimiento sobre cada una de esas criaturas. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Roba una carta.

- Si un permanente girado con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, se remueve un contador de aturdimiento de él. Se trata de un efecto de reemplazo.
- Los contadores de aturdimiento sustituyen cualquier tipo de enderezamiento, incluso que los jugadores enderecen los permanentes girados durante su paso de enderezar.
- Si un permanente tiene más de un contador de aturdimiento sobre él, solo se removerá uno cada vez que se fuera a enderezar.
- Las habilidades que se disparan cuando un permanente “se enderece” no se dispararán si en vez de eso se remueve un contador de aturdimiento.
- Si enderezar un permanente forma parte de un coste (como el de la primera habilidad de la Fuente de halo), puedes pagar ese coste “enderezando” un permanente girado con un contador de aturdimiento sobre él. El contador de aturdimiento se removerá y la criatura permanecerá girada. Sin embargo, el coste se considerará pagado.
- Por otro lado, si enderezar varios permanentes forma parte de un coste (como el de las dos últimas habilidades de la Fuente de halo), no puedes “enderezar” el mismo permanente más de una vez para pagar ese coste.
- Los contadores de aturdimiento existen independientemente del efecto que los creó. Si un permanente no tiene contadores de aturdimiento sobre él, se enderezará de forma normal.
- Los contadores de aturdimiento no son contadores de palabra clave y no hacen que los permanentes sobre los que están ganen habilidades. No se verán afectados por los efectos que hacen que los permanentes pierdan todas sus habilidades.

Nueva mecánica: fichas de Piedra de poder

Las fichas de Piedra de poder son un nuevo tipo de ficha de artefacto. Se pueden girar para obtener maná incoloro que se puede usar para cualquier cosa, a excepción de lanzar hechizos que no sean de artefacto.

La instalación de maná

{3}

Artefacto legendario

Siempre que lances un hechizo multicolor, crea una ficha de Piedra de poder girada. *(Es un artefacto con “{T}”: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto”).*

{X}{X}{X}, {T}: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca. Pon hasta dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Las fichas de Piedra de poder son un nuevo tipo de ficha predefinida. Cada una tiene el subtipo de artefacto Piedra-de-poder y la habilidad “{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto”.
- Puedes usar el {C} agregado con una ficha de Piedra de poder para cualquier cosa excepto hechizos que no sean de artefacto. Esto incluye pagar costes para activar las habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto, pagar costes de rebatir, etc.
- Aunque todas las cartas de la colección *Dominaria unida* que crean fichas de Piedra de poder crean una ficha de Piedra de poder girada, entrar al campo de batalla girada no forma parte de la definición de la ficha. En particular, si creas una ficha que es una copia de una ficha de Piedra de poder, la copia no entrará al campo de batalla girada.

Ciclo de tierras que regresa: tierras de daño

Dominaria unida incluye seis tierras no básicas que se pueden girar para obtener uno de dos colores.

Yermos de Adarkar
 Tierra
 {T}: Agrega {C}.
 {T}: Agrega {W} o {U}. Los Yermos de Adarkar te hacen 1 punto de daño.

- El daño que recibes forma parte de la segunda habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Como la mayoría de tierras, todas las de este ciclo son incoloras. El daño que recibes es de una fuente incolora.

Mecánica que regresa: estímulo

Estímulo es una palabra clave que regresa y que te permite pagar un poco más para “engordar” tus hechizos.

Sabotaje agresivo
 {2}{B}
 Conjuro
 Estímulo {R}. (*Puedes pagar {R} adicional al lanzar este hechizo.*)
 El jugador objetivo descarta dos cartas. Si este hechizo fue estimulado, hace 3 puntos de daño a ese jugador.

- No puedes pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de estímulo sin lanzarlo, no puedes estimularlo.
- Si copias un hechizo de instantáneo o de conjuro estimulado, la copia también está estimulada. Si una carta o ficha entra al campo de batalla como una copia de un permanente, el permanente nuevo no está estimulado aunque el original lo estuviera.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de

estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Palabra de habilidad que regresa: dominio

Dominio es una palabra de habilidad que regresa y que se encuentra en cartas que mejoran si controlas más tipos de tierra básica.

Descarga de artillería

{1}{W}

Instantáneo

Dominio — La Descarga de artillería hace X puntos de daño a la criatura girada objetivo, donde X es 1 más la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas.

- Las habilidades de dominio cuentan la cantidad de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, no cuántas tierras controlas ni cuántas tierras hay de cada tipo.
 - Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. Los tipos de tierra que no son tipos de tierra básica (como Desierto) no contribuyen a las habilidades de dominio.
-

Nuevo ciclo de cartas: profanadores

Los profanadores son un ciclo de cinco criaturas pirexianas, y cada uno de los cinco colores tiene una. Cada profanador tiene tres habilidades: una habilidad de palabra clave, una habilidad que te permite pagar 2 vidas para reducir el coste de un hechizo de permanente de su color que lances y una habilidad disparada que te recompensa por lanzar hechizos de permanente de su color.

Profanadora de sueños

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge pirexiano

4/3

Vuela.

Como coste adicional para lanzar hechizos de permanente azules, puedes pagar 2 vidas. Te cuesta {U} menos lanzar esos hechizos si pagaste vidas de esta manera. Este efecto reduce solo la cantidad de maná azul que pagas.

Siempre que lances un hechizo de permanente azul, roba una carta.

- Solo puedes pagar el coste adicional una vez por hechizo de permanente.
- Algunos jugadores pueden suponer que los profanadores convierten uno de los símbolos de maná de color del coste del hechizo en un símbolo de maná pirexiano de color. Aunque funcione de forma parecida, esta habilidad no hace que los hechizos tengan símbolos de maná pirexiano en su coste. ¡Mala suerte, Extractor de furia!
- La habilidad disparada se disparará siempre que lances un hechizo de permanente del color apropiado, al margen de los costes que pagaste para lanzarlo. Esa habilidad se disparará y se resolverá antes de que se

resuelva el hechizo que hizo que se disparara. Se resolverá incluso si el hechizo que hizo que se disparara es contrarrestado.

- Si eres fan de la perfección pirexiana, puedes elegir pagar el coste adicional de 2 vidas incluso si los propios costes del hechizo no se van a reducir de esta manera. A los magistrados les gustará.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *DOMINARIA UNIDA*

Ajani, agente durmiente

{1}{G}{G/W/P}{W}

Planeswalker legendario — Ajani

4

Perfeccionado. (*{G/W/P}* puede pagarse con *{G}*, *{W}* o 2 vidas. Si se pagaron vidas, este planeswalker entra con dos contadores de lealtad menos.)

+1: Muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura o planeswalker, ponla en tu mano. De lo contrario, puedes ponerla en el fondo de tu biblioteca.

-3: Distribuye tres contadores +1/+1 entre hasta tres criaturas objetivo. Ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

-6: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo de criatura o de planeswalker, el oponente objetivo obtiene dos contadores de veneno”.

- Eliges si quieres pagar *{G}*, *{W}* o 2 vidas en cuanto empiezas a lanzar el hechizo, en el mismo momento en que elegirías los modos o un valor para X en un hechizo.
 - Un símbolo de maná pirexiano híbrido se cuenta de la misma forma que un símbolo de maná normal al determinar el valor de maná de una carta. Esto significa que el valor de maná de Ajani siempre es de 4, incluso si pagas *{1}{G}{W}* y 2 vidas para lanzarlo.
 - “Pirexiano” no es ni un color ni un tipo de maná, y los jugadores no pueden agregar maná pirexiano. Solo es un símbolo que te ofrece otra manera de pagar el coste de un hechizo o habilidad.
 - “Perfeccionado/a” es un efecto de reemplazo y solo se aplica a un permanente que entre al campo de batalla con contadores de lealtad. Cualquier otro efecto de reemplazo que fuera a aplicarse a la cantidad de contadores de lealtad con la que entra al campo de batalla se aplicará de forma normal.
 - La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.
-

Alma de Windgrace

{1}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Avatar felino

5/4

Siempre que el Alma de Windgrace entre al campo de batalla o ataque, puedes poner en el campo de batalla girada bajo tu control una carta de tierra de un cementerio.

{G}, descartar una carta de tierra: Ganas 3 vidas.

{1}{R}, descartar una carta de tierra: Roba una carta.

{2}{B}, descartar una carta de tierra: El Alma de Windgrace gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gíralo.

- Si el Alma de Windgrace entra al campo de batalla atacando, su primera habilidad solo se dispara una vez ese combate.
- Eliges la carta de tierra en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Una vez que la habilidad haya empezado a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termine de resolverse. En particular, no pueden responder a la tierra que eliges removiéndola de tu cementerio.
- Puedes activar la última habilidad del Alma de Windgrace incluso si ya está girada. Ganará igualmente la habilidad de indestructible.

Amenazas no advertidas

{2}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta cuatro cartas de criatura con fuerzas distintas y muéstralas. Un oponente elige dos de esas cartas. Baraja las cartas elegidas en tu biblioteca y pon el resto en tu mano.

- Una carta de criatura tiene una fuerza distinta de otra si sus fuerzas son números diferentes. Por ejemplo, una criatura 1/1 y una criatura 2/1 tienen fuerzas distintas.

Amplificadora ghitu

{1}{R}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Estímulo {2}{U}. *(Puedes pagar {2}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Cuando la Amplificadora ghitu entre al campo de batalla, si fue estimulada, regresa la criatura objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, la Amplificadora ghitu obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad disparada de la Amplificadora ghitu se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Anciano lomo plateado
{2}{G}{G}{G}
Criatura — Chamán simio
5/7

Siempre que lances un hechizo de criatura, elige uno:

- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
- Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
- Ganas 4 vidas.

- La habilidad disparada del Anciano lomo plateado se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Arcángel de la ira
{2}{W}{W}
Criatura — Ángel
3/4

Estímulo {B} y/o {R}. *(Puedes pagar {B} y/o {R} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Vuela, vínculo vital.

Cuando el Arcángel de la ira entre al campo de batalla, si fue estimulado, hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

Cuando el Arcángel de la ira entre al campo de batalla, si fue estimulado dos veces, hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Puedes estimular el Arcángel de la ira solo una vez pagando su coste de {B} y solo una vez pagando su coste de {R}. Puedes estimularlo dos veces pagando {B}{R}, pero no puedes estimularlo dos veces pagando {B}{B} ni {R}{R}. No puedes estimularlo más de dos veces.
 - Si fue estimulado dos veces, cada una de las dos últimas habilidades del Arcángel de la ira se disparará una vez. Dicho de otra manera, hará 2 puntos de daño a cada uno de dos objetivos o hará 2 puntos de daño al mismo objetivo dos veces.
-

Arena de la Fortaleza
{1}{B}

Encantamiento

Estímulo {G} y/o {W}. *(Puedes pagar {G} y/o {W} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Cuando la Arena de la Fortaleza entre al campo de batalla, ganas 3 vidas por cada vez que fue estimulada.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca y ponerla en tu mano. Si lo haces, pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Puedes estimular la Arena de la Fortaleza solo una vez pagando su coste de {G} y solo una vez pagando su coste de {W}. Puedes estimularla dos veces pagando {G}{W}, pero no puedes estimularla dos veces pagando {G}{G} ni {W}{W}. No puedes estimularla más de dos veces.

- Normalmente, el daño de combate se hace todo al mismo tiempo. En ese caso, la última habilidad de la Arena de la Fortaleza se dispara una vez por cada oponente a los que hacen daño de combate las criaturas que controlas, al margen de la cantidad de criaturas que infligían ese daño. Si cualquiera de esas criaturas tiene la habilidad de dañar dos veces o de dañar primero, la habilidad se disparará una vez por cada oponente que recibió daño en cada paso de daño de combate.
 - En cuanto la última habilidad de la Arena de la Fortaleza se resuelva, no podrás ver la carta de tu biblioteca antes de decidir si quieres mostrarla. Si eliges mostrarla, debes ponerla en tu mano y perder vidas.
-

Arresto del ciudadano

{1}{W}{W}

Encantamiento

Cuando el Arresto del ciudadano entre al campo de batalla, exilia la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente hasta que el Arresto del ciudadano deje el campo de batalla.

- Si el Arresto del ciudadano deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
 - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Astillas óseas

{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.

Destruye la criatura objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
 - Una vez que empieces a lanzar las Astillas óseas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.
-

Astor, portador de hojas

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/4

Cuando Astor, portador de hojas entre al campo de batalla, mira las siete primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de Equipo o Vehículo de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Los Equipos que controlas tienen la habilidad de equipar {1}.

Los Vehículos que controlas tienen la habilidad de tripular 1.

- Si quieres, puedes activar igualmente cualquier otra habilidad de equipar o tripular que tenga ese permanente.
- Una vez que se active la habilidad de equipar {1} o de tripular 1, hacer que Astor, portador de hojas deje el campo de batalla no impedirá que la habilidad se resuelva.

Baird, reclutador argiviano

{R} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura con una fuerza mayor que su fuerza base, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.
 - Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.
 - Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. Estas no son habilidades que definen características y esa habilidad no cambia su fuerza y resistencia base.
-

Bajel Áureo

{4}

Artefacto legendario — Vehículo

3/6

Siempre que el Bajel Áureo ataque, exilia cada criatura que lo tripuló este turno. Regrésalas al campo de batalla giradas bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

Tripular 1. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- La habilidad disparada del Bajel Áureo solo exiliará criaturas que todavía están en el campo de batalla en cuanto se resuelve, y cualquier criatura que lo tripuló este turno y que ya haya dejado el campo de batalla no regresará.
 - Las criaturas exiliadas regresarán al comienzo del próximo paso final incluso si el Bajel Áureo ya no está en el campo de batalla en ese momento.
-

Balmor, capitán mago de guerra

{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero ave

1/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La última habilidad de Balmor solo afecta a las criaturas que controlas cuando se resuelve, incluido el propio Balmor. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno o los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante no obtendrán la bonificación.
 - La última habilidad de Balmor se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Báloth rompelineas

{3}{G}{G}

Criatura — Bestia

4/5

Reclutar. *(En cuanto esta criatura ataque, puedes girar una criatura que controlas sin mareo de invocación que no esté atacando. Cuando lo hagas, añade su fuerza a la de esta criatura hasta el final del turno.)*

El Báloth rompelineas no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a esta criatura, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que esta criatura deje de estar bloqueada.
-

Barricada quejumbrosa

{2} {B}

Criatura — Muro pesadilla

2/4

Defensor.

