

Notas de la colección *Dominaria remasterizada*

Recopiladas por Jess Dunks y Matt Tabak

Documento modificado por última vez el 30 de octubre 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

La colección *Dominaria remasterizada* es legal para juego Limitado sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el 13 de enero de 2023. Las cartas de este lanzamiento son legales para juego Construido en cualquier formato que ya las permita: es decir, la aparición en *Dominaria remasterizada* no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato. En particular, muchas de estas cartas no son legales en los formatos Estándar o Pioneer.

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.

Habilidades que regresan

Dominaria remasterizada incluye varias palabras clave y otras mecánicas que regresan. Algunas de las más prominentes se incluyen en esta sección, mientras que otras tendrán reglas en las secciones “Notas de cartas específicas” de más adelante. Las reglas para estas mecánicas no cambian en este lanzamiento, aunque algunas de

ellas cambiaron desde que las cartas que incorporan estas mecánicas se imprimieron por primera vez.

Palabra clave que regresa: retrospectiva

Retrospectiva está de vuelta. Otra vez. La habilidad de retrospectiva proporciona a algunos instantáneos y conjuros en el cementerio una oportunidad más de provocar el caos.

Llamado de la manada

{2} {G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elefante verde 3/3.

Retrospectiva {3} {G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después, al margen de si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar una carta con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzada.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Palabra clave que regresa: demencia

Descartar cartas a menudo supone una oportunidad perdida. ¡Pudiste lanzar esa carta! Con la habilidad de demencia, puedes nadar y guardar la ropa. O algo así.

Agotamiento siniestro

{4} {B} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo que no sea negra.

Demencia {B}. *(Si descartas esta carta, exiliarla. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

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

Mecánica que regresa: cartas partidas

Las cartas partidas ofrecen flexibilidad al combinar dos caras de carta en una única carta. Puede que no tengas todas las respuestas, ¡pero al menos tendrás una más!

```

Asalto // Violencia
{R}
Conjuro
El Asalto hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.
//
Violencia
{3}{G}
Conjuro
Crea una ficha de criatura Elefante verde 3/3.

```

- Para lanzar una carta partida, eliges una mitad para lanzarla. No es posible lanzar las dos mitades de ninguna carta partida de esta colección.

- Las cartas partidas tienen dos caras de carta en una única carta. Las características de la mitad que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de conjuro en tu cementerio, Asalto // Violencia cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Las características de una carta partida son una combinación de sus dos mitades mientras no está en la pila. Por ejemplo, Asalto // Violencia tiene un valor de maná de 5 mientras está en tu biblioteca. Si un efecto te permite buscar en tu biblioteca una carta con un valor de maná de 4 o menos, no podrás encontrar la carta Asalto // Violencia.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo las características de la mitad que lances. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de conjuro con valor de maná de 2 o menos de entre las cartas en tu cementerio, podrás lanzar el hechizo Asalto de esta manera, pero no el hechizo Violencia.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Aberración élfica

{5} {G}

Criatura — Mutante elfo

4/5

{T}: Agrega {G} {G} {G}.

Ciclo de bosque {2}. (*{2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Bosque, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.*)

- Ciclo de bosque es una variante de la habilidad de ciclo. A diferencia de la habilidad de ciclo (que te permite robar una carta), la habilidad ciclo de bosque te permite buscar en tu biblioteca una carta de Bosque. La carta que encuentres puede ser un Bosque básico o cualquier carta de tierra con el tipo de tierra Bosque.
- Cualquier habilidad que se dispare siempre que se active la habilidad de ciclo de una carta se disparará si activas una habilidad de ciclo de bosque.

Abismos oscuros

Tierra nevada legendaria

Los Abismos oscuros entran al campo de batalla con diez contadores de hielo sobre ellos.

{3}: Remueve un contador de hielo de los Abismos oscuros.

Cuando los Abismos oscuros no tengan contadores de hielo sobre ellos, sacrífalos. Si lo haces, crea a Marit Lage, una ficha de criatura legendaria Avatar negra 20/20 con las habilidades de volar e indestructible.

- Los Abismos oscuros no tienen una habilidad de maná. No se giran para obtener maná incoloro.

- La última habilidad de los Abismos oscuros es un disparo de estado. No se volverá a disparar mientras la habilidad esté en la pila, pero si la habilidad es contrarrestada y los Abismos oscuros siguen en el campo de batalla sin contadores de hielo sobre ellos, volverá a dispararse de inmediato.
 - Si los Abismos oscuros dejan el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no podrás sacrificarlos, así que no crearás a Marit Lage.
-

Abrazo espinal
 {3}{U}{U}{B}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo durante el combate.

Enderiza la criatura objetivo que no controlas y gana su control. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Al comienzo del próximo paso final, sacrificala. Si lo haces, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

- Debes sacrificar la criatura si la sigues controlando en cuanto la habilidad disparada retrasada se resuelve.
-

Absorber
 {W}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Ganas 3 vidas.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Absorber. El hechizo no será contrarrestado cuando Absorber se resuelva, pero ganarás 3 vidas igualmente.
-

Acuamiba

{1}{U}

Criatura — Bestia elemental

1/3

Descartar una carta: Intercambia la fuerza y la resistencia de la Acuamiba hasta el final del turno.

- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si la habilidad de la Acuamiba se resuelve y luego de alguna manera le das +4/+0 más adelante en el turno, es una criatura 3/5, no una criatura 7/1.
 - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si intercambias su fuerza y resistencia durante ese turno.
 - Intercambiar la fuerza y la resistencia de una criatura dos veces (o cualquier cantidad par de veces) en la práctica devuelve a la criatura los valores de fuerza y resistencia que tenía antes de que se intercambiaran.
-

Alarido de guerra

{2}{W}{W}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Ave blancas 1/1 con la habilidad de volar.

Retrospectiva—Girar tres criaturas blancas enderezadas que controlas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Puedes girar cualquier criatura blanca enderezada que controlas para pagar el coste de retrospectiva del Alarido de guerra, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.

Ancestro olvidado

{3}{G}

Criatura — Elemental

0/3

Siempre que un jugador lance un hechizo, puedes poner un contador +1/+1 sobre el Ancestro olvidado.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes mover cualquier cantidad de contadores +1/+1 del Ancestro olvidado a otras criaturas.

- La primera habilidad del Ancestro olvidado se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. Poner un contador +1/+1 sobre el Ancestro olvidado es opcional.
- La última habilidad del Ancestro olvidado no hace objetivo a ninguna criatura. Eliges cuántos contadores +1/+1 se moverán (y a qué criaturas) en cuanto la habilidad se resuelve. En particular, una vez que la habilidad empiece a resolverse y realices las elecciones, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que la habilidad termine de resolverse.

Arboria

{2}{G}{G}

Encantamiento mundo

Las criaturas no pueden atacar a un jugador a menos que ese jugador haya lanzado un hechizo o haya puesto un permanente que no sea ficha en el campo de batalla durante su último turno.

- Arboria no impide que las criaturas ataquen a planeswalkers, sin importar lo que sus controladores hicieran o no durante sus últimos turnos.
- El efecto de Arboria tiene en cuenta si un jugador puso un permanente que no sea ficha en el campo de batalla. No es habitual que una habilidad tenga en cuenta quién puso un permanente en el campo de batalla, en lugar de bajo el control de quién entró.
- El efecto de Arboria tiene en cuenta las acciones realizadas por los jugadores, no sus resultados. Si un jugador lanzó un hechizo durante su último turno, pero ese hechizo fue contrarrestado, se puede atacar igualmente a ese jugador. Lo mismo sucede si un jugador puso un permanente que no sea ficha en el campo de batalla durante su último turno, pero ese permanente dejó el campo de batalla antes de que terminara su turno.

- Si dos o más permanentes tienen el supertipo mundo, todos ellos van a los cementerios de sus propietarios, excepto el que tuviera el supertipo mundo durante menos cantidad de tiempo. Si hay un empate en la menor cantidad de tiempo, todos los permanentes mundo van al cementerio.

Arcades Sabboth

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

Criatura legendaria — Dragón anciano

7/7

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica a Arcades Sabboth a menos que pagues {G}{W}{U}.