{2} {B}, sacrificar una criatura: Ganas 1 vida y robas una carta.

- Puedes sacrificar la Barricada quejumbrosa para su propia habilidad.
-

Bastión andante

{1}

Criatura artefacto — Gólem

0/3

Defensor.

{2}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo con la habilidad de defensor gana la habilidad de prisa, puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor y asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza. Activa esto solo como un conjuro.

- La última habilidad del Bastión andante no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, como el hecho de que dos criaturas luchen no provoca daño de combate, un efecto que hace que la criatura afectada luche contra otra criatura usará igualmente su fuerza para determinar cuánto daño se hace.
-

Berserker balduviano

{2} {R}

Criatura — Berserker kor

1/3

Reclutar. *(En cuanto esta criatura ataque, puedes girar una criatura que controlas sin mareo de invocación que no esté atacando. Cuando lo hagas, añade su fuerza a la de esta criatura hasta el final del turno.)*

Cuando el Berserker balduviano muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- Para terminar la cantidad de daño que hace, usa la fuerza del Berserker balduviano tal y como existió por última vez en el campo de batalla, no su fuerza en el cementerio.
-

Caballero de la luz del alba

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Daña primero.

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

{1}{W}: La Caballero de la luz del alba obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si controlas dos copias de la Caballero de la luz del alba y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia de la Caballero de la luz del alba hará que ganes esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
- La segunda habilidad de la Caballero de la luz del alba solo se aplica una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganen. 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 Caballero de la luz del alba 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 Caballero de la luz del alba 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 se aplique la segunda habilidad de la Caballero de la luz del alba, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Canción de amor de la noche y el día

{2}{W}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I — El oponente objetivo y tú roban dos cartas.

II — Crea una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar.

III — Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.

- Si la primera habilidad de capítulo de la Canción de amor de la noche y el día no puede hacer objetivo a un oponente legalmente o si el objetivo de la habilidad se convierte en ilegal mientras la habilidad está en la pila, no robas ninguna carta.
-

Cantante mental vodaliana

{1}{U}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

Estímulo {1}{R} y/o {1}{G}.

La Cantante mental vodaliana entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella por cada vez que fue estimulada.

Cuando la Cantante mental vodaliana entre al campo de batalla, gana el control de la criatura objetivo con fuerza menor que la fuerza de la Cantante mental vodaliana mientras controles la Cantante mental vodaliana.

- Puedes estimular la Cantante mental vodaliana solo una vez pagando su coste de {1}{R} y solo una vez pagando su coste de {1}{G}. Puedes estimularla dos veces pagando {2}{R}{G}, pero no puedes estimularla dos veces pagando {2}{R}{R} ni {2}{G}{G}. No puedes estimularla más de dos veces.
- Si la fuerza de la criatura objetivo es igual o mayor que la fuerza de la Cantante mental vodaliana cuando la habilidad disparada se resuelve, será un objetivo ilegal para la habilidad, por lo que no ganarás el control de ella. Sin embargo, una vez que la habilidad se resuelva, modificar la fuerza de cualquiera de las dos criaturas no hará que se termine el efecto de cambio de control.

Capellán alasetéreas

{3}{W}

Criatura — Clérigo humano

0/3

Defensor.

Cuando el Capellán alasetéreas entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar por cada criatura con la habilidad de defensor que controlas.

Siempre que otra criatura con la habilidad de defensor entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar.

- Cuenta la cantidad de criaturas con la habilidad de defensor que controlas en cuanto la segunda habilidad se resuelve para determinar cuántas fichas de Ave creas. Si el Capellán alasetéreas sigue bajo tu control en ese momento, se contará a sí mismo.
 - Si el Capellán alasetéreas entra al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que otras criaturas con la habilidad de defensor, la segunda habilidad se disparará una vez y la última habilidad se disparará una vez por cada una de esas otras criaturas.
-

Colonia de coral
{1}{U}
Criatura — Muro
1/4

Defensor.

{1}{U}, {T}: El jugador objetivo muele X cartas, donde X es la cantidad de criaturas que controlas con la habilidad de defensor. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

- La cantidad de criaturas que controlas con la habilidad de defensor se cuenta cuando la habilidad se resuelve.
-

Confinamiento temporal

{1}{W}{W}

Encantamiento

Cuando el Confinamiento temporal entre al campo de batalla, exilia cada permanente que no sea tierra con valor de maná de 2 o menos hasta que el Confinamiento temporal deje el campo de batalla.

- La habilidad del Confinamiento temporal es una habilidad única que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia los permanentes cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa las cartas exiliadas al campo de batalla inmediatamente después de que el Confinamiento temporal deje el campo de batalla.
 - Si el Confinamiento temporal deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, no se exiliará ningún permanente.
 - Las Auras con valor de maná de 3 o más anexadas a un permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Los Equipos con valor de maná de 3 o más anexados a una criatura exiliada quedarán desanexados y permanecerán en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
 - Las cartas de Aura exiliadas de esta manera regresarán al campo de batalla anexadas a un permanente que puedan encantar (en función de su habilidad de encantar) que elige su propietario. No pueden encantar ningún permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo.
 - Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla. El valor de maná de una ficha que no es una copia de otro permanente siempre es de 0.
 - En un juego de varios jugadores, si el propietario del Confinamiento temporal deja el juego, las cartas exiliadas regresarán al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa las cartas no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.
-

Contenedor de la plaga

{1} {B}

Criatura — Pirexiano

3/3

Defensor.

{2} {B}, {T}: Cada oponente pierde X vidas, donde X es la cantidad de criaturas con la habilidad de defensor que controlas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, el Contenedor de la plaga hace que el equipo oponente pierda X vidas dos veces.
-

Cría de dragón

{2} {R} {R}

Criatura — Dragón

2/3

Vuela.

{R}: La Cría de dragón obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Si esta habilidad fue activada cuatro o más veces este turno, sacrifica la Cría de dragón al comienzo del próximo paso final.

- Las primeras tres veces que se activa la habilidad de la Cría de dragón en un turno, obtendrá +1/+0 hasta el final del turno y no sucederá nada más. Cualquier activación posterior también hará que se dispare su habilidad disparada retrasada. Esto significa que si, por ejemplo, activas la habilidad de la Cría de dragón cinco veces, dos habilidades disparadas retrasadas distintas se dispararán al comienzo del próximo paso final y harán que sacrifiques la Cría de dragón.
 - Si la cuarta vez (o posterior) que se activa la habilidad de la Cría de dragón en el mismo turno es durante el paso final de ese turno, la habilidad disparada retrasada no se disparará hasta el comienzo del paso final del próximo turno. Deberás sacrificar la Cría de dragón en ese momento.
-

Danitha, esperanza de Benalia

{4} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Daña primero, vigilancia, vínculo vital.

Cuando Danitha, esperanza de Benalia entre al campo de batalla, puedes poner en el campo de batalla una carta de Aura o Equipo de tu mano o cementerio anexada a Danitha.

- Si intentas poner un Aura en el campo de batalla de esta manera y Danitha ya no está en el campo de batalla o esa Aura no puede ser legalmente anexada a Danitha, esa Aura no entrará al campo de batalla. En vez de eso, permanecerá en su zona anterior.
 - En cambio, si intentas poner un Equipo que no sea Aura en el campo de batalla de esta manera y Danitha ya no está en el campo de batalla o ese Equipo no puede ser legalmente anexado a Danitha, ese Equipo entrará al campo de batalla desanexado.
-

Dentellada

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas.

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Dentellada intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Desprecio de Ertai

{1}{U}{U}

Instantáneo

Te cuesta {U} menos lanzar este hechizo si un oponente lanzó dos o más hechizos este turno.
Contrarresta el hechizo objetivo.

- Si varios oponentes lanzaron cada uno dos o más hechizos este turno, solo te cuesta {U} menos lanzar el Desprecio de Ertai, no {U} menos por cada uno de ellos.

Destriزار

{B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo con fuerza y resistencia total de 5 o menos.

- La fuerza y resistencia total de una criatura se determina sumando su fuerza y su resistencia. Por ejemplo, la fuerza y resistencia total de una criatura 3/2 es 5.

Detener el ímpetu

{1}{U}

Conjuro

Gira la criatura objetivo y pon tres contadores de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca.)*

Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)

- Con Detener el ímpetu, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo está girada en cuanto se resuelve, pondrás tres contadores de aturdimiento sobre ella igualmente.
-

Djinn arrogante
{1}{U}{U}
Criatura — Djinn
*/4

Vuela.

La fuerza del Djinn arrogante es igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

- La habilidad que define la fuerza del Djinn arrogante funciona en todas las zonas.
- Una carta partida en tu cementerio solo cuenta una vez para la fuerza del Djinn arrogante, incluso si es un instantáneo y un conjuro a la vez.

Djinn de la fuente
{4}{U}{U}
Criatura — Djinn
4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, elige uno:

- La Djinn de la fuente obtiene +1/+1 hasta el final del turno.
 - Exilia la Djinn de la fuente. Regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.
 - Adivina 1.
- La habilidad disparada de la Djinn de la fuente se resolverá antes de que se resuelva el hechizo de instantáneo o de conjuro que hizo que se disparara. Se resolverá incluso si el hechizo que hizo que se disparara es contrarrestado o deja la pila por cualquier razón.

Dobleinfierno
{1}{R}
Instantáneo
Elige uno:

- Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
- La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia creada con la habilidad disparada retrasada del Dobleinfierno tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.

- No puedes elegir pagar costes adicionales para la copia creada con la habilidad disparada retrasada del Dobleinfierno. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - Las copias creadas con la habilidad del Dobleinfierno se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
-

Duplimancia vesuvana

{3}{U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo que solo haga objetivo a un único artefacto o criatura que controlas, crea una ficha que es una copia de ese artefacto o criatura, excepto que no es legendaria.

- La habilidad disparada de la Duplimancia vesuvana se dispara solo si lanzas un hechizo que hace objetivo a un único artefacto o criatura y nada más. La habilidad se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara, y se creará una ficha incluso si el hechizo que lanzaste se contrarrestó o si el permanente al que hacía objetivo ahora es un objetivo ilegal.
 - Si el objetivo del hechizo deja el campo de batalla antes de que la habilidad disparada se resuelva, usa sus características tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar las características de la ficha creada.
 - Si el objetivo del hechizo cambia después de que la habilidad disparada vaya a la pila, la ficha que se crea es una copia del objetivo original del hechizo, no del nuevo objetivo.
 - La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto o criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - La ficha no es legendaria y esta excepción es copiable. Si otra cosa copia la ficha más tarde, esa copia tampoco será legendaria. Si controlas dos o más permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos es legendario, la “regla de leyendas” no se aplica.
 - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
 - Si el permanente copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Clon), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente esté copiando.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.
-

Durmiente benalita

{1}{W}

Criatura — Soldado humano pirexiano

3/1

Estímulo {B}. (*Puedes pagar {B} adicional al lanzar este hechizo.*)

Cuando el Durmiente benalita entre al campo de batalla, si fue estimulado, cada jugador sacrifica una criatura.

- Si lo estimulaste, puedes sacrificar el propio Durmiente benalita en cuanto su habilidad se resuelve. Si no controlas otras criaturas, deberás sacrificar el Durmiente benalita.
- En cuanto la habilidad del Durmiente benalita se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura para sacrificar; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego todas esas criaturas son sacrificadas simultáneamente.

Durmiente evolucionado

{B}

Criatura — Humano

1/1

{B}: El Durmiente evolucionado se convierte en un Clérigo Humano con fuerza y resistencia base de 2/2.

{1}{B}: Si el Durmiente evolucionado es un Clérigo, pon un contador de toque mortal sobre él. Se convierte en un Clérigo Humano Pirexiano con fuerza y resistencia base de 3/3.

{1}{B}{B}: Si el Durmiente evolucionado es un Pirexiano, pon un contador +1/+1 sobre él. Luego, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Ninguna de estas habilidades tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que el Durmiente evolucionado deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Las dos primeras habilidades del Durmiente evolucionado sobrescriben su fuerza, resistencia y tipos de criatura. Normalmente, esas habilidades se activan en el orden en el que aparecen en la carta. Sin embargo, si el Durmiente evolucionado es un Clérigo Humano Pirexiano 3/3 y vuelves a activar su primera habilidad, se convertirá en un Clérigo Humano 2/2 en cuanto esa habilidad se resuelva.
- Puedes activar la segunda y tercera habilidad del Durmiente evolucionado independientemente de sus tipos de criatura. Cada una de esas habilidades verifica los tipos de criatura del Durmiente evolucionado cuando se resuelve. Si el Durmiente evolucionado no es del tipo de criatura adecuado en ese momento, la habilidad no hace nada.
- La segunda habilidad del Durmiente evolucionado verifica si es un Clérigo, y su tercera habilidad verifica si es un Pirexiano. No importa cómo se convirtió en el tipo de criatura adecuado.
- Los efectos de la primera y segunda habilidad sobrescriben otros efectos que fijan su fuerza y/o resistencia solo si esos efectos existían antes de que la habilidad se resolviera. No sobrescribirán efectos que modifican su fuerza o resistencia sin fijarla (como los de una habilidad estática, contadores o un hechizo o habilidad resueltos) ni sobrescribirán efectos que fijan su fuerza y resistencia y que empiezan a aplicarse después de que la habilidad se resuelva. Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de la criatura siempre se aplican después de cualquier otro efecto de cambio de fuerza o resistencia, incluido este, al margen del orden en el que se crean.

El cambio de fase de Zhalfir

{2} {U} {U}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I, II — Otro permanente objetivo que no sea tierra sale de fase. No puede entrar en fase mientras controles El cambio de fase de Zhalfir.