Cada criatura enderezada que controlas obtiene +0/+2 mientras no esté atacando.

{W}: Arcades Sabboth obtiene +0/+1 hasta el final del turno.

- Mientras Arcades Sabboth esté enderezado y no esté atacando, obtiene +0/+2 de su propia tercera habilidad.

Arcanis el omnipotente

{3}{U}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero

3/4

{T}: Roba tres cartas.

{2}{U}{U}: Regresa a Arcanis el omnipotente a la mano de su propietario.

- La última habilidad de Arcanis solo puede activarse mientras esté en el campo de batalla.

Arriesgar

{R}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano, descarta una carta al azar y luego baraja.

- Podrías terminar descartando la carta que buscaras. ¡Hay que arriesgarse!

Atizador de carbón

{3}{R}

Criatura — Elemental

3/3

Cuando el Atizador de carbón entre al campo de batalla, si lo lanzaste desde tu mano, agrega {R}{R}{R}.

- Si una criatura que no sea ficha entra al campo de batalla como una copia de esta criatura, la habilidad de entra al campo de batalla de la copia se seguirá disparando mientras lances el hechizo que se convirtió en esa criatura que no sea ficha desde tu mano.

- Si se crea una ficha que es una copia del Atizador de carbón, la ficha no fue lanzada y la habilidad del Atizador de carbón no se disparará. De manera similar, si un efecto copia el Atizador de carbón mientras este está en la pila, la copia se convierte en una ficha, pero la copia se creó en la pila y no se lanzó desde tu mano, por lo que la habilidad tampoco se disparará en ese caso.
- La habilidad del Atizador de carbón no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Avatar de Serra
 {4}{W}{W}{W}
 Criatura — Avatar
 /

Tanto la fuerza como la resistencia del Avatar de Serra son iguales a tu total de vidas.
 Cuando el Avatar de Serra vaya a un cementerio desde cualquier parte, barájalo en la biblioteca de su propietario.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Avatar de Serra funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Si el Avatar de Serra ya no está en tu cementerio cuando su habilidad disparada se resuelve, barajarás tu biblioteca igualmente.

Bandada fantasma
 {3}{W}{W}
 Criatura — Espíritu soldado ave
 0/0

Vuela.
 La Bandada fantasma entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella.
 Si se le fuera a hacer daño a la Bandada fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.

- Si la Bandada fantasma fuera a recibir daño de varias fuentes al mismo tiempo (por ejemplo, porque sea bloqueada por varias criaturas), se previene todo el daño y solo se remueve un contador +1/+1.
- Si el daño que fuera a recibir la Bandada fantasma no se puede prevenir, el daño se hace y se remueve un contador +1/+1 de la Bandada fantasma.
- Si la Bandada fantasma no tiene contadores +1/+1 sobre ella (pero sigue en el campo de batalla porque algo aumenta su resistencia), el daño que fuera a recibir se previene igualmente.

Bestia de brasa
 {2}{R}
 Criatura — Bestia
 3/4

La Bestia de brasa no puede atacar ni bloquear sola.

- La Bestia de brasa no puede atacar ni bloquear a menos que otra criatura también sea asignada como atacante o bloqueadora al mismo tiempo. En particular, dos Bestias de brasa pueden atacar o bloquear juntas.
- Una vez que la Bestia de brasa haya sido declarada como atacante o bloqueadora, no importa lo que les ocurra a las otras criaturas.
- Las otras criaturas que se asignan para atacar junto a la Bestia de brasa no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Las otras criaturas que se asignan para bloquear junto a la Bestia de brasa no están obligadas a bloquear a la misma criatura que la Bestia de brasa.

Biblioteca silvana

{1}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso de robar, puedes robar dos cartas adicionales. Si lo haces, elige dos cartas en tu mano robadas este turno. Por cada una de esas cartas, paga 4 vidas o pon la carta en la parte superior de tu biblioteca.

- Siempre realizas tu robo normal antes que esta habilidad. El robo normal ocurre antes de que nada pueda ir a la pila durante el paso de robar de un jugador.
- Si controlas otras habilidades disparadas que te permiten robar cartas durante tu paso de robar, puedes elegir aplicar la habilidad de la Biblioteca silvana antes o después de esas habilidades. Las habilidades disparadas controladas por otros jugadores se resolverán antes que las habilidades disparadas que controlas tú.
- Las cartas robadas antes de que se resuelva la habilidad de la Biblioteca silvana, incluyendo en tu mantenimiento o en respuesta a la habilidad disparada de la Biblioteca silvana, pueden elegirse para que regresen con este efecto. El controlador de la Biblioteca silvana es responsable de que estas cartas se distingan en la mano, por ejemplo, situándolas separadas de las cartas que empezaron el turno en la mano.
- Si controlas más de una copia de la Biblioteca silvana, la habilidad disparada de cada una de ellas se resolverá de forma secuencial. No puedes robar todas las cartas a la vez y luego regresarlas todas a la vez.
- Puedes regresar cero, una o dos cartas.
- Si eliges robar dos cartas y luego reemplazar uno o más de esos robos con algún otro efecto, el resto de la habilidad de la Biblioteca silvana sucede igualmente. Si solo robaste una carta ese turno, debes elegir esa carta y pagar 4 vidas o ponerla en la parte superior de tu biblioteca. Si no robaste cartas ese turno, el resto de la habilidad no tiene efecto.
- No es posible realizar ninguna acción entre robar las cartas y elegir dos cartas. No puedes lanzar las cartas que robaste para evitar tener dos cartas para elegir.

Búsqueda frenética

{2}{U}

Instantáneo

Roba dos cartas, luego descarta dos cartas. Endereza hasta tres tierras.

- Eliges qué tierras enderezar en cuanto la Búsqueda frenética se resuelve. No son objetivos y no es necesario que sean tierras que controlas.

Cadenero, maestro de demencia

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Sicario humano

3/3

Todas las Pesadillas obtienen +1/+1.

{B} {B} {B}, pagar 3 vidas: Pon en el campo de batalla

bajo tu control la carta de criatura objetivo de un

cementerio. Esa criatura es negra y es una Pesadilla

además de sus otros tipos de criatura.

Cuando Cadenero, maestro de demencia deje el campo

de batalla, exilia todas las Pesadillas.

- La criatura que se pone en el campo de batalla por la habilidad activada de Cadenero solo es negra, no es negra además de sus otros colores. Sin embargo, es una Pesadilla además de sus otros tipos de criatura. En cuanto entra al campo de batalla, ya es una Pesadilla negra (y quizá algunos otros tipos de criatura); no entra y luego se convierte en una Pesadilla negra.

Cambio de posición

{2} {U} {U}

Instantáneo

Elige artefacto, criatura o tierra. Gira todos los

permanentes enderezados del tipo elegido que controla el

jugador objetivo o endereza todos los permanentes

girados de ese tipo que controla ese jugador.

- En la resolución, tú decides si giras o enderezas y a qué tipo de permanente afecta.

Carnicero sin rostro

{2} {B} {B}

Criatura — Horror pesadilla

2/3

Cuando el Carnicero sin rostro entre al campo de batalla,

exilia otra criatura objetivo.

Cuando el Carnicero sin rostro deje el campo de batalla,

regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el

control de su propietario.

- La primera habilidad del Carnicero sin rostro no es opcional. Si ningún otro jugador controla una criatura y tú sí, debes elegir una criatura que controlas como el objetivo.
 - Si el Carnicero sin rostro exilia una criatura ficha, la ficha dejará de existir tras ser exiliada. No regresará al campo de batalla por la segunda habilidad.
 - Si el Carnicero sin rostro exilia una segunda copia del Carnicero sin rostro y luego una tercera copia del Carnicero sin rostro entra en el juego y exilia el primero, el segundo regresará al campo de batalla. Si no hay otras criaturas en el campo de batalla, el segundo exiliará al tercero y el primero regresará, y así sucesivamente. Si ningún jugador puede detener el bucle, el juego terminará en empate.
-

Cementerio sobrevendido

{1}{B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes cuatro o más cartas de criatura en tu cementerio, puedes regresar la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad del Cementerio sobrevendido verificará tu cementerio en cuanto comience tu mantenimiento, antes de que cualquier jugador tenga la oportunidad de realizar ninguna acción. Si tienes menos de cuatro cartas de criatura en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si tienes menos de cuatro cartas de criatura en tu cementerio en ese momento, la habilidad no tendrá ningún efecto.