III — Destruye todas las criaturas. Por cada criatura destruida de esta manera, su controlador crea una ficha de criatura Pirexiano negra 2/2.

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

El Hombre Cuervo

{1} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/1

Al comienzo de cada paso final, si un jugador descartó una carta este turno, crea una ficha de criatura Ave negra 1/1 con la habilidad de volar y “Esta criatura no puede bloquear”.

{3} {B}, {T}: Cada oponente descarta una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad de El Hombre Cuervo se dispara al comienzo del paso final de cada jugador, siempre y cuando al menos un jugador haya descartado una carta este turno. Solo se dispara una vez, no una vez por cada carta descartada ni una vez por cada jugador que descartó una carta. Se disparará incluso si su controlador es quien descartó una carta este turno.

Elas *il-Kor*, peregrina sádica
{W}{B}
Criatura legendaria — Clérigo kor pirexiano
2/2
Toque mortal.
Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.
Siempre que otra criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida.

- Si una o más otras criaturas entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que Elas *il-Kor* entra al campo de batalla, su segunda habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.
- Si una o más otras criaturas que controlas mueren al mismo tiempo que Elas *il-Kor*, su última habilidad se dispara por cada una de esas otras criaturas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Elas *il-Kor* hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Epifanía cósmica
{4}{U}{U}
Conjuro
Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- La Epifanía cósmica se sigue resolviendo cuando se cuentan las cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, por lo que todavía no está en tu cementerio y no se contará.

Equipo de ataque keldon
{2}{R}
Criatura — Guerrero humano
3/1
Estímulo {1}{W}. (*Puedes pagar {1}{W} adicionales al lanzar este hechizo.*)
Cuando el Equipo de ataque keldon entre al campo de batalla, si fue estimulado, crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1.
Mientras el Equipo de ataque keldon haya entrado al campo de batalla este turno, las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

- La última habilidad del Equipo de ataque keldon le otorga la habilidad de prisa a sí mismo además de a cualquier otra criatura que controlas.

- Las criaturas que entran al campo de batalla después del Equipo de ataque keldon en el turno en el que entró al campo de batalla tendrán la habilidad de prisa mientras esté en el campo de batalla. En particular, se incluyen las fichas de criatura Soldado que crea si fue estimulado.
- Si el Equipo de ataque keldon deja el campo de batalla durante el combate en el turno en el que entró al campo de batalla, cualquier criatura atacante que entró bajo tu control este turno seguirá atacando, incluso si ya no tiene la habilidad de prisa.

Ertai resucitado

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano pirexiano

3/2

Destello.

Cuando Ertai resucitado entre al campo de batalla, elige hasta uno:

- Contrarresta el hechizo, habilidad activada o habilidad disparada objetivo. Su controlador roba una carta.
- Destruye otra criatura o planeswalker objetivo. Su controlador roba una carta.

- 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.
- 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. De manera similar, no se puede contrarrestar el efecto de reemplazo que previene que una criatura con un contador de aturdimiento sobre ella se enderece.

Esfinge de los cielos despejados

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

5/5

Vuela, rebatir {2}.

Dominio — Siempre que la Esfinge de los cielos despejados haga daño de combate a un jugador, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio. (*Los montones pueden estar vacíos.*)

- El jugador que controla la habilidad disparada elige qué oponente separa las cartas en dos montones. La decisión se toma después de mostrar esas cartas.

- Ese oponente puede elegir poner todas las cartas en un montón y dejar el otro montón vacío. En ese caso, el controlador de la habilidad elige si quiere poner las cartas mostradas en su mano o en su cementerio.
-

Explorar lo salvaje

{2}{G}

Conjuro

Estímulo {1}{W}. *(Puedes pagar {1}{W} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. Si este hechizo fue estimulado, crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1.

- Si Explorar lo salvaje fue estimulado, creará dos fichas de Soldado blancas 1/1 independientemente de si encontraste una carta de tierra al buscar en tu biblioteca o no.
-

Falange argiviana

{5}{W}

Criatura — Soldado kor humano

4/4

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas.

Vigilancia.

- 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 (como la de la Falange argiviana). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La primera habilidad de la Falange argiviana no puede reducir el {W} de su coste.
-

Fuegos de la victoria

{1}{R}

Instantáneo

Estímulo {2}{U}. *(Puedes pagar {2}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Si este hechizo fue estimulado, roba una carta. Los Fuegos de la victoria hacen una cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo igual a la cantidad de cartas en tu mano.

- Solo robarás una carta si los Fuegos de la victoria fueron estimulados, pero harán daño a la criatura o planeswalker objetivo tanto si fueron estimulados como si no.
-

Fuerza de la Coalición

{G}

Instantáneo

Estímulo {2}{W}. *(Puedes pagar {2}{W} adicionales al lanzar este hechizo.)*

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si este hechizo fue estimulado, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si el hechizo es estimulado, la criatura objetivo obtendrá tanto un contador +1/+1 como un +2/+2 hasta el final del turno.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la Fuerza de la Coalición intente resolverse, ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás ningún contador +1/+1 sobre ninguna criatura, incluso si fue estimulada.

Fundación del Tercer Camino

{1}{U}

Encantamiento — Saga

Adelanto. *(Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.)*

I — Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 1 o 2 desde tu mano sin pagar su coste de maná.

II — El jugador objetivo muele cuatro cartas.

III — Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio. Cópiala. Puedes lanzar la copia.

- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debes pagar todos los costes de la copia de un hechizo que lanzas en cuanto se resuelve la última habilidad de capítulo de la Fundación del Tercer Camino. Si eliges lanzarla, debes hacerlo en cuanto la habilidad se resuelve. No puedes esperar y lanzarla más adelante.

Grifo protector

{3}{W}

Criatura — Grifo

2/3

Vuela.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, el Grifo protector obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si más de una criatura entra al campo de batalla al mismo tiempo o si una o más otras criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo que el Grifo protector, la habilidad disparada del Grifo protector se dispara por cada una de ellas.

Guardiana de Nueva Benalia

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Reclutar. *(En cuanto esta criatura ataque, puedes girar una criatura que controlas sin mareo de invocación que no esté atacando. Cuando lo hagas, añade su fuerza a la de esta criatura hasta el final del turno.)*

Siempre que la Guardiana de Nueva Benalia reclute una criatura, adivina 2.

Descartar una carta: La Guardiana de Nueva Benalia gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gírala.

- La segunda habilidad de la Guardiana de Nueva Benalia se dispara siempre que su controlador gira otra criatura para la habilidad de reclutar de la Guardiana de Nueva Benalia.
- Puedes activar la última habilidad de la Guardiana de Nueva Benalia incluso si ya está girada. También puedes activar esa habilidad varias veces en el mismo turno, incluso si la Guardiana de Nueva Benalia ya tiene la habilidad de indestructible.

Hacer pedazos

{1}{G}

Instantáneo

Estímulo {1}{B}. *(Puedes pagar {1}{B} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Exilia el artefacto o encantamiento objetivo. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, exilia el permanente objetivo que no sea tierra.

- Si Hacer pedazos fue estimulado, puede hacer objetivo a cualquier permanente que no sea tierra, no solo a un artefacto o encantamiento.

Herborista samita

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/1

Siempre que la Herborista samita se gire, ganas 1 vida y adivinas 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca.)*

Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)

- La habilidad de la Herborista samita es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girarla siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarla, como atacar.
- Si la Herborista samita se gira mientras lanzas un hechizo o activas una habilidad, ese hechizo o habilidad se resuelve después de que se resuelva la habilidad disparada de la Herborista samita.

Hidra espinosa
{5}{G}
Criatura — Hidra planta
6/6

Arrolla.

Dominio — Siempre que la Hidra espinosa haga daño de combate a un jugador, pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas.

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

Hidromante élfica
{2}{G}
Criatura — Hechicero elfo
3/2

Estímulo {3}{U}. (*Puedes pagar {3}{U} adicionales al lanzar este hechizo.*)

Cuando la Hidromante élfica entre al campo de batalla, si fue estimulada, crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

- Si fue estimulada, la habilidad de la Hidromante élfica puede hacer objetivo a cualquier criatura que controlas, incluida a sí misma. Si se hace objetivo a sí misma, la ficha que se crea no habrá sido estimulada, por lo que la habilidad no se volverá a disparar.

Himno de batalla de Hurloon
{2}{R}
Instantáneo
Estímulo {W}. (*Puedes pagar {W} adicional al lanzar este hechizo.*)
El Himno de batalla de Hurloon hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si este hechizo fue estimulado, ganas 4 vidas.

- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal en cuanto el Himno de batalla de Hurloon intente resolverse, no hará nada, incluso si fue estimulado.

Imaginario inquietante
{1}{U}
Criatura — Ilusión
2/1
Vigilancia.
El Imaginario inquietante no puede ser bloqueado mientras hayas lanzado un hechizo de instantáneo o de conjuro este turno.

- Lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro después de que el Imaginario inquietante haya sido bloqueado no hará que deje de estar bloqueado.
-

Infantería electrostática

{1} {R}

Criatura — Hechicero enano

1/2

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador +1/+1 sobre la Infantería electrostática.

- La habilidad disparada de la Infantería electrostática se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Inmovilización de las líneas místicas

{5} {W}

Encantamiento

Destello.

Dominio — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas. Cuando la Inmovilización de las líneas místicas entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Inmovilización de las líneas místicas deje el campo de batalla.

- La última habilidad de la Inmovilización de las líneas místicas es una habilidad única que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que la Inmovilización de las líneas místicas deje el campo de batalla.
 - Si la Inmovilización de las líneas místicas deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el permanente objetivo no será exiliado.
 - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
 - Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
 - En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Inmovilización de las líneas místicas deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.
-

Inspección de Pies de Fango

{4}{G}

Conjuro

Dominio — Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra que tengan cada una un tipo de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja. Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas. Pon hasta una de ellas en la parte superior de tu biblioteca y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Cuando busques en tu biblioteca de esta manera, puedes encontrar cartas que no sean tierras básicas, siempre y cuando tengan uno o más tipos de tierra básica. Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque.
 - Puedes buscar dos cartas con el mismo tipo de tierra básica o con tipos de tierra básica distintos.
 - El valor de X se determina después de que pongas en el campo de batalla las tierras que buscaste.
-

Instigadora de Radha

{1}{R}

Criatura — Guerrero humano

3/1

Siempre que la Instigadora de Radha ataque, la criatura objetivo que controla el jugador defensor con fuerza menor que la fuerza de la Instigadora de Radha no puede bloquear este turno.

Dominio — {5}{R}: La Instigadora de Radha obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas. Activa esto solo una vez por turno.

- Aumentar la fuerza de la criatura objetivo en respuesta a la primera habilidad de la Instigadora de Radha puede hacer que sea un objetivo ilegal para la habilidad. Sin embargo, una vez que la habilidad se haya resuelto, no podrá bloquear incluso si su fuerza pasa a ser mayor que la fuerza de la Instigadora de Radha.
-

Investigación de combate

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta”.

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

- Como la habilidad de robar cartas se le otorga a la criatura, si un oponente toma el control de la criatura encantada y esta inflige daño de combate mientras la controla, ese oponente robará una carta.

Ivy, robahechizos jubilosa
{G}{U}
Criatura legendaria — Bribón hada
2/1

Vuela.

Siempre que un jugador lance un hechizo que solo haga objetivo a una única criatura que no sea Ivy, robahechizos jubilosa, puedes copiar ese hechizo. La copia hace objetivo a Ivy. *(Una copia de un hechizo de Aura se convierte en una ficha.)*

- La segunda habilidad se dispara siempre que un jugador lance un hechizo que solo haga objetivo a una criatura y a ningún otro objeto o jugador. No importa quién controle la criatura.
- Si un hechizo tiene varios objetivos, pero todos ellos son la misma criatura, la segunda habilidad de Ivy, robahechizos jubilosa se disparará.
- Se crea la copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- Si Ivy, robahechizos jubilosa no es un objetivo legal para el hechizo, no se creará ninguna copia.
- La copia creada con la segunda habilidad de Ivy, robahechizos jubilosa se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las otras habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No puedes elegir otro.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. En particular, si el hechizo que copias fue estimulado, las copias también estarán estimuladas.

Jaya, negociadora ardiente
{2}{R}{R}
Planeswalker legendario — Jaya
4

+1: Crea una ficha de criatura Monje roja 1/1 con la habilidad de destreza.

–1: Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Puedes jugar esa carta este turno.

–2: Elige una criatura objetivo que controla un oponente.

Siempre que ataques este turno, Jaya, negociadora ardiente hace una cantidad de daño a esa criatura igual a la cantidad de criaturas atacantes.

–8: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro rojo, cópialo dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias”.

- Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta elegida para la segunda habilidad de lealtad de Jaya. Por ejemplo, si eliges una carta de tierra, solo puedes jugarla durante una de tus fases principales mientras la pila esté vacía y solo si todavía no jugaste una tierra en el mismo turno.
- Activar la tercera habilidad de lealtad de Jaya crea una habilidad disparada retrasada que se disparará cada vez que declares atacantes este turno (normalmente solo pasa una vez). Esta habilidad se disparará incluso si Jaya ya no está en el campo de batalla. Si cualquier cosa necesita información acerca de la fuente de ese daño, usa las características de Jaya tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- La habilidad disparada del emblema de Jaya copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro rojo que lances, no solo los que tengan objetivos.
- Las copias se crean incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad para cuando esta se resuelve. Las copias se resuelven antes que el hechizo original.
- Las copias tendrán los mismos objetivos que el hechizo que están copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para las copias también. En particular, si el hechizo que copias fue estimulado, las copias también estarán estimuladas.
- Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Jhoira, innovadora atemporal

{U} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/3

{T}: Pon dos contadores de ingenio sobre Jhoira, innovadora atemporal. Luego, puedes poner en el campo de batalla una carta de artefacto con valor de maná de X o menos de tu mano, donde X es la cantidad de contadores de ingenio sobre Jhoira.

- Si Jhoira, innovadora atemporal no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad activada se resuelve, no podrás poner ningún contador de ingenio sobre ella. Sin embargo, podrás poner igualmente en el campo de batalla una carta de artefacto de tu mano. Usa la cantidad de contadores de ingenio que había sobre Jhoira antes de que dejara el campo de batalla para determinar el valor de X.

Jinete celeste carnicero

{2}{W}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Destello.

Estímulo {2}{R}. *(Puedes pagar {2}{R} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Vuela.

Cuando el Jinete celeste carnicero entre al campo de batalla, si fue estimulado, hace X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

- La habilidad disparada del Jinete celeste carnicero cuenta todas las criaturas atacantes, incluso las criaturas atacantes que controlan otros jugadores.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, esta habilidad disparada cuenta todas las criaturas atacantes que controla cada equipo atacante.

Jodah, el Unificador

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

5/5

Las criaturas legendarias que controlas obtienen +X/+X, donde X es la cantidad de criaturas legendarias que controlas.

Siempre que lances un hechizo legendario desde tu mano, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta legendaria que no sea tierra con menor valor de maná. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Tanto la habilidad disparada de Jodah, el Unificador como el hechizo lanzado con esa habilidad se resuelven antes que el hechizo que hizo que se disparara la habilidad, incluso si el hechizo original se contrarrestó en respuesta a ello.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- La carta legendaria que no sea tierra exiliada se puede lanzar inmediatamente. Si no la lanzas inmediatamente, no podrás lanzarla más adelante.
- Los tipos y el valor de maná de una carta de dos caras en el exilio se determinan por las características de su cara frontal. El valor de maná de una carta partida es la suma total del valor de maná de las dos mitades de la carta partida.
- Si la carta legendaria que no sea tierra exiliada de esta manera es una carta de dos caras modal y la cara posterior también es una carta que no sea tierra, puedes lanzar cualquier cara, incluso si la posterior no es legendaria.
- Si eliges no lanzar la carta, permanece en el exilio. El resto de las cartas irán al fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El valor de maná del hechizo que hizo que se disparara la habilidad solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo. Si ese hechizo tenía {X} en el coste, incluye el valor elegido para X al determinar su valor de maná.
- Si exilias toda tu biblioteca sin exiliar una carta legendaria que no sea tierra con menor valor de maná, barajarás de forma aleatoria las cartas exiliadas y volverán a convertirse en tu biblioteca, con lo que el efecto terminará. No seguirás exiliando y barajando tu biblioteca para siempre.

Karn, legado viviente

{4}

Planeswalker legendario — Karn

4

+1: Crea una ficha de Piedra de poder girada. (*Es un artefacto con “{T}: Agrega {C}”. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto*”.)

−1: Paga cualquier cantidad de maná. Mira esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca, luego pon una de esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

−7: Obtienes un emblema con “Girar un artefacto enderezado que controlas: Este emblema hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

- Para la segunda habilidad de lealtad de Karn, no eliges cuánto maná quieres pagar hasta que la habilidad se resuelve. Una vez que la habilidad empiece a resolverse y que hayas pagado, ningún jugador puede responder hasta que hayas terminado todos los pasos de esa habilidad.
- Si no pagas maná, no podrás mirar ninguna carta ni poner ninguna en tu mano.
- Si miras una o más cartas de esta manera, debes poner una carta en tu mano. No puedes elegir no poner ninguna en tu mano.
- El emblema de Karn tiene una habilidad activada que te permite girar artefactos enderezados para pagar su coste. En particular, puedes girar criaturas artefacto que entraron al campo de batalla este turno para pagar este coste, incluso si no tienen la habilidad de prisa.

La crueldad de Gix

{3}{B}{B}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I — El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta de criatura o de planeswalker. Ese jugador descarta esa carta.

II — Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja. Pierdes 3 vidas.

III — Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

- Debes buscar en tu biblioteca en cuanto la habilidad de capítulo II se resuelve, y perderás 3 vidas.
-

La guerra de los dragones ancianos

{2}{R}{R}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I — La guerra de los dragones ancianos hace 2 puntos de daño a cada criatura y a cada oponente.

II — Descarta cualquier cantidad de cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas.

III — Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de capítulo hace daño a cada jugador del equipo oponente, lo que reduce en 4 el total de vidas de ese equipo.
-

Liliana del Velo

{1}{B}{B}

Planeswalker legendario — Liliana

3

+1: Cada jugador descarta una carta.

-2: El jugador objetivo sacrifica una criatura.

-6: Separa todos los permanentes que controla el jugador objetivo en dos montones. Ese jugador sacrifica todos los permanentes del montón que elija.

- Puedes activar la primera habilidad de Liliana incluso si alguno de los jugadores o ninguno puede descartar una carta.
- Cuando la primera habilidad de Liliana se resuelve, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta en la mano sin mostrarla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.

- Cuando la tercera habilidad de Liliana se resuelve, pones cada permanente que controla el jugador en uno de los dos montones. Por ejemplo, puedes poner una criatura en un montón y un Aura que encanta esa criatura en el otro.
- Un montón puede estar vacío. Si el jugador elige el montón vacío, no se sacrificará ningún permanente.

Llamabestias quirion

{1}{G}

Criatura — Guerrero dríada

2/2

Siempre que lances un hechizo de criatura, pon un contador +1/+1 sobre la Llamabestias quirion.

Cuando la Llamabestias quirion muera, distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre la Llamabestias quirion.

- Eliges los objetivos y anuncias cómo se distribuirán los contadores +1/+1 en cuanto pones la segunda habilidad de la Llamabestias quirion en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la segunda habilidad disparada intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre objetivos ilegales.

Lhurgoyf de Urborg

{1}{G}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

Estímulo {U} y/o {B}. (*Puedes pagar {U} y/o {B} adicionales al lanzar este hechizo.*)

En cuanto el Lhurgoyf de Urborg entre al campo de batalla, muele tres cartas por cada vez que fue estimulado.

La fuerza del Lhurgoyf de Urborg es igual a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Lhurgoyf de Urborg funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Puedes estimular el Lhurgoyf de Urborg solo una vez pagando su coste de {U} y solo una vez pagando su coste de {B}. Puedes estimularlo dos veces pagando {U}{B}, pero no puedes estimularlo dos veces pagando {U}{U} ni {B}{B}. No puedes estimularlo más de dos veces.
- La segunda habilidad del Lhurgoyf de Urborg no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores no pueden lanzar hechizos ni realizar otras acciones después de que entre al campo de batalla, pero antes de que su controlador muele cartas.
- Si fue estimulado, el Lhurgoyf de Urborg entra al campo de batalla con una fuerza y resistencia determinadas por la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio después de que hayas molido cartas por cada vez que fue estimulado. Por ejemplo, si tienes una carta de criatura en tu cementerio antes de que entre al campo de batalla y mueles dos cartas de criatura más con su habilidad, entra al campo de batalla como una criatura 3/4.

Maestra sabia de la Academia

{U} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Al comienzo del paso de robar de cada jugador, ese jugador puede robar una carta adicional. Si lo hace, le cuesta {2} más lanzar hechizos este turno.

- El incremento de coste se aplica a los hechizos que lanza ese jugador, incluso si los lanza por un coste alternativo. Si lanza un hechizo sin pagar su coste de maná, debe pagar {2} igualmente.
- Las habilidades que reducen el coste para lanzar un hechizo se aplican después de las habilidades que lo aumentan. Por ejemplo, si un oponente elige robar una carta adicional en cuanto se resuelve la habilidad disparada de la Maestra sabia de la Academia, lanzar la Falange argiviana (una carta con coste de maná de {5} {W} y la habilidad “Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas”) le costará {W} este turno si tiene siete o más criaturas.

Meria, erudita de la antigüedad

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Artífice elfo

3/3

Girar un artefacto enderezado que no sea ficha que controlas: Agrega {G}.

Girar dos artefactos enderezados que no sean fichas que controlas: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Puedes girar cualquier artefacto enderezado que no sea ficha para activar las habilidades de Meria, incluidas las criaturas artefacto que entraron al campo de batalla este turno, aunque no tengan la habilidad de prisa.
- Debes pagar todos los costes y seguir todas las restricciones de cuándo jugar las cartas que juegues con la última habilidad de Meria. Por ejemplo, solo puedes jugar una carta de tierra de esta manera durante una fase principal de tu turno y solo si todavía no jugaste una tierra este turno.

Micromante

{3} {U}

Criatura — Hechicero humano

3/3

Cuando la Micromante entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 1, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
-

Montaraz puño escarchado

{3} {U} {U}

Criatura — Gigante elemental

4/4

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

Cuando el Montaraz puño escarchado entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Puedes elegir una criatura que ya esté girada como objetivo de la última habilidad del Montaraz puño escarchado.

Muro de la Academia

{2} {U}

Criatura — Muro

0/5

Defensor.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la última habilidad del Muro de la Academia se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre estos eventos y no puede ocurrir nada.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Najal, el Corredor de Tormentas

{2} {U} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero efit

5/4

Puedes lanzar los hechizos de conjuro como si tuvieran la habilidad de destello.

Siempre que Najal, el Corredor de Tormentas ataque, puedes pagar {2}. Si lo haces, cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, cópialo.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia creada con la habilidad disparada retrasada de Najal tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.

- No puedes elegir pagar costes adicionales para la copia creada con la habilidad disparada retrasada de Najal. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Las copias creadas con la habilidad de Najal se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Necromasa retorcida

{6} {B}

Criatura — Gigante zombie

5/5

Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.

Toque mortal.

- 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 (como la de la Necromasa retorcida). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La primera habilidad de la Necromasa retorcida no puede reducir el {B} de su coste.

Nemata, guardiana primigenia

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Pueblo-arbóreo

3/4

Alcance.

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala. Cuando lo hagas, crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

{G}, sacrificar un Sapolín: Nemata, guardiana primigenia obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

{1} {B}, sacrificar dos Sapolines: Roba una carta.

- Si una criatura que controla un oponente fuera a morir y, en vez de eso, Nemata y otro efecto intentan exiliarla, ese oponente elige qué efecto quiere aplicar. Si al final el efecto de Nemata no se aplica debido a esta elección, la habilidad disparada que crea una ficha de Sapolín no se disparará, incluso si la carta de criatura termina en el exilio.

Pacificador ungido

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

3/3

Vigilancia.

En cuanto el Pacificador ungido entre al campo de batalla, mira la mano de un oponente y luego elige cualquier nombre de carta.

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos con el nombre elegido.

Cuesta {2} más activar las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido a menos que sean habilidades de maná.

- Puedes elegir cualquier nombre de carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No estás limitado a los nombres de las cartas que viste en la mano de tu oponente.
- No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
- La tercera habilidad del Pacificador ungido se aplica a todos los oponentes, no solo al oponente cuya mano miraste.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La última habilidad del Pacificador ungido no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- La última habilidad del Pacificador ungido afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en las manos, las cartas en los cementerios y las cartas exiliadas.

Pirotorbellino de Jaya

{4} {R}

Conjuro

El Pirotorbellino de Jaya hace 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

- Si el objetivo es ilegal en cuanto el Pirotorbellino de Jaya intente resolverse, no podrás adivinar.
-

Pixie ilusionista

{U}

Criatura — Hechicero hada

1/1

Estímulo {3}{G}. (*Puedes pagar {3}{G} adicionales al lanzar este hechizo.*)

Vuela.

Si la Pixie ilusionista fue estimulada, entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella.

{T}: La tierra objetivo que controlas es del tipo de tierra básica de tu elección hasta el final del turno.

- La tercera habilidad de la Pixie ilusionista no es una habilidad disparada. Si fue estimulada, no hay ningún momento en el que un oponente pueda responder mientras está en el campo de batalla pero todavía no tiene contadores sobre ella.
 - Eliges un tipo de tierra básica en cuanto la última habilidad se resuelve.
 - La tierra afectada pierde sus tipos de tierra y cualquier habilidad impresa. Pasa a ser del tipo de tierra básica elegido y tiene la habilidad de girar para agregar un maná del color apropiado a tu reserva de maná. La habilidad de la Pixie ilusionista no cambia el nombre de la tierra afectada ni si es legendaria o básica.
-

Plegaria vinculante

{3}{W}

Encantamiento

Destello.

Cuando la Plegaria vinculante entra al campo de batalla, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Plegaria vinculante deje el campo de batalla. Ganas 2 vidas.

- La habilidad disparada de la Plegaria vinculante es una habilidad única que crea varios efectos que no se repiten, como uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que la Plegaria vinculante deje el campo de batalla.
 - Si la Plegaria vinculante deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el permanente objetivo no será exiliado.
 - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
 - Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
 - En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Plegaria vinculante deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.
 - Si no eliges un objetivo para la habilidad disparada de entra al campo de batalla de la Plegaria vinculante, ganarás 2 vidas igualmente.
 - Si eliges un objetivo para la habilidad y ese objetivo es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no ganarás 2 vidas.
-

Polluelo de fénix

{R}

Criatura — Fénix

1/1

Vuela, prisa.

El Polluelo de fénix no puede bloquear.

Siempre que ataques con tres o más criaturas, puedes pagar {R} {R}. Si lo haces, regresa el Polluelo de fénix de tu cementerio al campo de batalla girado y atacando con un contador +1/+1 sobre él.

- En cuanto el Polluelo de fénix regrese al campo de batalla a causa de su habilidad disparada, tú eliges a qué oponente o planeswalker oponente ataca. No tiene por qué tratarse del mismo oponente o planeswalker oponente al que atacan tus otras criaturas atacantes.
- Si el Polluelo de fénix entra al campo de batalla atacando, no se declaró como criatura atacante ese turno. Las habilidades que se disparan cuando una criatura ataca no se dispararán.

Portal thran

Tierra — Portal

El Portal thran entra al campo de batalla girado a menos que controles otras dos o menos tierras.

En cuanto el Portal thran entre al campo de batalla, elige un tipo de tierra básica.

El Portal thran es del tipo elegido además de sus otros tipos.

Te cuesta 1 vida adicional activar las habilidades de maná del Portal thran.