Centinela alerta

{1}{W}{W}

Criatura — Nómada humano

2/2

Umbral — Mientras haya siete o más cartas en tu cementerio, el Centinela alerta obtiene +1/+1 y tiene “{T}: La criatura atacante o bloqueadora objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno”.

- Una vez que actives la habilidad que el Centinela alerta se otorga a sí mismo, no importa lo que le ocurra a la cantidad de cartas en tu cementerio. La habilidad se resolverá igualmente incluso si esa cantidad se reduce a menos de siete en respuesta.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Centinela alerta puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.

Chasquido

{1}{U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Endereza hasta dos tierras.

- Eliges qué tierras enderezar en cuanto el hechizo resuelve. No son objetivos y no es necesario que sean tierras que controlas.

Clériga de la Orden de Avanzada

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Cuando la Clériga de la Orden de Avanzada entre al campo de batalla, ganas 2 vidas por cada criatura que controlas llamada Clériga de la Orden de Avanzada.

- Cuenta la cantidad de criaturas llamadas Clériga de la Orden de Avanzada que controlas en cuanto la habilidad se resuelva para determinar cuántas vidas ganas. Si la Clériga de la Orden de Avanzada con la habilidad que se disparó sigue en el campo de batalla, se contará a sí misma.

Coaccionador místico

{2}{G}{W}

Criatura — Místico nómada humano

3/3

Protección contra negro.

Umbral — Mientras haya siete o más cartas en tu cementerio, el Coaccionador místico obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de volar.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Coaccionador místico puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.

Comandante de sitiadores

{3}{R}{R}

Criatura — Trasgo

2/2

Cuando el Comandante de sitiadores entre al campo de batalla, crea tres fichas de criatura Trasgo rojas 1/1.

{1}{R}, sacrificar un Trasgo: El Comandante de sitiadores hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Puedes sacrificar cualquier Trasgo que controlas para activar la habilidad activada del Comandante de sitiadores, incluido el propio Comandante de sitiadores.

Confiscar

{4}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

Tú controlas el permanente encantado.

- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a él.
- Ganar el control de un Aura o Equipo no cambia a qué está anexo.

Congregar

{3}{W}

Instantáneo

El jugador objetivo gana 2 vidas por cada criatura en el campo de batalla.

- Cuenta la cantidad de criaturas en cuanto Congregar se resuelva para determinar cuántas vidas se ganan.
-

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.

- No hay un límite de veces que puedes activar la habilidad de la Cría de dragón en un turno. Sin embargo, la cuarta activación en un turno y cada activación posterior causarán una habilidad disparada retrasada que te obligará a sacrificar la Cría de dragón al comienzo del próximo paso final.
- 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.

Cruzada de Dralnu
{1} {B} {R}
Encantamiento
Todos los Trasgos obtienen +1/+1.
Todos los Trasgos son negros y Zombies además de sus otros tipos de criatura.

- Con la Cruzada de Dralnu, los Trasgos solo son negros, no son negros además de sus otros colores. Sin embargo, son Zombies además de sus otros tipos de criatura. Cuando uno entra al campo de batalla, ya es un Zombie Trasgo negro (y quizá algunos otros tipos de criatura) con +1/+1; no entra y luego se convierte en un Zombie Trasgo negro y obtiene +1/+1.

Daga de mercurio
{1} {U} {R}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada tiene “{T}: Esta criatura hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker objetivo. Robas una carta”.

- La criatura encantada es la fuente de la habilidad de daño y del daño resultante, no la Daga de mercurio.

Deseo de Seton
{2} {G}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +2/+2.
Umbral — Mientras haya siete o más cartas en tu cementerio, todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura encantada lo hacen.

- Si una criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear la criatura encantada por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea esa criatura. Si hay un coste asociado con hacer que una criatura bloquee la criatura encantada, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear.
-

Desgarrador de carne

{1} {B}

Criatura — Horror pirexiano

4/4

Siempre que el Desgarrador de carne haga daño a una criatura u oponente, el Desgarrador de carne te hace esa misma cantidad de daño a ti.

- La habilidad del Desgarrador de carne se dispara siempre que hace cualquier daño a una criatura u oponente, no solo daño de combate.
-

Despedazar

{4} {R} {R}

Conjuro

Despedazar hace 4 puntos de daño a cada criatura.

Ciclo {2} {R}. (*{2}{R}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo de Despedazar, puedes hacer que haga 1 punto de daño a cada criatura.

- Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
 - La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada o a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.
-

Destructor

{4}

Criatura artefacto — Destructor

5/3

El Destructor ataca cada combate si puede.

El Destructor no puede ser bloqueado por Muros.

- Si el Destructor no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
-

Diezmar

{2} {R} {G}

Conjuro

Destruye el artefacto objetivo, la criatura objetivo, el encantamiento objetivo y la tierra objetivo.

- Debes elegir un objetivo legal para cada objetivo requerido por Diezmar. Sin embargo, si un permanente tiene varios tipos de carta, puede elegirse como el objetivo para más de un caso de la palabra “objetivo”. Por ejemplo, podrías lanzar Diezmar y hacer objetivo a una criatura artefacto, un encantamiento y una tierra.
-

División del rayo

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que un jugador active una habilidad de ciclo de una carta, puedes pagar {1}. Si lo haces, la División del rayo hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Eliges el objetivo cuando la habilidad de la División del rayo va a la pila, pero eliges si pagar el maná en cuanto la habilidad se resuelve. Una vez que elijas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se hace el daño y la habilidad termina de resolverse.
-

Dodecapodo

{4}

Criatura artefacto — Gólem

3/3

Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te hace descartar el Dodecapodo, ponlo en el campo de batalla con dos contadores +1/+1 en vez de ponerlo en tu cementerio.

- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te hace elegir una carta que descartar y descartas el Dodecapodo, lo pondrás en el campo de batalla.
 - Si descartas el Dodecapodo y lo pones en el campo de batalla, no cambia el hecho de que lo descartaste. Las habilidades que se disparan siempre que descartes una carta se dispararán.
 - Si el hechizo o habilidad que te hizo descartar el Dodecapodo hace referencia a “la carta descartada” o algo similar, hace referencia al Dodecapodo en el campo de batalla.
-

Draco colmillolombriz

{2} {U}

Criatura — Draco pesadilla

3/4

Vuela.

Cuando el Draco colmillolombriz entre al campo de batalla, sacrificalo a menos que exilies una criatura que controlas que no sea el Draco colmillolombriz.

Cuando el Draco colmillolombriz deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Eliges qué criatura que controlas exiliar (si es que quieres exiliar alguna) en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Una vez que elijas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que la criatura elegida es exiliada o el Draco colmillolombriz es sacrificado y la habilidad termina de resolverse.
- Si no controlas otras criaturas en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve, debes sacrificar el Draco colmillolombriz.
- Si el Draco colmillolombriz deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, la habilidad de “deja el campo de batalla” se disparará y se resolverá primero. No regresará nada. Luego, la habilidad de entra al campo de batalla se resolverá. Si exilias una criatura que controlas, irá al exilio indefinidamente. El Draco colmillolombriz no la regresará.

Draco peregrino

{4} {U}

Criatura — Draco

2/3

Vuela.

Cuando el Draco peregrino entre al campo de batalla, endereza hasta cinco tierras.

- Eliges qué tierras enderezar en cuanto la habilidad disparada se resuelve. No son objetivos y no es necesario que sean tierras que controlas.

Dragón tragamundos

{3} {R} {R} {R}

Criatura — Dragón pesadilla

7/7

Vuela, arrolla.

Cuando el Dragón tragamundos entre al campo de batalla, exilia todos los otros permanentes que controlas.

Cuando el Dragón tragamundos deje el campo de batalla, regresa las cartas exiliadas al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

- Si el Dragón tragamundos deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, la habilidad de “deja el campo de batalla” se disparará y se resolverá primero. No regresará nada. Luego, la habilidad de entra al campo de batalla exiliará todos los otros permanentes que controlas indefinidamente.