- El Portal thran tendrá la habilidad de maná intrínseca correspondiente al tipo de tierra básica elegido en cuanto entra al campo de batalla. Sigue siendo un Portal y conserva sus otras habilidades, incluida la última habilidad, que hace que te cueste 1 vida activar la habilidad de maná asociada con su tipo de tierra básica.
 - Deberás pagar igualmente los otros costes de esa habilidad de maná. Normalmente, solo implica girar la tierra.
 - Si el Portal thran gana de alguna manera otra habilidad de maná, también te costará 1 vida adicional activar esa habilidad.
 - Si controlas más de una copia del Portal thran, la última habilidad de cada una de ellas solo se aplica a sí misma. Esto significa que controlar una segunda copia del Portal thran no hace que las habilidades de maná de todas las cartas llamadas Portal thran te cuesten 2 vidas adicionales.
 - Si el Portal thran de alguna manera entra al campo de batalla sin que se haya elegido un tipo de tierra básica para él, no tiene ninguna habilidad de maná. Lo mismo ocurre con una tierra que ya esté en el campo de batalla y que se convierta en una copia de él.
 - Si una tierra entra al campo de batalla como una copia del Portal thran (en lugar de una tierra que ya está en el campo de batalla y que se convierte en una copia de él), su controlador elige un tipo de tierra básica para ella y tiene ese tipo.
-

Portavoz elemental de Llanowar

{1}{G}

Criatura — Druida elfo

1/3

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{T}: La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 3/3 con la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra. Activa esto solo como un conjuro.

- La segunda habilidad del Portavoz elemental de Llanowar no endereza la tierra que se convierte en una criatura.

Proteger a los negociadores

{1}{U}

Instantáneo

Estímulo {W}. (*Puedes pagar {W} adicional al lanzar este hechizo.*)

Si este hechizo fue estimulado, crea una ficha de criatura

Soldado blanca 1/1.

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1} por cada criatura que controlas.

- No puedes lanzar Proteger a los negociadores sin hacer objetivo a ningún hechizo.
- Una vez que Proteger a los negociadores empiece a resolverse, sus instrucciones se siguen en el orden en el que están escritas. Si fue estimulado, la ficha de criatura Soldado estará en el campo de batalla cuando se determine la cantidad de maná que debe pagar el controlador del hechizo objetivo.

Raff, partidario del Vientoligero

{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes girar dos criaturas enderezadas que controlas. Si lo haces, roba una carta.

{3}{W}{W}: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de Raff, partidario del Vientoligero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Rátadrabik de Urborg
{2}{W}{B}
Criatura legendaria — Hechicero zombie
3/3

Vigilancia, rebatir {2}.

Los otros Zombies que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

Siempre que otra criatura legendaria que controlas muera, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que no es legendaria y es un Zombie negro 2/2 además de sus otros colores y tipos.

- La ficha copia la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla antes de morir, no tal y como existe en el cementerio.
- Excepto por la fuerza y resistencia, la ficha copia solo lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo) y agrega el color negro y el tipo de criatura Zombie. No copia si esa criatura estaba enderezada o girada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disipará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

Recluta sectario
{B}
Criatura — Guerrero esqueleto
2/1

El Recluta sectario entra al campo de batalla girado.

{1}{B}: Regresa el Recluta sectario de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo si una criatura que no sea Esqueleto murió bajo tu control este turno.

- La criatura que murió no tiene que estar todavía en el cementerio de su propietario para satisfacer la restricción de activación.
 - De manera similar, el Recluta sectario no tiene que estar en ninguna zona específica en el momento en que esa criatura muere.
 - Las fichas de criatura que mueren van a tu cementerio de forma normal (y dejan de existir poco después). Si una ficha de criatura que no sea Esqueleto murió este turno, satisface la restricción de activación.
-

Redentora de Serra
{3}{W}{W}
Criatura — Soldado ángel
2/4
Vuela.
Siempre que otra criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, pon dos contadores +1/+1 sobre esa criatura.

- La segunda habilidad de la Redentora de Serra verifica la fuerza de una criatura solo en el momento en que entra al campo de batalla. Si entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de esa criatura es menor que 2 cuando entra al campo de batalla, pero pasa a ser mayor que 2 después de que la habilidad se dispare, pondrás igualmente dos contadores sobre ella.

Reina Allenal de Ruadach
{G}{W}{W}
Criatura legendaria — Noble elfo
/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Reina Allenal de Ruadach son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.
Si una o más fichas de criatura se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

- La primera habilidad de la Reina Allenal de Ruadach la cuenta a ella misma, por lo que su fuerza y resistencia siempre será al menos 1/1.
- La ficha de Soldado adicional no tendrá ninguna de las habilidades con las que se crearon las otras fichas. Cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó las fichas (como “girada”, “atacando”, “esa ficha gana la habilidad de prisa” o “exilia esa ficha al final del combate”) se aplica tanto a las fichas originales como al Soldado.
- Si un efecto modifica bajo el control de quién se fuera a crear una ficha, ese efecto se aplica antes de que se aplique el efecto de la Reina Allenal. Si un efecto modifica bajo el control de quién fuera a entrar al campo de batalla una ficha, ese efecto se aplica después de que se pueda aplicar el efecto de la Reina Allenal.

Reliquia de las leyendas
{3}
Artefacto
{T}: Agrega un maná de cualquier color.
Girar una criatura legendaria enderezada que controlas:
Agrega un maná de cualquier color.

- Puedes girar cualquier criatura legendaria enderezada que controles, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Reliquia de las leyendas.
-

Reposición de Urborg

{B}

Conjuro

Estímulo {1}{G}. *(Puedes pagar {1}{G} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Ganas 2 vidas. Si este hechizo fue estimulado, regresa otra carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si no está estimulada, la Reposición de Urborg solo tiene un objetivo.
 - No puedes lanzar la Reposición de Urborg estimulada si no hay una carta de criatura y otra carta de permanente en tu cementerio.
-

Restauración de Sheoldred

{3}{B}

Conjuro

Estímulo {2}{W}. *(Puedes pagar {2}{W} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Si este hechizo fue estimulado, ganas una cantidad de vidas igual al valor de maná de esa carta. De lo contrario, pierdes esa misma cantidad de vidas. Exilia la Restauración de Sheoldred.

- Si la carta de criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la Restauración de Sheoldred intente resolverse (normalmente porque la carta se removió del cementerio en respuesta a ello), no hará nada. No ganarás ni perderás vidas y la Restauración de Sheoldred irá al cementerio en vez de ser exiliada por su última habilidad.
-

Rey Darien XLVIII

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/3

Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1.

{3}{G}{W}: Pon un contador +1/+1 sobre el Rey Darien

y crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

Sacrificar al Rey Darien: Las fichas de criatura que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- Si el Rey Darien XLVIII deja el campo de batalla, las otras criaturas que controlas pierden inmediatamente la bonificación +1/+1. En particular, esto significa que, si activas su última habilidad después de que una criatura haya recibido daño, puede morir por haber recibido daño letal antes de que la habilidad se resuelva y le otorgue la habilidad de indestructible.
- En la mayoría de casos en los que el valor de X no está definido en el texto de una carta, su controlador elige el valor de X. Sin embargo, la X del nombre del Rey Darien siempre es 10.
- XLVIII es cuarenta y ocho.

Rith, primigenia liberada

{2} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Dragón

5/5

Vuela, rebatir {2}.

Los otros Dragones que controlas tienen la habilidad de rebatir {2}.

Al comienzo de tu paso final, si una criatura o planeswalker que controlaba un oponente recibió daño sobrante este turno, crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.

- Si un permanente tiene más de una habilidad de rebatir, las habilidades se disparan de forma individual. El hechizo o habilidad se contrarrestará si no se paga alguno de los costes de rebatir.
- Una criatura recibe daño sobrante si una o más fuentes le hacen 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 su resistencia, pero se tiene en cuenta el daño que ya recibió ese turno.
- Un planeswalker recibe daño sobrante si recibe un daño mayor que su lealtad actual.
- Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura. Ten en cuenta que una fuente de daño que tenga la habilidad de toque mortal no tiene ningún efecto en el daño hecho a los planeswalkers.
- No importa si el daño sobrante lo hace una criatura, un hechizo o una habilidad que controlas, solo que el daño sobrante se haga en algún momento durante el turno. Por ejemplo, si una criatura 4/4 que controla un oponente recibe 2 puntos de daño de un hechizo que controlas y más adelante en el turno recibe 3 puntos de daño de un hechizo que controla otro jugador, la habilidad de Rith se disparará.
- La habilidad de Rith se disparará siempre que un oponente controlara la criatura cuando recibió el daño sobrante, incluso si la criatura ya no está en el campo de batalla o si la controlas tú al final del turno.

Rivaz de la Garra

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Brujo viashino

3/3

Amenaza.

{T}: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura Dragón.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de criatura Dragón desde tu cementerio.

Siempre que lances un hechizo de criatura Dragón desde tu cementerio, gana “Cuando esta criatura muera, exíliala”.

- Puedes usar maná generado con la habilidad activada para pagar un coste alternativo (como un coste de escapatoria) o un coste adicional para lanzar un hechizo de Dragón. No se limita a pagar el coste de maná de ese hechizo.

- El permiso de lanzamiento que otorga la tercera habilidad de Rivaz no cambia en qué momento puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
- La última habilidad se dispara cuando lanzas un hechizo de criatura Dragón desde tu cementerio por cualquier motivo. Se dispara incluso si no usaste maná generado con la habilidad activada de Rivaz para pagar sus costes.
- La habilidad que gana el hechizo en cuanto la última habilidad de Rivaz se resuelve se sigue aplicando al permanente en el que ese hechizo se convierte después de que el hechizo se resuelva, incluso si deja de ser un Dragón o si deja de ser una criatura.
- La habilidad que gana el hechizo solo se le aplica una vez que está en el campo de batalla. Si el hechizo se contrarresta antes de que se resuelva, esa habilidad no lo exiliará.

Rona, fiel de Sheoldred

{1}{U}{B}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cada oponente pierde 1 vida.

Puedes lanzar a Rona, fiel de Sheoldred desde tu cementerio descartando dos cartas además de pagar sus otros costes.

- La habilidad disparada de Rona, fiel de Sheoldred se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- El permiso de lanzamiento que otorga la última habilidad de Rona no cambia en qué momento puedes lanzarla desde tu cementerio.
- Si Rona es contrarrestada o muere después de ser lanzada desde tu cementerio, regresa al cementerio. Se puede volver a lanzar de esta manera más adelante.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Rulik Mons, jefa del barracón

{1}{R}{G}{G}

Criatura legendaria — Trasgo

3/3

Amenaza. (Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)

Siempre que Rulik Mons, jefa del barracón ataque, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla girada. Si no pusiste una carta en el campo de batalla de esta manera, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1.

- Poner una tierra en el campo de batalla con la segunda habilidad de Rulik Mons, jefa del barracón no cuenta como jugar una tierra ese turno.

- Si es una tierra, puedes elegir no ponerla en el campo de batalla de esta manera. En ese caso, crearás una ficha de criatura Trasgo roja 1/1.
-

Sabia de las llamas keldon

{2} {R}

Criatura — Chamán humano

2/3

Reclutar.

Siempre que la Sabia de las llamas keldon ataque, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la fuerza de la Sabia de las llamas keldon. Puedes exiliar una carta de instantáneo o de conjuro con valor de maná de X o menos de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Si la Sabia de las llamas keldon deja el campo de batalla en respuesta a su habilidad disparada, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X .
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como un coste de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
 - Si la carta tiene $\{X\}$ en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
-

Sabotaje agresivo

{2} {B}

Conjuro

Estímulo $\{R\}$. *(Puedes pagar $\{R\}$ adicional al lanzar este hechizo.)*

El jugador objetivo descarta dos cartas. Si este hechizo fue estimulado, hace 3 puntos de daño a ese jugador.

- Si estimulas el Sabotaje agresivo, hace 3 puntos de daño a ese jugador además de obligarlo a descartar dos cartas, no en lugar de obligarlo a descartar dos cartas.
-

Sanguijuela de guerra monstruosa

{3} {B}

Criatura — Horror sanguijuela

/

Estímulo $\{U\}$. *(Puedes pagar $\{U\}$ adicional al lanzar este hechizo.)*

En cuanto la Sanguijuela de guerra monstruosa entre al campo de batalla, si fue estimulada, muele cuatro cartas. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

Tanto la fuerza como la resistencia de la Sanguijuela de guerra monstruosa son iguales al mayor valor de maná entre las cartas de tu cementerio.

- La segunda habilidad de la Sanguijuela de guerra monstruosa es un efecto de reemplazo, no una habilidad disparada. Sucede al mismo tiempo que la Sanguijuela de guerra monstruosa entra al campo de batalla y no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si la Sanguijuela de guerra monstruosa fue estimulada, cuando entra al campo de batalla, tanto su fuerza como su resistencia son iguales al mayor valor de maná entre las cartas de tu cementerio, incluidas las cartas que se molieron a causa de su efecto de reemplazo. Por ejemplo, si no hay cartas en tu cementerio en cuanto entra y mueles tres cartas de tierra y una carta con valor de maná de 4, la Sanguijuela de guerra monstruosa es una criatura 4/4 cuando entra al campo de batalla.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Señor de la horda de Rundvelt

{1}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

1/1

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

Siempre que el Señor de la horda de Rundvelt u otro Trasgo que controlas muera, exilia la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura Trasgo, puedes lanzar esa carta hasta el final de tu próximo turno.

- Si el Señor de la horda de Rundvelt y uno o más otros Trasgos que controlas mueren al mismo tiempo, su habilidad se disparará una vez por cada uno de ellos.

Servir al Abismo

{3}{R}

Conjuro

Estímulo {2}{B}. *(Puedes pagar {2}{B} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Si este hechizo fue estimulado, sacrifica esa criatura al comienzo del próximo paso final.

- Si un efecto permite lanzar Servir al Abismo durante el paso final y el hechizo es estimulado, ganarás el control de la criatura objetivo hasta que termine este turno. La habilidad disparada retrasada se disparará al comienzo del paso final del próximo turno, pero no podrás sacrificar esa criatura porque ya no la controlarás.

Shanna, hoja purificadora

{G}{W}{U}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/3

Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {X}. Si lo haces, roba X cartas. X no puede ser mayor que la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- Eliges el valor de X en cuanto la habilidad se resuelve.

Sheoldred, el Apocalipsis

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

4/5

Toque mortal.

Siempre que robes una carta, ganas 2 vidas.

Siempre que un oponente robe una carta, pierde 2 vidas.

- Si un oponente y tú roban una carta al mismo tiempo, eliges el orden en el que se resolverán las habilidades disparadas.

Sol'kanar, el Corrompido

{2} {U} {B} {R}

Criatura legendaria — Demonio elemental

5/5

Al comienzo de tu paso final, elige uno que no haya sido elegido:

- Roba una carta.
- Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.
- Sol'kanar, el Corrompido hace 3 puntos de daño a hasta una otra criatura o planeswalker objetivo.
- Exilia a Sol'kanar, luego regrésalo al campo de batalla bajo el control de un oponente.

- Una vez que Sol'kanar, el Corrompido sea controlado por tu oponente, su habilidad se dispara durante el paso final de ese jugador y ese jugador toma todas las decisiones por él. Ese jugador roba una carta para su primer modo y gana vidas para su segundo modo, los oponentes de ese jugador pierden vidas para su segundo modo y ese jugador elige a uno de sus oponentes para su último modo.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el segundo modo de Sol'kanar, el Corrompido hace que el equipo oponente pierda 4 vidas. Sin embargo, su controlador solo ganará 2 vidas.

Squee, monarca dudoso

{2} {R}

Criatura legendaria — Noble trasgo

2/2

Prisa.

Siempre que Squee, monarca dudoso ataque, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1 que está girada y atacando.

Puedes lanzar a Squee, monarca dudoso desde tu cementerio pagando {3} {R} y exiliando otras cuatro cartas de tu cementerio en vez de pagar su coste de maná.

- El controlador de Squee elige a qué jugador o planeswalker ataca la ficha de Trasgo. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca Squee.
- El permiso de lanzamiento que otorga la última habilidad de Squee no cambia en qué momento puedes lanzarlo desde tu cementerio.

- Si Squee es contrarrestado o muere después de ser lanzado desde tu cementerio, regresa al cementerio. Se puede volver a lanzar de esta manera más adelante.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Stenn, partisano paranoico
 {W}{U}
 Criatura legendaria — Hechicero humano
 2/2

En cuanto Stenn, partisano paranoico entre al campo de batalla, elige un tipo de carta que no sea criatura o tierra. Te cuesta {1} menos lanzar hechizos del tipo elegido. {1}{W}{U}: Exilia a Stenn. Regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste de los hechizos que lanzas del tipo de carta elegido.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la segunda habilidad de Stenn). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si el controlador de Stenn activa su última habilidad durante el paso final de un jugador, la habilidad disparada retrasada que lo regresa al campo de batalla no se disparará hasta la próxima vez que empiece un paso final, normalmente durante el turno del próximo jugador.

Sylex de Karn
 {3}
 Artefacto legendario
 El Sylex de Karn entra al campo de batalla girado. Los jugadores no pueden pagar vidas para lanzar hechizos ni para activar habilidades que no sean habilidades de maná. {X}, {T}, exiliar el Sylex de Karn: Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná de X o menos. Activa esto solo como un conjuro.

- Si un hechizo o una habilidad activada que no es una habilidad de maná tiene un coste que requiere que un jugador pague vidas, ese hechizo o habilidad no se puede lanzar ni activar.
- Otras cosas pueden hacer que los jugadores paguen vidas igualmente, como un hechizo o habilidad que se resuelve.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas (como la habilidad de ciclo) y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.

- Los jugadores siempre pueden pagar 0 vidas, incluso si un efecto dice que no pueden pagar vidas.
-

Tablilla inscrita

{1}

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar la Tablilla inscrita: Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Pon una carta de tierra de entre ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Si no pusiste una carta en tu mano de esta manera, roba una carta.

- Si muestras una o más cartas de tierra con la primera habilidad de la Tablilla inscrita, debes poner una de ellas en tu mano.
-

Tatyova, sirviente de las mareas

{G}{G}{U}

Criatura legendaria — Druida tritón

3/3

Las criaturas tierra que controlas tienen la habilidad de volar.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, si controlas siete o más tierras, hasta una tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura

Elemental 3/3 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

- Puedes elegir hacer objetivo a la tierra que entró al campo de batalla con la habilidad disparada de Tatyova, sirviente de las mareas.
 - Si varias tierras entran al campo de batalla al mismo tiempo, se cuentan todas esas tierras. Por ejemplo, si controlas seis tierras y dos tierras entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de Tatyova se disparará dos veces.
-

Tejón del cenagal

{2}{G}

Criatura — Tejón

3/3

Estímulo {B}. *(Puedes pagar {B} adicional al lanzar este hechizo.)*

Cuando el Tejón del cenagal entre al campo de batalla, si fue estimulado, las criaturas que controlas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Varias copias de la habilidad de amenaza en la misma criatura son redundantes.
-

Terror tolariano

{6} {U}

Criatura — Serpiente

5/5

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

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

- 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 (como la del Terror tolariano). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La primera habilidad del Terror tolariano no puede reducir el {U} de su coste.
-

Tirano del foso

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela, arrolla.

En cuanto el Tirano del foso entre al campo de batalla, elige otra criatura que controlas.

La criatura elegida obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de volar.

Cuando el Tirano del foso deje el campo de batalla, sacrifica la criatura elegida.

- La habilidad del Tirano del foso que te permite elegir una criatura no es una habilidad disparada ni usa la pila. Los jugadores no pueden responder a tu elección sobre a qué criatura afecta.
 - Si el Tirano del foso entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, esa criatura no puede ser elegida.
 - Si la criatura elegida deja el campo de batalla, no puedes elegir una criatura nueva.
 - Si otro jugador gana el control de la criatura elegida mientras el Tirano del foso sigue en el campo de batalla, esa criatura seguirá teniendo la habilidad de volar y la bonificación +3/+3.
 - Si la habilidad disparada de deja el campo de batalla del Tirano del foso se resuelve mientras su controlador no es el mismo que el controlador de la criatura elegida, esa criatura no se sacrificará.
-

Tori D'Avenant, jinete de furia
{1}{R}{R}{W}
Criatura legendaria — Caballero humano
3/3

Vigilancia, arrolla.

Siempre que Tori D'Avenant, jinete de furia ataque, todas las otras criaturas atacantes que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Las otras criaturas atacantes rojas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Endereza cada otra criatura atacante blanca que controlas.

- Si otra criatura atacante es roja y blanca, obtendrá +1/+1 hasta el final del turno, ganará la habilidad de arrollar hasta el final del turno y se enderezará.

Tormenta de fuego temporal

{3}{R}{R}

Conjuro

Estimulo {1}{W} y/o {1}{U}. *(Puedes pagar {1}{W} y/o {1}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Elige hasta X criaturas y/o planeswalkers que controlas, donde X es la cantidad de veces que este hechizo fue estimulado. Esos permanentes salen de fase.

La Tormenta de fuego temporal hace 5 puntos de daño a cada criatura y a cada planeswalker.

- Puedes estimular la Tormenta de fuego temporal solo una vez pagando su coste de {1}{W} y solo una vez pagando su coste de {1}{U}. Puedes estimularla dos veces pagando {2}{W}{U}, pero no puedes estimularla dos veces pagando {2}{W}{W} ni {2}{U}{U}. No puedes estimularla más de dos veces. En particular, esto significa que X siempre será uno o dos si la Tormenta de fuego temporal fue estimulada.

Transeúnte de Yavimaya

{7}{G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

4/6

Dominio — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas.

- 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 (como la del Transeúnte de Yavimaya). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La primera habilidad del Transeúnte de Yavimaya no puede reducir el {G} de su coste.
-

Transformación caótica

{5} {R}

Conjuro

Exilia hasta un artefacto objetivo, hasta una criatura objetivo, hasta un encantamiento objetivo, hasta un planeswalker objetivo y/o hasta una tierra objetivo. Por cada permanente exiliado de esta manera, su controlador muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta que comparta un tipo de carta con él, pone esa carta en el campo de batalla y luego baraja.

- Todos los permanentes objetivo se exilian al mismo tiempo.
 - Si un jugador controla varios permanentes que fueron exiliados de esta manera, en primer lugar ese jugador elige qué objetivo quiere, luego muestra cartas hasta que muestre una carta que comparta un tipo con ese permanente tal y como existió por última vez en el campo de batalla y a continuación pone esa carta en el campo de batalla y baraja. Luego, repite este proceso para los objetivos restantes que controla.
-

Trasgo germinante

{1} {R}

Criatura — Druida trasgo

2/2

Estímulo {G}. *(Puedes pagar {G} adicional al lanzar este hechizo.)*

Cuando el Trasgo germinante entre al campo de batalla, si fue estimulado, busca en tu biblioteca una carta de tierra con un tipo de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

{R}, {T}, sacrificar una tierra: Roba una carta.

- Puedes buscar cualquier carta de tierra que tenga uno de los tipos de tierra básica, incluso si no es una tierra básica. Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque.
-

Trenzas, pesadilla resurgida

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Pesadilla

3/3

Al comienzo de tu paso final, puedes sacrificar un artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Si lo haces, cada oponente puede sacrificar un permanente que comparta un tipo de carta con el permanente que sacrificaste. Por cada oponente que no lo haga, ese jugador pierde 2 vidas y tú robas una carta.

- Si el permanente que sacrificas en cuanto resuelves la habilidad disparada de Trenzas tiene más de un tipo de carta, cada oponente puede elegir sacrificar cualquier permanente que controla que comparta cualquier tipo de carta con él. Por ejemplo, si el permanente que sacrificas es una criatura artefacto, un oponente puede elegir sacrificar un artefacto y otro oponente puede elegir sacrificar una criatura.
-

Tributo a Urborg

{1}{B}

Instantáneo

Estímulo {1}{U}. (*Puedes pagar {1}{U} adicionales al lanzar este hechizo.*)

La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

Si este hechizo fue estimulado, esa criatura obtiene -1/-1 adicional hasta el final del turno por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- El Tributo a Urborg todavía no está en tu cementerio cuando se resuelve, así que no se cuenta a sí mismo.
-

Tura Kennerüd, caballero celeste

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

Criatura legendaria — Caballero humano

3/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

- La habilidad disparada de Tura se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Urza reúne a los Titanes

{3}{W}{W}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I — Adivina 4, luego puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si se muestra una carta de planeswalker de esta manera, ponla en tu mano.

II — Puedes poner en el campo de batalla una carta de planeswalker con valor de maná de 6 o menos de tu mano.

III — Puedes activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlas dos veces este turno, en lugar de una sola vez.

- Después de que se resuelva la tercera habilidad de capítulo de esta Saga, puedes activar dos veces la misma habilidad de un planeswalker ese turno o puedes activar dos habilidades distintas de ese planeswalker ese turno.
 - Si más de un efecto te permite activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlas dos veces en vez de una, esos efectos no siguen aumentando la cantidad de activaciones. No podrás activar las habilidades de los planeswalkers que controlas más de dos veces en un turno.
-

Uurg, engendro de Turg
{B}{B}{G}
Criatura legendaria — Bestia rana
*/5

La fuerza de Uurg, engendro de Turg es igual a la cantidad de cartas de tierra en tu cementerio.
Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.
{B}{G}, sacrificar una tierra: Ganas 2 vidas.

- La habilidad que define la fuerza de Uurg, engendro de Turg funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Si no pones la carta en tu cementerio, permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Veterano valiente
{1}{W}
Criatura — Soldado kor
2/2

Los otros Soldados que controlas obtienen +1/+1.
{3}{W}{W}, exiliar el Veterano valiente de tu cementerio: Pon un contador +1/+1 sobre cada Soldado que controlas.

- Exiliar el Veterano valiente de tu cementerio forma parte del coste para activar su última habilidad. Esto significa que, una vez que haya sido activada, ya no está en el cementerio y los jugadores no pueden responder a la habilidad removiéndolo de tu cementerio para evitar que la actives.

Vientoligero perfeccionado
{2}
Artefacto legendario — Vehículo
5/5
Vuela.

Mientras el Vientoligero perfeccionado tenga cuatro o más contadores de piresis sobre él, es una criatura Pirexiano además de sus otros tipos.
Siempre que una criatura que controlas muera, pon un contador de piresis sobre el Vientoligero perfeccionado.
Luego roba una carta si tiene siete o más contadores de piresis sobre él. Si no, adivina 1.

- Si más de una criatura muere al mismo tiempo, la habilidad disparada del Vientoligero perfeccionado se disparará una vez por cada una de esas criaturas. En cuanto cada una de ellas se resuelva, su controlador realizará las acciones indicadas. Por ejemplo, si no tiene ningún contador de piresis sobre él y mueren siete criaturas, su controlador pondrá un contador sobre él y adivinará 1 en cuanto se resuelva cada una de las primeras seis copias de la habilidad, y luego pondrá un contador sobre él y robará una carta en cuanto se resuelva la última copia.
- Si el Vientoligero perfeccionado dejó el campo de batalla para cuando su habilidad disparada se resuelva, no podrás añadir contadores sobre él. La cantidad de contadores que había sobre él antes de que dejara el campo de batalla determinará si robas una carta o si adivinas 1.

- Si el Vientoligero perfeccionado es una criatura y muere, su última habilidad se disparará.
- Si el Vientoligero perfeccionado pierde sus habilidades, el efecto de cambio de tipo de su segunda habilidad se le seguirá aplicando. Esto se debe a que los efectos que cambian los tipos de un objeto siempre se aplican antes que los efectos que remueven las habilidades. En ese caso, si tiene cuatro o más contador de piresis sobre él, será una criatura artefacto legendaria Vehículo Pirexiano sin habilidades. Esto sucede incluso si de alguna manera ganó el cuarto contador de piresis después de perder sus habilidades.