- Si un Aura es exiliada con el Dragón tragamundos y luego regresa al campo de batalla, el jugador que controla el Aura en cuanto entra al campo de batalla elige a qué encantará. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece exiliada. No tiene que regresar al mismo lugar. No puede entrar al campo de batalla encantando a un permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo.

Encantadora de la meseta

{1}{W}{W}

Criatura — Druida humano

0/2

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, puedes robar una carta.

- La habilidad de la Encantadora de la meseta se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
- Si el hechizo de encantamiento es contrarrestado, la habilidad de la Encantadora de la meseta se resuelve igualmente y hace que robes una carta.
- Los encantamientos que se ponen en el campo de batalla sin ser lanzados no harán que se dispare la habilidad de la Encantadora de la meseta.

Entidad de la tormenta

{1}{R}

Criatura — Elemental

1/1

Prisa.

La Entidad de la tormenta entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada otro hechizo lanzado este turno.

- La cantidad de otros hechizos lanzados este turno se determina en cuanto la Entidad de la tormenta entra al campo de batalla. Contará los hechizos que se lanzaron mientras la Entidad de la tormenta estaba en la pila. No contará las copias de los hechizos que se crearon directamente en la pila.

Esclusa

{3}{U}

Criatura — Muro

0/5

Defensor.

Cuando la Esclusa tenga la habilidad de volar, sacrificala.

Cuando la Esclusa deje el campo de batalla, hace una cantidad de daño a cada criatura que no sea azul sin la habilidad de volar igual a la mitad de la cantidad de Islas que controlas, redondeando hacia abajo.

- La primera habilidad disparada de la Esclusa es un disparo de estado. No se volverá a disparar mientras la habilidad esté en la pila, pero si la habilidad es contrarrestada y la Esclusa sigue teniendo la habilidad de volar, volverá a dispararse de inmediato.

Esfera de amortiguamiento

{2}

Artefacto

Si una tierra se gira para obtener dos o más manás, produce {C} en vez de cualquier otro tipo y cantidad.

Cada hechizo que lance un jugador cuesta {1} más por cada otro hechizo que lanzó anteriormente este turno.

- Si varios efectos de reemplazo fueran a modificar el maná que produce una habilidad que controlas, elige uno para aplicarlo. Después de eso, determina si hay otros que son aplicables. Un efecto de reemplazo no puede aplicarse al mismo evento más de una vez.
- La segunda habilidad de la Esfera de amortiguamiento cuenta los hechizos que se lanzaron durante un turno, incluso si la Esfera de amortiguamiento no estaba en el campo de batalla cuando se lanzaron. Por ejemplo, si la propia Esfera de amortiguamiento es el tercer hechizo que lanzas en un turno, el siguiente hechizo que lances cuesta {3} más.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Esfinge irritante

{1}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/4

Vuela.

Mantenimiento acumulativo—Descartar una carta. *(Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrificalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)*

Cuando la Esfinge irritante muera, roba una carta por cada contador de edad sobre ella.

- Pagar el mantenimiento acumulativo siempre es opcional. Si no se paga, el permanente con el mantenimiento acumulativo se sacrifica. No se pueden realizar pagos parciales del coste total del mantenimiento acumulativo. Por ejemplo, si la Esfinge irritante tiene tres contadores de edad sobre ella cuando se dispara su habilidad de mantenimiento acumulativo, obtiene otro contador de edad y luego su controlador elige si descarta cuatro cartas o la sacrifica.

Espacio angosto

{3}

Artefacto

No más de dos criaturas pueden atacarte cada combate.

- Tus oponentes pueden seguir atacando a planeswalkers que controlas con cualquier cantidad de criaturas durante cada combate.
-

Espadas en guadañas

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador gana una cantidad de vidas igual a su fuerza.

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

Espíritu guardián élfico

{2}{G}

Criatura — Espíritu elfo

2/2

Exiliar el Espíritu guardián élfico de tu mano: Agrega {G}.

- Si el coste de un hechizo o habilidad incluye regresar una criatura a tu mano y pagar maná, no puedes activar la habilidad de maná del Espíritu guardián élfico después de regresarlo a tu mano. Esto se debe a que las habilidades de maná deben activarse antes de empezar a pagar los costes.
-

Estímulo primitivo

{2}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +4/+4 hasta el final del turno.

Ciclo {2}{G}. ({2}{G}, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo del Estímulo primitivo, puedes hacer que la criatura objetivo obtenga +1/+1 hasta el final del turno.

- Puedes activar la habilidad de ciclo de esta carta incluso si no hay ningún objetivo legal para la habilidad disparada.
 - Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
 - La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada o a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.
-

Expansión de tiempo

{8} {U} {U}

Conjuro

El jugador objetivo juega dos turnos adicionales después de este.

- Si varios efectos que otorgan un “turno adicional” se resuelven en el mismo turno, se aplican en el orden inverso a como se resolvieron esos efectos. En otras palabras, el turno creado más recientemente es el primero.

Exploración

{G}

Encantamiento

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

- La habilidad de la Exploración es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de otras copias de la carta Exploración que controles.

Factoría de Mishra

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}: La Factoría de Mishra se convierte en una criatura artefacto Operario 2/2 hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

{T}: La criatura Operario objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Después de convertirse en una criatura, la Factoría de Mishra seguirá teniendo todas sus habilidades.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierte en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura. En particular, si conviertes la Factoría de Mishra en una criatura en el turno en el que entró al campo de batalla, luego no podrás activar su primera o última habilidad.

Familiar Escapanoche

{1} {B}

Criatura — Zombie

1/1

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos azules y los rojos.

{1} {B}: Regenera el Familiar Escapanoche. *(La próxima vez que esta criatura fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

- Te cuesta {1} menos lanzar un hechizo que sea azul y rojo, no {2} menos.

- Activar la habilidad crea un efecto de reemplazo que actúa como un escudo y reemplaza la próxima vez que el Familiar Escapanoche fuera a ser destruido ese turno. Este escudo funciona contra los efectos que intenten destruir el Familiar Escapanoche o el daño letal que se fuera a hacer al Familiar Escapanoche.
- El Familiar Escapanoche se puede regenerar incluso si no está en combate, si ya está girado o si no recibió daño.
- Puedes activar la habilidad de regeneración incluso si el Familiar Escapanoche no está en riesgo de ser destruido.

Fanático místico

{3}{W}

Criatura — Místico nómada humano

2/4

Umbral — Mientras haya siete o más cartas en tu cementerio, el Fanático místico obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Fanático místico puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.

Fango icórico

{2}{B}

Conjuro

La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

Ciclo {2}. (*{2}, descartar esta carta: Roba una carta.*)

Demencia {3}{B}. (*Si descartas esta carta, exíliala.*

Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)

- Si activas la habilidad de ciclo del Fango icórico, puedes lanzarlo por su coste de demencia. Puedes elegir si lanzarlo con demencia o no antes de robar una carta por la habilidad de ciclo.

Fe renovada

{2}{W}

Instantáneo

Ganas 6 vidas.

Ciclo {1}{W}. (*{1}{W}, descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo de la Fe renovada, puedes ganar 2 vidas.

- Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
- La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada o a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.

Fuerza de voluntad

{3} {U} {U}

Instantáneo

Puedes pagar 1 vida y exiliar una carta azul de tu mano en lugar de pagar el coste de maná de este hechizo.

Contrarresta el hechizo objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de la Fuerza de voluntad), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de la Fuerza de voluntad siempre es de 5, al margen de lo que pagaste para lanzarla.

Furia inmortal

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y no puede bloquear.

Cuando la Furia inmortal vaya a un cementerio desde el campo de batalla, regresa la Furia inmortal a la mano de su propietario.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Furia inmortal intente resolverse, no se resuelve. Va al cementerio de su propietario desde la pila en vez de desde el campo de batalla, así que su última habilidad no se disparará.

Gárgola kjeldorana

{5} {W}

Criatura — Gárgola

3/3

Vuela, daña primero.

Siempre que la Gárgola kjeldorana haga daño, ganas esa misma cantidad de vidas.

- La habilidad disparada de la Gárgola kjeldorana se dispara cuando hace cualquier daño, no solo daño de combate.
- A diferencia de la habilidad de vínculo vital, la última habilidad de la Gárgola kjeldorana es una habilidad disparada que va a la pila y se puede responder a ella. En particular, si la Gárgola kjeldorana hace daño al mismo tiempo que tú recibes una cantidad de daño suficiente como para reducir tu total de vidas a 0 o menos, perderás el juego antes de poder ganar cualquier vida.

Gorro de bufón

{4}

Artefacto

{2}, {T}, sacrificar el Gorro de bufón: Busca en la biblioteca del jugador objetivo tres cartas y exílialas.

Luego ese jugador baraja.

- Mientras haya tres o más cartas en esa biblioteca, debes buscar tres cartas y exiliarlas. Si hay menos de tres cartas en la biblioteca del jugador, las exilias todas.
-

Gorrón del campo de batalla

{3}{G}{G}

Criatura — Centauro

3/3

Umbral — Poner tres cartas de tu cementerio en el fondo de tu biblioteca: El Gorrón del campo de batalla obtiene +3/+3 hasta el final del turno. Activa esto solo una vez por turno y solo si hay siete o más cartas en tu cementerio.

- Verifica la cantidad de cartas en tu cementerio antes de activar la habilidad. Si activar la habilidad hace que esa cantidad sea menos de siete, la habilidad se resuelve igualmente de forma normal.
-

Guantelete de poder

{5}

Artefacto

En cuanto el Guantelete de poder entre al campo de batalla, elige un color.

Las criaturas del color elegido obtienen +1/+1.

Siempre que se gire una tierra básica para obtener maná del color elegido, su controlador agrega un maná adicional de ese color.

- Si el Guantelete de poder está en el campo de batalla de alguna manera sin haber elegido un color para su primera habilidad, ninguna criatura obtiene +1/+1 y su última habilidad no se dispara. Seguirá sin afectar a las criaturas incoloras o a las tierras básicas giradas para obtener maná incoloro.
 - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura del color elegido puede convertirse en letal si el Guantelete de poder deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Guardabosque

{3}{G}

Criatura — Elfo

2/2

Cuando el Guardabosque muera, puedes exiliarlo. Si lo haces, muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla y todas las otras cartas mostradas de esta manera en tu cementerio.

- Si el Guardabosque ya no está en tu cementerio cuando su habilidad disparada se resuelva, no puedes elegir exiliarlo. No mostrarás cartas de tu biblioteca.
-

Guía de grifos
{2}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de volar.
Cuando la criatura encantada muera, crea una ficha de criatura Grifo blanca 2/2 con la habilidad de volar.

- Si el Guía de grifos y la criatura encantada van al cementerio a la vez, se disparará la última habilidad del Guía de grifos.
-

Hombre oso
{1}{G}
Criatura — Druida oso humano
1/1
{T}: Agrega {G}.
Umbral — El Hombre oso obtiene +3/+3 mientras haya siete o más cartas en tu cementerio.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Hombre oso puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.
-

Incinerador palmagama
{2}{R}
Criatura — Trasgo
2/1
Ciclo {1}{R}. (*{1}{R}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)
Cuando actives la habilidad de ciclo del Incinerador palmagama, puedes hacer que haga X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es la cantidad de Trasgos en el campo de batalla.

- Puedes activar la habilidad de ciclo de esta carta incluso si no hay ningún objetivo legal para la habilidad disparada.
 - Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
 - La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada o a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.
-

Jolrael, ermitaña de Mwonvuli

{1}{G}

Criatura legendaria — Druida humano

1/2

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Felino verde 2/2.

{4}{G}{G}: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de X/X , donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Jolrael estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó: si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno.
 - La última habilidad de Jolrael sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de las criaturas afectadas a valores específicos. Si otros efectos que fijan estas características a valores específicos comienzan a aplicarse después de que la habilidad de Jolrael se resuelva, sobrescribirán esa parte del efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura afectada sin fijarlas a valores específicos se aplicarán sin importar cuándo comenzaron esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza y/o la resistencia de la criatura.
 - El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Jolrael. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de cartas en tu mano.
-

Kamahl, Puño de Krosa

{4}{G}{G}

Criatura legendaria — Druida humano

4/3

{G}: La tierra objetivo se convierte en una criatura 1/1 hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

{2}{G}{G}{G}: Las criaturas que controlas obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Las tierras que se convierten en criaturas conservan todos los demás supertipos, tipos de carta, subtipos y habilidades que tienen.
 - Un permanente que no sea criatura y que se convierte en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura. En particular, si conviertes una tierra en una criatura en el turno en el que entró al campo de batalla, no podrás girarla para obtener maná.
 - La última habilidad de Kamahl afecta solo a las criaturas que controlas en cuanto se resuelve. Las criaturas que entren bajo tu control después de ese momento (incluidas las tierras que se convierten en criaturas) no obtendrán las bonificaciones.
-

Kavu lengua de fuego

{3}{R}

Criatura — Kavu

4/2

Cuando el Kavu lengua de fuego entre al campo de batalla, hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

- El Kavu lengua de fuego puede hacerse objetivo a sí mismo con su habilidad. Si es la única criatura en el campo de batalla en cuanto su habilidad se dispara, su habilidad debe hacerle objetivo a sí mismo.

Laberinto de Ith

Tierra

{T}: Endereza la criatura atacante objetivo. Previén todo el daño de combate que fuera a hacer y que se le fuera a hacer a esa criatura este turno.

- El Laberinto de Ith no tiene una habilidad de maná. No se gira para obtener maná incoloro.
- El Laberinto de Ith puede hacer objetivo a una criatura atacante enderezada. Seguirá previniendo el daño de combate que fuera a hacer y recibir.
- La criatura no es removida del combate, sino que su daño se previene. Sigue siendo una criatura atacante hasta que la fase de combate termine.
- Puedes activar la habilidad del Laberinto de Ith haciendo objetivo a una criatura atacante que controlas durante el paso de daño de combate o el paso de final del combate, incluso si ya hizo daño de combate. Esto enderezará la criatura. El daño que hizo no se verá afectado.

Lavamante siniestro

{R}

Criatura — Hechicero humano

1/1

{R}, {T}, exiliar dos cartas de tu cementerio: El Lavamante siniestro hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Las dos cartas se exilian en cuanto se paga el coste de la habilidad del Lavamante siniestro. Los jugadores no pueden responder al pago de los costes intentando mover esas cartas a otra zona.

León de melena blanca

{1}{W}

Criatura — Felino

2/2

Destello.

Cuando el León de melena blanca entre al campo de batalla, regresa una criatura que controlas a la mano de su propietario.

- Puedes regresar el León de melena blanca a la mano de su propietario en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Si no controlas otras criaturas, deberás regresarlo.

- La habilidad del León de melena blanca no hace objetivo a ninguna criatura. Por lo tanto, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura quieres regresar y el momento en que lo haces.
-

Levantamiento Urborg

{4} {B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

Roba una carta.

- Puedes lanzar el Levantamiento Urborg sin objetivos si solo quieres robar una carta.
 - Si eliges al menos un objetivo y todos los objetivos son ilegales en cuanto el Levantamiento Urborg intente resolverse, el hechizo no se resolverá y no robarás una carta.
-

Lince espectral

{1} {W}

Criatura — Espíritu felino

2/1

Protección contra verde.

{B}: Regenera el Lince espectral. *(La próxima vez que esta criatura fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

- Activar la habilidad crea un efecto de reemplazo que actúa como un escudo y reemplaza la próxima vez que el Lince espectral fuera a ser destruido ese turno. Este escudo funciona contra los efectos que intenten destruir el Lince espectral o el daño letal que se fuera a hacer al Lince espectral.
 - El Lince espectral se puede regenerar incluso si no está en combate, si ya está girado o si no recibió daño.
 - Puedes activar la habilidad de regeneración incluso si el Lince espectral no está en riesgo de ser destruido.
-

Lógica circular

{2} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1} por cada carta que haya en tu cementerio.