Vigía talas

{2} {U} {U}

Criatura — Pirata humano

3/2

Vuela.

Cuando la Vigía talas muera, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

- Si solo queda una carta en tu biblioteca, esa carta va a tu mano.

Visionaria coronarbórea

{G} {G}

Criatura — Druida elfo

1/1

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

Siempre que lances un hechizo de Elfo, puedes pagar

{G}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad de la Visionaria coronarbórea se dispara cuando lanzas un hechizo de Elfo y se resuelve antes de que ese hechizo se resuelva. Puedes pagar {G} para robar una carta incluso si el hechizo fue contrarrestado o si la Visionaria coronarbórea fue removida del campo de batalla en respuesta a ello.

Vohar, profanador vodaliano

{U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero tritón pirexiano

1/2

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Si descartaste una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{2}, sacrificar a Vohar, profanador vodaliano: Puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde tu cementerio este turno. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo. Activa esto solo como un conjuro.

- Para las cartas lanzadas con la última habilidad de Vohar, profanador vodaliano, debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugarlas.

Yotia declara la guerra

{1} {R}

Encantamiento — Saga

Adelanto. (*Elige un capítulo y empieza con esa misma cantidad de contadores de sabiduría. Añade uno después de tu paso de robar. Los capítulos omitidos no se disparan. Sacrifica esta Saga después de III.*)

I — Crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 0/2 con la habilidad de volar llamada Ornitóptero.

II — Gira cualquier cantidad de artefactos enderezados que controlas. Cuando lo hagas, Yotia declara la guerra hace esa misma cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

III — Hasta un artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 4/4 hasta el final del turno.

- No eliges la criatura o planeswalker objetivo en cuanto pones en la pila la segunda habilidad de capítulo de Yotia declara la guerra. En primer lugar, giras cualquier cantidad de artefactos. Luego se dispara una segunda habilidad “reflexiva” (marcada por la construcción “cuando lo hagas”) que requiere un objetivo. Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada reflexiva de forma normal, y cuando lo hagan sabrán cuántos artefactos se giraron.
- Si eliges girar cero artefactos en cuanto la segunda habilidad de capítulo se resuelve, la habilidad disparada reflexiva se disparará igualmente, pero no infligirá daño a la criatura o planeswalker objetivo.
- Yotia declara la guerra fue impresa por error omitiendo la palabra "artefacto" de su última habilidad de capítulo, y ha recibido una errata en su texto de Oracle.

Zar Ojanen, hija de Efrava

{3} {G} {W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

4/4

Dominio — Siempre que Zar Ojanen, hija de Efrava se gire, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas con una resistencia menor que la cantidad de tipos de tierra básica entre las tierras que controlas.

- La habilidad de Zar Ojanen, hija de Efrava es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girarla siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarla, como atacar.
 - Si Zar Ojanen se gira mientras lanzas un hechizo o activas una habilidad, ese hechizo o habilidad se resuelve después de que la habilidad disparada de Zar Ojanen se resuelva.
-

Zur, maquinador eterno
{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Hechicero humano
1/4

Vuela.

Las criaturas encantamiento que controlas tienen las habilidades de toque mortal, vínculo vital y antimaleficio.

{1}{W}: El encantamiento objetivo que no sea Aura que controlas se convierte en una criatura además de sus otros tipos y tiene una fuerza base y una resistencia base iguales a su valor de maná.

- La última habilidad de Zur, maquinador eterno no tiene duración. Cuando se haya resuelto, el encantamiento objetivo será una criatura hasta que deje el campo de batalla o hasta que otro efecto haga que deje de ser una criatura.
- Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *DOMINARIA UNIDA*

Alacortante, tirano inmortal
{5}{B}{R}
Criatura legendaria — Esqueleto dragón
6/6

Vuela, prisa.

Siempre que Alacortante, tirano inmortal haga daño de combate a un jugador o planeswalker, por cada carta de criatura en tu cementerio, crea una ficha de criatura Caballero Zombie negra 2/2 con la habilidad de amenaza.

- La cantidad de cartas de criatura en tu cementerio se determina en el momento en que la habilidad disparada se resuelve. Si hay cartas de criatura que están en tu cementerio porque murieron en el mismo paso de daño de combate en el que se disparó la habilidad, se contarán.

Ayesha Tanaka, armera
{3}{W}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
2/4

Siempre que Ayesha Tanaka, armera ataque, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla giradas cualquier cantidad de cartas de artefacto de entre ellas con valor de maná menor o igual que la fuerza de Ayesha. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Ayesha no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle tres o más artefactos.

- La fuerza de Ayesha solo se verifica una vez, en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Cualquiera de las cartas de artefacto debe tener un valor de maná menor o igual que la fuerza de Ayesha. No es el valor de maná total de todas las cartas de artefacto.

Baru, susurrador de serpientes

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Druida humano

3/3

Las Serpientes que controlas obtienen +2/+2 y tienen la habilidad de arrollar.

{7} {G}, {T}: Crea una ficha de criatura Sierpe verde

4/4. Te cuesta {X} menos activar esta habilidad, donde X es la mayor fuerza entre las Serpientes que controlas.

- La reducción de coste de la última habilidad de Baru no puede reducir el coste para activarlo a menos de {G}, incluso si controlas una Sierpe con una fuerza mayor que 7.

Cadric, despiertaalmas

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Hechicero enano

4/3

La “regla de leyendas” no se aplica a las fichas que controlas.

Siempre que otro permanente legendario que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de él.

Esa ficha gana la habilidad de prisa. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

- Si mientras controlas a Cadric, despiertaalmas también controlas un permanente legendario que sea ficha y un permanente legendario que no sea ficha con el mismo nombre, la regla de leyendas no hará que pongas ninguno en el cementerio.
- Si mientras controlas a Cadric, despiertaalmas también controlas más de un permanente legendario que no sea ficha con el mismo nombre y al menos un permanente legendario que sea ficha con ese nombre, la regla de leyendas solo se aplica a los permanentes que no sean fichas. Debes elegir uno de los permanentes que no sean fichas para conservarlo y poner en el cementerio el resto de permanentes que no sean fichas con ese nombre. No puedes elegir uno de los permanentes que sean fichas y tampoco puedes poner ninguna de las fichas en tu cementerio de esta manera.
- Si el permanente legendario que entró al campo de batalla ya no está en el campo de batalla, ya no está bajo el control del mismo jugador o ya no es legendario cuando la habilidad disparada se resuelve, el controlador de la habilidad puede pagar {1} igualmente para copiarlo. Si ya no está en el campo de batalla, usa sus características copiables tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar las características de la ficha que es una copia.
- La ficha copia exactamente lo que está impreso en el permanente y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando ese permanente.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.
-

Dádiva de la historiadora

{3} {W}

Encantamiento

Siempre que la Dádiva de la historiadora u otro encantamiento que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

Siempre que la última habilidad de capítulo de una Saga que controlas se dispare, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

- La última habilidad de capítulo de una Saga es la habilidad con el número de capítulo más alto entre las habilidades de capítulo de esa Saga.
-

Durmiente activado

{2} {B}

Criatura — Metamorfo pirexiano

0/0

Destello.

Puedes hacer que el Durmiente activado entre al campo de batalla como una copia de cualquier carta de criatura en un cementerio que haya ido allí desde el campo de batalla este turno, excepto que es un Pirexiano además de sus otros tipos.

- Trata al Durmiente activado como si fuera la carta elegida que entra al campo de batalla, excepto que también es un Pirexiano. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, “[esta criatura] entra al campo de batalla con” y “cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” de la carta elegida también funcionará.
 - Si la carta de criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - No tienes por qué elegir una carta para copiarla. Si no lo haces, el Durmiente activado entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y probablemente vaya a tu cementerio de inmediato, a menos que algo aumente su resistencia para mantenerlo con vida.
-

El Siemprecambiante 'Dane
{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Metamorfo
3/3

{1}, sacrificar otra criatura: El Siemprecambiante 'Dane se convierte en una copia de la criatura sacrificada, excepto que tiene esta habilidad.

- El Siemprecambiante 'Dane copia los valores impresos de la criatura, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará cualquier otro efecto que haya modificado la fuerza, resistencia, color, etcétera de esa criatura. El Siemprecambiante 'Dane no copiará los contadores de la criatura, pero conservará cualquier contador que ya hubiera sobre él.
- Si El Siemprecambiante 'Dane se convierte en una copia de una criatura ficha, copia las características originales de esa ficha tal y como las definió el efecto que la puso en el campo de batalla. No se convertirá en una criatura ficha.
- El efecto de copia dura indefinidamente. Muchas veces durará hasta que lo sobrescriba otro efecto de copia (por ejemplo, si copia otra criatura en un turno posterior).
- Cuando El Siemprecambiante 'Dane se convierte en una copia de una criatura, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.
- Si otra criatura se convierte en una copia de El Siemprecambiante 'Dane, se convertirá en una copia de lo que esté copiando actualmente El Siemprecambiante 'Dane (si lo hay) y tendrá la habilidad activada.

Emperador Mihail II
{1}{U}{U}
Criatura legendaria — Noble tritón
3/3

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.
Puedes lanzar hechizos de Tritón desde la parte superior de tu biblioteca.
Siempre que lances un hechizo de Tritón, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Tritón azul
1/1.

- El Emperador Mihail II te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu biblioteca.
- La última habilidad se dispara siempre que lances cualquier hechizo de Tritón, no solo cuando lances un hechizo de Tritón desde la parte superior de tu biblioteca. Se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara, incluso si ese hechizo se contrarrestó o dejó la pila por cualquier razón.

Engendro primigenio
{5}{W}{U}{B}{R}{G}

Criatura — Avatar

10/10

Si el Engendro primigenio fuera a entrar al campo de batalla y no fue lanzado o no se usó maná para lanzarlo, en vez de eso, exílialo.

Vigilancia, arrolla, vínculo vital.

Cuando el Engendro primigenio deje el campo de batalla, exilia las diez primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos con valor de maná total de 10 o menos de entre ellas sin pagar sus costes de maná.

- Mientras se haya pagado maná por cualquier coste para lanzar el Engendro primigenio, entra al campo de batalla en cuanto se resuelve. No se exiliará cuando intente entrar al campo de batalla, incluso si su coste se redujo o si se pagó un coste distinto de su coste de maná normal.
 - Si el Engendro primigenio es exiliado por su primera habilidad en cuanto intenta entrar al campo de batalla, va directamente a la zona de exilio sin entrar antes al campo de batalla. Como nunca entra ni deja el campo de batalla, su última habilidad no se disparará.
 - Si un efecto hace que una carta entre al campo de batalla como una copia del Engendro primigenio y ese permanente no se lanzó o no se usó maná para lanzarlo, esa carta se exiliará en vez de entrar al campo de batalla.
 - En cambio, si un efecto fuera a hacer que el Engendro primigenio entre al campo de batalla como una copia de otro permanente, entrará al campo de batalla como una copia de ese permanente tanto si fue lanzado o se usó maná para lanzarlo como si no.
 - Si una ficha de criatura que es una copia del Engendro primigenio fuera a ir al campo de batalla, en vez de eso, va al exilio y deja de existir. Las fichas de criatura nunca se lanzan, incluso si el hechizo que las creó sí se lanzó.
 - Si un efecto de una habilidad estática fuera a remover todas las habilidades del Engendro primigenio si estuviese en el campo de batalla (como el de la Humildad), entonces su primera habilidad no hará que se exilie. Entrará al campo de batalla de forma normal.
 - La última habilidad del Engendro primigenio verifica los valores de maná y tipos de los hechizos de la pila, no los valores de maná y los tipos de las cartas en el exilio. En particular, esto significa que puedes lanzar la cara posterior de una carta de dos caras modal o cualquier cara de una carta partida siempre y cuando los hechizos que lanzas juntos tengan un valor de maná total de 10 o menos.
 - Los hechizos se lanzan uno detrás de otro durante la resolución de la última habilidad del Engendro primigenio. El que lances en último lugar será el primero en resolverse.
 - Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
 - Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

General Marhault Elsdragón

{2}{R}{G}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

4/4

Siempre que una criatura que controlas sea bloqueada, obtiene +3/+3 hasta el final del turno por cada criatura que la bloquea.

- La habilidad se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas lo bloqueen. La cantidad de criaturas que lo bloquean se determina en cuanto la habilidad se resuelve.
-

Hazon, moldeador de arena

{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/3

Cruza desiertos. (*Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle un Desierto.*)

Puedes jugar tierras Desierto desde tu cementerio.

Siempre que un Desierto entre al campo de batalla bajo tu control, crea dos fichas de criatura Guerrero Arena rojas, verdes y blancas 1/1.

- Hazon no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.
 - Hazon no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.
-

Jasmine Boreal de los Siete

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Druida humano

2/4

{T}: Agrega {G}{W}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura sin habilidades.

Las criaturas que controlas sin habilidades no pueden ser bloqueadas por criaturas con habilidades.

- Algunos efectos otorgan una habilidad a los hechizos que controla un jugador. En ese caso, el maná de la habilidad de maná de Jasmine Boreal de los Siete no se puede usar para lanzar ese hechizo, incluso si es un hechizo de criatura que normalmente no tiene habilidades.
 - Verificar si una criatura tiene habilidades para la última habilidad de Jasmine Boreal de los Siete sucede solo una vez cada combate, en cuanto se declaran las bloqueadoras. Esto significa que, una vez que se bloquea una criatura que controlas sin habilidades, otorgar una habilidad a una criatura que la bloquea no hará que la criatura que controlas deje de estar bloqueada.
-

La Dínamo Peregrina

{3}

Criatura artefacto legendaria — Constructo

1/5

Prisa.