Demencia {U}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)

- Cuenta la cantidad de cartas que hay en tu cementerio en cuanto la Lógica circular se resuelva para determinar cuánto debe pagar el controlador del hechizo objetivo. La Lógica circular sigue en la pila en ese momento. No se cuenta a sí misma.
-

Lyra Portaalba
{3}{W}{W}
Criatura legendaria — Ángel
5/5
Vuela, daña primero, vínculo vital.
Los otros Ángeles que controlas obtienen +1/+1 y tienen
la habilidad de vínculo vital.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.
- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Ángel que controlas puede convertirse en letal si Lyra deja el campo de batalla durante ese turno.

Manipulador gélido
{4}
Artefacto
{1}, {T}: Gira el artefacto, criatura o tierra objetivo.

- Una vez que un jugador anuncia que va a lanzar un hechizo o activar una habilidad, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo o habilidad. En particular, los otros jugadores no pueden intentar girar los permanentes de ese jugador para evitar que pague {T} o evitar que produzca suficiente maná.

Marea alta
{U}
Instantáneo
Hasta el final del turno, siempre que un jugador gire una
Isla para obtener maná, ese jugador agrega un {U}
adicional.

- La habilidad disparada retrasada hace referencia a cualquier tierra con el tipo de tierra Isla, no solo a las tierras que se llaman Isla.
- El efecto se aplica incluso si la Isla en cuestión entró al campo de batalla después de que se resolviera la Marea alta.

Metralla
{1}{R}
Conjuro
La Metralla hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.
Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por
cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes
elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados.

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes realizar elecciones diferentes para cada copia.

Miliquí

{2}

Criatura artefacto — Constructo

0/1

{T}, moler una carta: Agrega {C}. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Si un efecto te permite mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento o jugar mostrando la primera carta de tu biblioteca y activas la habilidad de maná del Miliquí mientras lanzas un hechizo, no puedes mirar la nueva primera carta de tu biblioteca hasta que termines de lanzar el hechizo. Lo mismo sucede si activas la habilidad del Miliquí mientras activas otra habilidad.

Minero de Skirk

{R}

Criatura — Trasgo

1/1

Sacrificar un Trasgo: Agrega {R}.

- Puedes sacrificar cualquier Trasgo que controlas para activar la habilidad activada del Minero de Skirk, incluido el propio Minero de Skirk. Ten en cuenta que, una vez que sacrifiques el Minero de Skirk, no podrás volver a activar su habilidad, así que, si quieres sacrificar varios Trasgos para obtener maná, incluido el Minero de Skirk, asegúrate de sacrificarlo en último lugar.

Monasterio nantuko

Tierra

{T}: Agrega {C}.

Umbral — {G}{W}: El Monasterio nantuko se convierte en una criatura Monje Insecto verde y blanca 4/4 con la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra. Activa esto solo si hay siete o más cartas en tu cementerio.

- Después de convertirse en una criatura, el Monasterio nantuko seguirá teniendo todas sus habilidades.
- Una vez que actives la última habilidad, no importa lo que le ocurra a la cantidad de cartas en tu cementerio. El Monasterio nantuko seguirá siendo una criatura ese turno, incluso si esa cantidad pasa a ser menor que siete.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierte en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura. En

particular, si conviertes el Monasterio nantuko en una criatura en el turno en el que entró al campo de batalla, no podrás girarlo para obtener maná.

Musa nacida del viento

{3}{W}

Criatura — Espíritu

2/3

Vuela.

Las criaturas no pueden atacarte a menos que su controlador pague {2} por cada criatura que controla que te está atacando.

- Las criaturas pueden seguir atacando a planeswalkers que controlas sin que su controlador pague ningún coste.
-

Nishoba fantasma

{5}{G}{W}

Criatura — Espíritu bestia felino

0/0

Arrolla.

El Nishoba fantasma entra al campo de batalla con siete contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que el Nishoba fantasma haga daño, ganas esa misma cantidad de vidas.

Si se le fuera a hacer daño al Nishoba fantasma, prevén ese daño. Remueve un contador +1/+1 del Nishoba fantasma.

- Si el Nishoba fantasma fuera a recibir daño de varias fuentes al mismo tiempo (por ejemplo, porque sea bloqueado por varias criaturas), se previene todo el daño y solo se remueve un contador +1/+1.
 - Si el daño que fuera a recibir el Nishoba fantasma no se puede prevenir, el daño se hace y se remueve un contador +1/+1 del Nishoba fantasma.
 - Si el Nishoba fantasma no tiene contadores +1/+1 sobre él (pero sigue en el campo de batalla porque algo aumenta su resistencia), el daño que fuera a recibir se previene igualmente.
-

Nube de hadas

{1}{U}

Criatura — Hada

1/1

Vuela.

Cuando la Nube de hadas entre al campo de batalla, endereza hasta dos tierras.

Ciclo {2}. (*{2}*, descartar esta carta: Roba una carta.)

- Eliges qué tierras enderezar en cuanto la habilidad disparada se resuelve. No son objetivos y no es necesario que sean tierras que controlas.
-

Oposición

{2} {U} {U}

Encantamiento

Girar una criatura enderezada que controlas: Gira el artefacto, criatura o tierra objetivo.

- Una vez que un jugador anuncia que va a lanzar un hechizo o activar una habilidad, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo o habilidad. En particular, los otros jugadores no pueden intentar girar los permanentes de ese jugador para evitar que pague {T} o evitar que produzca suficiente maná.
 - Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para activar la habilidad de la Oposición, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
-

Orden // Caos

{3} {W}

Instantáneo

Exilia la criatura atacante objetivo.

//

Caos

{2} {R}

Instantáneo

Las criaturas no pueden bloquear este turno.

- El Caos impedirá que cualquier criatura se declare como bloqueadora ese turno, incluidas las que no estaban en el campo de batalla cuando se resolvió el Caos.
 - Lanzar el Caos después de que se declaren las bloqueadoras no hará que se deshaga ninguno de esos bloqueos.
-

Ovinizar

{1} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo pierde todas las habilidades y tiene una fuerza y resistencia base de 0/1.

- Ovinizar sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que Ovinizar se resuelva sobrescribirá este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas a valores específicos se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza y/o la resistencia de la criatura.
 - Si la criatura afectada gana una habilidad después de que Ovinizar se resuelva, mantiene esa habilidad.
-

Ovinomante

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

0/1

Cuando el Ovinomante entre al campo de batalla, sacrificalo a menos que regreses tres tierras básicas que controlas a la mano de su propietario.

{T}, regresar el Ovinomante a la mano de su propietario:

Destruye la criatura objetivo. No puede ser regenerada.

El controlador de esa criatura crea una ficha de criatura

Oveja verde 0/1.

- El Ovinomante es un objetivo legal para su propia habilidad. Activar esa habilidad hará que el Ovinomante regrese a la mano de su propietario, por lo que la habilidad tendrá un objetivo ilegal. No se resolverá y nadie creará una ficha de Oveja.

Pashalik Mons

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero trasgo

2/2

Siempre que Pashalik Mons u otro Trasgo que controlas muera, Pashalik Mons hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

{3} {R}, sacrificar un Trasgo: Crea dos fichas de criatura

Trasgo rojas 1/1.

- Si Pashalik Mons y uno o más otros Trasgos que controlas mueren al mismo tiempo, su habilidad se disparará para cada una de esas criaturas.
- Puedes sacrificar a Pashalik Mons para pagar el coste de su última habilidad.

Perros salvajes

{G}

Criatura — Perro

2/1

Al comienzo de tu mantenimiento, si un jugador tiene más vidas que cada otro jugador, el jugador con más vidas gana el control de los Perros salvajes.

Ciclo {2}. ({2}, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

- La habilidad de los Perros salvajes verificará el total de vidas en cuanto empiece tu mantenimiento, antes de que cualquier jugador tenga la oportunidad de realizar ninguna acción. Si ningún jugador tiene más vidas que todos los otros jugadores en ese momento (por ejemplo, si dos o más jugadores están empatados por la mayor cantidad de vidas), la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ningún jugador tiene más vidas que todos los otros en ese momento, la habilidad no tendrá ningún efecto. El jugador que tuviera más vidas cuando la habilidad se disparó no tiene por qué ser el mismo jugador que tenga más vidas en cuanto la habilidad se resuelve.
-

Pestaño momentáneo

{1}{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

Retrospectiva {3}{U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

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

Primarca kavu

{3}{G}

Criatura — Kavú

3/3

Estímulo {4}. *(Puedes pagar {4} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Si el Primarca kavu fue estimulado, entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.

Prueba de resistencia

{2}{W}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes 50 o más vidas, ganas el juego.

- La habilidad de la Prueba de resistencia verificará tu total de vidas en cuanto empiece tu mantenimiento, antes de que cualquier jugador tenga la oportunidad de realizar ninguna acción. Si no tienes 50 vidas o más

en ese momento, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si tu total de vidas es menor de 50 en ese momento, la habilidad no tendrá ningún efecto.

Puerta enigmática

{5}

Artefacto

Girar dos criaturas enderezadas que controlas: Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano que comparta un tipo de criatura con cada criatura girada de esta manera.

- Las dos criaturas que giras para activar la habilidad no tienen por qué compartir un tipo de criatura, pero la carta de criatura que pones en el campo de batalla debe compartir un tipo de criatura con cada una de ellas. Por ejemplo, podrías girar un Hechicero Elfo y un Guerrero Humano para poner una carta de Guerrero Elfo en el campo de batalla.
 - Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para activar la habilidad de la Puerta enigmática, incluso unas que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
-

Radha, heredera de Keld

{R}{G}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

2/2

Siempre que Radha, heredera de Keld ataque, puedes agregar {R}{R}.
{T}: Agrega {G}.

- La habilidad disparada de Radha no es una habilidad de maná porque no se dispara a partir de otra habilidad de maná. Va a la pila y se puede responder a ella.
 - Pierdes el maná producido por la habilidad de Radha si no lo gastas antes de que se declaren bloqueadoras.
-

Ráfaga solar

{3}{R}

Instantáneo

La Ráfaga solar hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

Ciclo {1}{R}{R}. (*{1}{R}{R}*, descartar esta carta: Roba una carta.)

Cuando actives la habilidad de ciclo de la Ráfaga solar, puedes hacer que haga 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Puedes activar la habilidad de ciclo de esta carta incluso si no hay ningún objetivo legal para la habilidad disparada.
- Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.

- La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada o a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.
-

Rapidez de reflejos

{1} {R}

Encantamiento — Aura

Puedes lanzar la Rapidez de reflejos como si tuviera la habilidad de destello. Si la lanzas en cualquier momento en el que no se podría haber lanzado un conjuro, el controlador del permanente en el que se convierte lo sacrifica al comienzo del próximo paso de limpieza.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de dañar primero.

- El sacrificio solo ocurre si la lanzas usando su propia habilidad. Si la lanzas usando algún otro efecto (por ejemplo, si otro efecto te permite lanzarla como si tuviera la habilidad de destello), no será sacrificada.
-

Realidad o ficción

{3} {U}

Instantáneo

Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

- Uno de los montones puede estar vacío.
-

Recolector de nueces

{5} {G}

Criatura — Druida humano

1/1

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes crear una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.

Umbral — Todas las Ardillas obtienen +2/+2 mientras haya siete o más cartas en tu cementerio.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las Ardillas puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete.
-

Regreso pavoroso

{2}{B}{B}

Conjuro

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

Retrospectiva—Sacrificar tres criaturas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Eliges el objetivo para el Regreso pavoroso antes de pagar cualquiera de sus costes, por lo que no es posible lanzarlo usando la habilidad de retrospectiva y regresar una de las criaturas que sacrificas.
-

Relámpago en cadena

{R}

Conjuro

El Relámpago en cadena hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Luego, ese jugador o el controlador de ese permanente puede pagar {R}{R}. Si lo hace, puede copiar este hechizo y puede elegir un objetivo nuevo para esa copia.

- En cuanto el Relámpago en cadena se resuelve, ya sea el original o una de las copias, el jugador objetivo o el controlador del permanente objetivo puede copiarlo. La copia tiene el mismo texto, objetivo y color que el hechizo que se resuelve, aunque el jugador que crea la copia puede elegir un nuevo objetivo para ella. Una vez que la copia se crea (o no), el Relámpago en cadena termina de resolverse y deja la pila.
 - El jugador que pone la copia del hechizo en la pila controla esa copia.
 - La copia del Relámpago en cadena se crea en la pila, así que no se lanza. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Los jugadores pueden responder a ese hechizo antes de que se resuelva.
 - Si el jugador o permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Relámpago en cadena intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se puede copiar.
-

Remedio

{1}{W}

Instantáneo

Prevén los siguientes 5 puntos de daño que se les fueran a hacer este turno a cualquier cantidad de objetivos, divididos como elijas.

- Divides los efectos de prevención en cuanto lanzas el Remedio, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 “escudo” de prevención a cada objetivo. No puedes elegir más de cinco objetivos y no asignar un “escudo” a un objetivo.
- Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal, se sigue aplicando la división original de los efectos de prevención, pero no se crean los efectos que se hubieran creado para los objetivos ilegales.
- Si varias fuentes fueran a hacer daño a la vez a un objetivo afectado, ese objetivo o su controlador eligen qué fuente de daño prevendrá cada “escudo”.

- Si se aplican varios efectos de reemplazo a un jugador o permanente que recibe daño, ese jugador o el controlador de ese permanente elige el orden en el que se aplican, no el controlador de la fuente de daño.
-

Rémora mística

{U}

Encantamiento

Mantenimiento acumulativo {1}. *(Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)*

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea de criatura, puedes robar una carta a menos que ese jugador pague {4}.

- Pagar el mantenimiento acumulativo siempre es opcional. Si no se paga, el permanente con el mantenimiento acumulativo se sacrifica. No se pueden realizar pagos parciales del coste total del mantenimiento acumulativo. Por ejemplo, si la Rémora mística tiene tres contadores de edad sobre ella cuando se dispara su habilidad de mantenimiento acumulativo, obtiene otro contador de edad y luego su controlador elige si paga {4} o la sacrifica.
-

Renegado trasgo

{1}{B}

Criatura — Mercenario trasgo

2/1

Sacrificar un Trasgo: Regenera el Renegado trasgo. *(La próxima vez que esta criatura fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

- Activar la habilidad crea un efecto de reemplazo que actúa como un escudo y reemplaza la próxima vez que el Renegado trasgo fuera a ser destruido ese turno. Este escudo funciona contra los efectos que intenten destruir el Renegado trasgo o el daño letal que se fuera a hacer al Renegado trasgo.
 - El Renegado trasgo se puede regenerar incluso si no está en combate, si ya está girado o si no recibió daño.
 - Puedes activar la habilidad de regeneración incluso si el Renegado trasgo no está en riesgo de ser destruido. A veces es necesario sacrificar Trasgos. Lo entendemos.
-

Restauradora krosana

{2}{G}

Criatura — Druida humano

1/2

{T}: Endereza la tierra objetivo.

Umbral — {T}: Endereza hasta tres tierras objetivo.

Activa esto solo si hay siete o más cartas en tu cementerio.

- Las habilidades activadas de la Restauradora krosana no son habilidades de maná. Usan la pila y se puede responder a ellas. En particular, no pueden activarse mientras lanzas un hechizo o activas otra habilidad. Si

quieres usar la Restauradora krosana para agregar suficiente maná para pagar un hechizo o habilidad, puedes girar tierras que controlas, enderezarlas con la Restauradora krosana y volver a girar las tierras, todo antes de empezar a lanzar un hechizo o activar una habilidad.

Rith, la Despertadora
{3}{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Dragón
6/6

Vuela.

Siempre que Rith, la Despertadora haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {2}{G}. Si lo haces, elige un color, luego crea una ficha de criatura Saprolín verde 1/1 por cada permanente de ese color.

- Eliges si pagar o no {2}{G} en cuanto la habilidad de Rith se resuelve. Una vez que elijas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se crean los Saprolines (si pagaste) y la habilidad termina de resolverse.
-

Rotación de cosechas
{G}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrificas una tierra.
Busca en tu biblioteca una carta de tierra, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja.

- No puedes lanzar la Rotación de cosechas sin sacrificar una tierra y no puedes sacrificar tierras adicionales.
-

Sabiduría de la naturaleza
{1}{G}
Conjuro
Busca en tu biblioteca una carta de Bosque, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja.