{1}, {T}: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas de otra fuente legendaria que no sea un comandante. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
 - 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 son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
 - La habilidad de La Dínamo Peregrina hace objetivo a una habilidad que está en la pila y crea otra copia de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane una habilidad.
 - Una “fuente legendaria” es un permanente, hechizo o carta en cualquier zona con el supertipo “legendario”. Por ejemplo, la habilidad de La Dínamo Peregrina puede hacer objetivo a una habilidad de ciclo que activaste si la carta descartada es una carta legendaria.
 - La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad original.
 - Si la habilidad es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
 - Si la habilidad divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
 - Si el coste de la habilidad activada contiene una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia usa la misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.
 - Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. Si una habilidad disparada te pide pagar un coste, pagas el coste de la copia por separado.
 - Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la habilidad y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Barquero de Marea Hueca es copiada y se exilian dos cartas, ambas regresan cuando el Barquero de Marea Hueca deje el campo de batalla.
 - En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Si una habilidad intenta crear una ficha que es una copia de “la carta exiliada”, crea una ficha por cada carta exiliada de esta manera que es una copia de esa carta.
-

Mangasverdes, hechicera maro
{3}{G}{G}
Criatura legendaria — Elemental
/

Protección contra planeswalkers y Hechiceros.
Tanto la fuerza como la resistencia de Mangasverdes, hechicera maro son iguales a la cantidad de tierras que controlas.
Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Tejón verde 3/3.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de Mangasverdes, hechicera maro funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Mercenarios robarianos
{3}{W}
Criatura — Mercenario humano
3/4
Vigilancia.

Los Mercenarios robarianos tienen todas las habilidades activadas de todas las criaturas legendarias que controlas.

- El coste de las habilidades activadas que ganan los Mercenarios robarianos debe pagarse de forma normal.
- 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 los Mercenarios robarianos ganan una habilidad activada que normalmente está vinculada a una habilidad no activada de la criatura de la que vino, la habilidad que tienen los Mercenarios robarianos no está vinculada a ninguna habilidad.
- Si los Mercenarios robarianos ganan una habilidad activada que normalmente está vinculada a otra habilidad activada de la criatura de la que vino, esas dos habilidades que ganan los Mercenarios robarianos están vinculadas mientras esa criatura permanezca en el campo de batalla.

Moira, acechante de Urborg
{2}{B}
Criatura legendaria — Hechicero espíritu
3/2
Amenaza.

Siempre que Moira, acechante de Urborg haga daño de combate a un jugador, regresa al campo de batalla la carta de criatura objetivo en tu cementerio que haya ido allí desde el campo de batalla este turno.

- Con la habilidad disparada de Moira, puedes hacer objetivo a una carta de criatura que fue a tu cementerio como resultado del daño de combate infligido en el mismo paso de daño de combate.
-

Ohabi Caleria
{1}{G}{W}
Criatura legendaria — Arquero elfo
1/3

Alcance.

Durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores, endereza todos los Arqueros que controlas. Siempre que un Arquero que controlas haga daño a una criatura, puedes pagar {2}. Si lo haces, roba una carta.

- Todos tus Arqueros se enderezan durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores. No puedes elegir qué cartas se enderezan.
- Los efectos que dicen que un Arquero que controlas “no se endereza durante tu paso de enderezar” o “no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador” no impedirán que Ohabi Caleria te haga enderezarlo durante los pasos de enderezar de otros jugadores.

Orca, demonio del asedio
{5}{B}{R}
Criatura legendaria — Demonio
5/5

Arrolla.

Siempre que otra criatura muera, pon un contador +1/+1 sobre Orca, demonio del asedio.

Cuando Orca muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza dividido como elijas entre cualquier cantidad de objetivos.

- Anuncias cómo se dividirá el daño como parte de poner en la pila la última habilidad disparada de Orca, demonio del asedio. Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si la última habilidad de Orca, demonio del asedio tiene varios objetivos y algunos de ellos, pero no todos, son objetivos ilegales cuando la habilidad se resuelve, Orca, demonio del asedio hará daño igualmente a los objetivos legales restantes de acuerdo con la división de daño original.
- Si todos los objetivos son ilegales cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Nada recibirá daño.

Ramírez DePietro, saqueador
{2}{U}{B}
Criatura legendaria — Pirata humano
4/3

Cuando Ramírez DePietro, saqueador entre al campo de batalla, pierdes 2 vidas y creas dos fichas de Tesoro. Siempre que uno o más Piratas que controlas hagan daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada.

- Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos con la última habilidad de Ramírez DePietro, saqueador.
- No puedes jugar tierras exiliadas con la última habilidad.

Ramses, lord asesino

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

4/4

Toque mortal.

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

Siempre que un jugador pierda el juego, si fue atacado este turno por un Asesino que controlabas, tú ganas el juego.

- Mientras ese jugador fuera atacado este turno por un Asesino que controlabas, la última habilidad de Ramses, lord asesino se dispara cuando ese jugador pierde el juego por cualquier motivo, no solo por daño de combate. Esto sucede incluso si el Asesino ya no está en el campo de batalla, si ya no está bajo tu control o si ya no es un Asesino en el momento en que el jugador pierde el juego.
- Si atacas a un oponente con una criatura que no sea Asesino y esa criatura se convierte en un Asesino después de declarar atacantes, ese jugador no fue “atacado” este turno por un Asesino que controlabas.
- De manera similar, si un Asesino entra al campo de batalla bajo tu control atacando a un jugador, esa criatura no “atacó” y no hará que se dispare esta habilidad.
- Para que la última habilidad se dispare, un Asesino que controlabas tiene que haber atacado al jugador. Atacar a un planeswalker que controla el jugador no cuenta.

Reloj de arena colgante de Gerrard

{1}

Artefacto legendario

Destello.

Si un jugador fuera a comenzar un turno adicional, en vez de eso, ese jugador se salta ese turno.

{4}, {T}, exiliar el Reloj de arena colgante de Gerrard:

Regresa al campo de batalla giradas todas las cartas de artefacto, criatura, encantamiento y tierra en tu cementerio que hayan ido allí desde el campo de batalla este turno.

- Un “turno adicional” es cualquier turno creado por un hechizo o habilidad. En particular, no incluye los turnos suplementarios que se juegan en los torneos después de que se agote el tiempo de una ronda.
- Los turnos adicionales se pueden crear mientras el Reloj de arena colgante de Gerrard esté en el campo de batalla. No se omiten hasta que fueran a comenzar, así que, si el Reloj de arena colgante de Gerrard deja el campo de batalla antes de que eso ocurra, los turnos adicionales no se verán afectados.
- Las cartas de permanente que fueron a tu cementerio desde cualquier otra parte, como una carta que fue descartada, permanecen en el cementerio. Asimismo, las cartas de permanente cuyo control ganaste y que fueron al cementerio de otro jugador desde el campo de batalla permanecerán en el cementerio.
- Eliges a qué encantará una carta de Aura que se ponga en el campo de batalla de esta manera. No puedes elegir ninguna carta de permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo que esa Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.
- Los hechizos de permanente que fueron contrarrestados antes en el turno nunca entraron al campo de batalla, por lo que no regresarán al campo de batalla por la última habilidad.

Rohgahh, señor de la Fortaleza Kher

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Guerrero kóbold

4/4

Los otros Kóbolds que controlas obtienen +2/+2.

Siempre que lances un hechizo de Kóbold, puedes pagar

{2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Dragón roja

4/4 con la habilidad de volar.

Siempre que lances un hechizo de Dragón, crea una ficha

de criatura Kóbold roja 0/1 llamada Kóbolds de la

Fortaleza Kher.

- Las dos últimas habilidades de Rohgahh, señor de la Fortaleza Kher van a la pila encima del hechizo que hizo que se dispararan y se resuelven antes. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila por cualquier razón.

Rosnakht, heredera de Rohgahh

{R}

Criatura legendaria — Guerrero kóbold

0/1

Grito de batalla. *(Siempre que esta criatura ataque, cada otra criatura atacante obtiene +1/+0 hasta el final del turno.)*

Heroísmo — Siempre que lances un hechizo que haga

objetivo a Rosnakht, heredera de Rohgahh, crea una

ficha de criatura Kóbold roja 0/1 llamada Kóbolds de la

Fortaleza Kher.

- La última habilidad de Rohgahh, heredera de Rohgahh va a la pila encima del hechizo que hizo que se disparara y se resuelve antes. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila por cualquier razón.

Shanid, Azote de los Durmientes

{1} {R} {W} {B}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/4

Amenaza.

Las otras criaturas legendarias que controlas tienen la habilidad de amenaza.

Siempre que juegues una tierra legendaria o lances un hechizo legendario, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si lanzar un hechizo legendario hace que se dispare la última habilidad de Shanid, esa habilidad va a la pila encima del hechizo que hizo que se disparara y se resuelve antes. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila por cualquier razón.
 - Una tierra legendaria que entra al campo de batalla sin ser jugada no hace que se dispare la última habilidad de Shanid.
-

Sivitri, señora de los dragones
{2}{U}{B}
Planeswalker legendario — Sivitri

4

+1: Hasta tu próximo turno, las criaturas no pueden atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague 2 vidas por cada una de esas criaturas.

-3: Busca en tu biblioteca una carta de Dragón, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

-7: Destruye todas las criaturas que no sean Dragón.

Sivitri, señora de los dragones puede ser tu comandante.

- Un jugador que controla una criatura que “ataca si puede” puede rechazar pagar costes adicionales para que esa criatura ataque. Si lo hace y no hay ningún otro jugador o planeswalker al que atacar, esa criatura simplemente no ataca.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas pueden atacar a tu compañero de equipo y a los planeswalkers que controla sin tener que pagar vidas.

Stangg, guerrero del eco
{2}{R}{G}
Criatura legendaria — Guerrero humano

3/4

Siempre que Stangg, guerrero del eco ataque, crea al Gemelo de Stangg, una ficha de criatura legendaria Guerrero Humano roja y verde 3/4. Entra al campo de batalla girado y atacando. Por cada Aura y Equipo anexados a Stangg, crea una ficha que es una copia de ese permanente anexada al Gemelo de Stangg. Sacrifica todas las fichas creadas de esta manera al comienzo del próximo paso final.

- Si por cualquier motivo una ficha de Aura que se fuera a crear de esta manera no se puede anexar al Gemelo de Stangg, esa ficha no se crea. Si se fuera a crear una ficha de Equipo que no se puede anexar al Gemelo de Stangg, esa ficha entra al campo de batalla desanexada.
 - Si un efecto de reemplazo hace que las fichas creadas tengan características diferentes o hace que se creen fichas adicionales de esta manera, esas fichas se sacrificarán igualmente al comienzo del próximo paso final.
 - Si otro jugador gana el control de las fichas creadas de esta manera, la habilidad que hace que las sacrificques se disparará igualmente. Sin embargo, las fichas que ya no controles no se pueden sacrificar y permanecerán en el campo de batalla.
-

Tetsuo, campeón imperial
{U} {B} {R}
Criatura legendaria — Samurái humano
3/3

Siempre que Tetsuo, campeón imperial ataque, si está equipado, elige uno:

- Tetsuo hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual al mayor valor de maná entre los Equipos anexados a él.
- Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano con valor de maná menor o igual que el mayor valor de maná entre los Equipos anexados a Tetsuo sin pagar su coste de maná.

- Si Tetsuo no está equipado cuando se declara como criatura atacante, la habilidad no se disparará. Si Tetsuo no está equipado cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hará nada.
-

Tor Wauki, el Joven
{3} {B} {R}
Criatura legendaria — Arquero humano
3/3

Alcance, vínculo vital.

Si otra fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un permanente o jugador, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 1 a ese permanente o jugador.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, Tor Wauki, el Joven hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad disparada de Tor Wauki, el Joven se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Unir a la Coalición
{2} {W} {U} {B} {R} {G}
Instantáneo

Elige cinco. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- El permanente objetivo sale de fase.
- El jugador objetivo roba una carta.
- Exilia el cementerio del jugador objetivo.
- Unir a la Coalición hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.
- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- Si eliges cualquier modo más de una vez, escoges el orden relativo de cada uno de los modos.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que Unir a la Coalición acabe de resolverse.

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

Verrak, aberración de Sengir

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Vampiro

2/2

Vuela, toque mortal, vínculo vital.

Siempre que actives una habilidad que no sea una habilidad de maná, si se pagaron vidas para activarla, puedes pagar esa misma cantidad de vidas otra vez. Si lo haces, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- La habilidad disparada de Verrak crea otra copia de esa habilidad activada en la pila. No hace que ningún objeto gane una habilidad.
- La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad original.
- Si la habilidad es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
- Si la habilidad divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el coste de la habilidad activada contiene una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia usa la misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.

- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la habilidad y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Barquero de Marea Hueca es copiada y se exilian dos cartas, ambas regresan cuando el Barquero de Marea Hueca deje el campo de batalla.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Si una habilidad intenta crear una ficha que es una copia de “la carta exiliada”, crea una ficha por cada carta exiliada de esta manera que es una copia de esa carta.

Viajera fallaji

{2} {G}

Criatura — Explorador humano

2/4

La Viajera fallaji es de todos los colores. Esta habilidad no afecta a su identidad de color. *(Puede jugarse en cualquier mazo que tenga un comandante con una identidad de color que incluya el verde.)*

Los hechizos multicolores que lances tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo multicolor cuenta como un pago de {1} o de un maná de un color de esa criatura.)*

- La identidad de color de la Viajera fallaji es verde. Se puede añadir a cualquier mazo de Commander en el que la identidad de color del comandante incluya el verde.
- La primera habilidad de la Viajera fallaji funciona en todas las zonas. Por ejemplo, puedes encontrar la Viajera fallaji al buscar en tu biblioteca si un efecto te indica que busques en tu biblioteca una carta multicolor.

Xira, la Picadura Dorada

{1} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Asesino insecto

3/3

Vuela, prisa.

Siempre que Xira, la Picadura Dorada ataque, pon un contador de huevo sobre otra criatura objetivo sin un contador de huevo sobre ella. Cuando esa criatura muera, si tenía un contador de huevo sobre ella, roba una carta y crea una ficha de criatura Insecto negra 1/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad disparada retrasada creada en cuanto la habilidad de Xira se resuelve se disparará incluso si Xira ya no está en el campo de batalla cuando esa criatura muera.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nueva Capenna y Dominaria son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2022 Wizards.