- Puedes encontrar un Bosque básico o cualquier carta de tierra con el tipo de tierra Bosque.
-

Sacramento divino
{1}{W}{W}
Encantamiento
Las criaturas blancas obtienen +1/+1.
Umbral — Las criaturas blancas obtienen un +1/+1 adicional mientras haya siete o más cartas en tu cementerio.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a criaturas blancas que controlas puede convertirse en letal si la cantidad de cartas en tu cementerio pasa a ser menor que siete o si el Sacramento divino deja el campo de batalla.

Secuestrador de cuerpos

{2} {B} {B}

Criatura — Sicario pirexiano

2/2

Cuando el Secuestrador de cuerpos entre al campo de batalla, exílialo a menos que descartes una carta de criatura.

Cuando el Secuestrador de cuerpos muera, exílialo y regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Eliges si descartar una carta o no en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve.
- Aunque puedes elegir el propio Secuestrador de cuerpos como objetivo de su última habilidad, será exiliado antes de que pueda regresar al campo de batalla.

Sin piedad

{2} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura te haga daño, destrúyela.

- La habilidad del encantamiento Sin piedad se dispara siempre que cualquier criatura, incluidas criaturas que controlas, te hace daño, no solo daño de combate.

Somorgujo dientes de sierra

{2} {W} {U}

Criatura — Ave

2/2

Vuela.

Cuando el Somorgujo dientes de sierra entre al campo de batalla, regresa una criatura blanca o azul que controlas a la mano de su propietario.

Cuando el Somorgujo dientes de sierra entre al campo de batalla, roba dos cartas, luego pon dos cartas de tu mano en el fondo de tu biblioteca.

- Eliges qué criatura blanca o azul que controlas quieres regresar a la mano de su propietario en cuanto se resuelve la primera habilidad disparada. Esa criatura no es el objetivo de la habilidad. Puedes elegir el Somorgujo dientes de sierra. Si el Somorgujo dientes de sierra es la única criatura blanca o azul que controlas en ese momento, debes regresarlo a la mano de su propietario.
-

Terrávoros
{1}{G}{G}
Criatura — Lhurgoyf
/

Arrolla.
Tanto la fuerza como la resistencia del Terrávoros son iguales a la cantidad de cartas de tierra que haya en todos los cementerios.

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

Traficante de espíritus
{3}{B}{G}
Criatura — Bestia
6/6

Siempre que el Traficante de espíritus haga daño a una criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Traficante de espíritus.

{B}: Regenera el Traficante de espíritus.
{G}: El Traficante de espíritus es del color de tu elección hasta el final del turno.

- Activar la habilidad de regeneración crea un efecto de reemplazo que actúa como un escudo y reemplaza la próxima vez que el Traficante de espíritus fuera a ser destruido ese turno. Este escudo funciona contra los efectos que intenten destruir el Traficante de espíritus o el daño letal que se fuera a hacer al Traficante de espíritus.
- El Traficante de espíritus se puede regenerar incluso si no está en combate, si ya está girado o si no recibió daño.
- Puedes activar la habilidad de regeneración incluso si el Traficante de espíritus no está en riesgo de ser destruido.
- La última habilidad del Traficante de espíritus hace que sea solo del color elegido. Ya no será de los colores que era anteriormente.

Trisquelión
{6}
Criatura artefacto — Constructo
1/1

El Trisquelión entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.

Remover un contador +1/+1 del Trisquelión: Hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Si atacas o bloqueas con el Trisquelión y activas su habilidad durante el paso de declarar bloqueadoras, como resultado hará menos daño de combate. Si esperas hasta el paso de daño de combate, pero el Trisquelión recibe daño letal, será destruido antes de que tengas la oportunidad de activar su habilidad.
- Si el Trisquelión tiene daño marcado sobre él, activar su habilidad puede hacer que ese daño se convierta en letal. Por ejemplo, supón que un Trisquelión con dos contadores +1/+1 sobre él recibió 2 puntos de daño antes en el turno. Si activas su habilidad y remueves un contador +1/+1 de él, ahora tiene 2 de resistencia y

es destruido como una acción basada en estado. No podrás remover el otro contador +1/+1 de él para volver a activar su habilidad. La primera activación de la habilidad se resolverá igualmente.

Trueno de Orim

{2}{W}

Instantáneo

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

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Si este hechizo fue estimulado, hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese permanente a la criatura objetivo.

- Si el Trueno de Orim es estimulado, él es la fuente de daño que se hace a la criatura objetivo, no el artefacto o el encantamiento.
 - Si el Trueno de Orim es estimulado, pero el artefacto o encantamiento es un objetivo ilegal para cuando el Trueno de Orim intente resolverse, el Trueno de Orim no podrá determinar el valor de maná del artefacto o encantamiento. No se hará daño a la criatura objetivo, incluso si sigue siendo un objetivo legal. Si solo la criatura se convirtió en un objetivo ilegal, el artefacto o encantamiento será destruido igualmente. (Si ambos objetivos se convierten en ilegales, el Trueno de Orim no se resolverá).
-

Umbilicus

{4}

Artefacto

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador puede pagar 2 vidas. Si no lo hace, ese jugador regresa un permanente que controla a la mano de su propietario.

- El jugador toma todas las decisiones en cuanto la habilidad disparada se resuelve. El permanente que elige regresar a la mano de su propietario, si elige regresar alguno, no es objetivo de la habilidad.
-

Urza, Señor Gran Artífice

{2}{U}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Cuando Urza, Señor Gran Artífice entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

Girar un artefacto enderezado que controlas: Agrega {U}.

{5}: Baraja tu biblioteca, luego exilia la primera carta. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Una ficha creada por la primera habilidad de Urza se contará a sí misma, así que será como mínimo una 1/1.

- Puedes girar cualquier artefacto enderezado que controlas para pagar el coste de la habilidad de maná, incluso una criatura artefacto que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente. Girar un Equipo de esta manera no afectará a sus habilidades ni a la criatura equipada.
- Si no juegas la carta exiliada con la última habilidad de Urza, permanece en el exilio.
- La última habilidad de Urza no cambia el momento en el que puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- 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.

Vaciar los barracones

{3} {R}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.

Valduk, guardián de la Llama

{2} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

3/2

Al comienzo del combate en tu turno, por cada Aura y Equipo anexados a Valduk, guardián de la Llama, crea una ficha de criatura Elemental roja 3/1 con las habilidades de arrollar y prisa. Exilia esas fichas al comienzo del próximo paso final.

- Valduk cuenta todas las Auras y Equipos anexados a él, no solo las Auras y Equipos que controlas.
- Si Valduk deja el campo de batalla después de que se dispare su habilidad, pero antes de que se resuelva, usa la cantidad de Auras y Equipos que tenía anexados antes de que dejara el campo de batalla para determinar cuántas fichas crear.

- Si Valduk deja el campo de batalla después de que se resuelva su habilidad, las fichas se exiliarán igualmente al comienzo del próximo paso final.

Vida // Muerte

{G}

Conjuro

Todas las tierras que controlas se convierten en criaturas
1/1 hasta el final del turno. Siguen siendo tierras.

//

Muerte

{1}{B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al
campo de batalla. Pierdes una cantidad de vidas igual a
su valor de maná.

- Las tierras que se convierten en criaturas conservan todos los demás supertipos, tipos de carta, subtipos y habilidades que tienen.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierte en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura. En particular, si conviertes una tierra en una criatura en el turno en el que entró al campo de batalla, no podrás girarla para obtener maná.
- Si la carta regresada al campo de batalla por Muerte tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Vínculo espiritual

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada haga daño, ganas esa
misma cantidad de vidas.

- La habilidad disparada se dispara cuando la criatura encantada hace cualquier daño, no solo daño de combate.
- A diferencia de la habilidad de vínculo vital, la habilidad del Vínculo espiritual es una habilidad disparada que va a la pila y se puede responder a ella. En particular, si la criatura encantada hace daño al mismo tiempo que tú recibes una cantidad de daño suficiente como para reducir tu total de vidas a 0 o menos, perderás el juego antes de poder ganar cualquier vida.

Yacimiento de gemas

Tierra

El Yacimiento de gemas entra al campo de batalla con
tres contadores de minería sobre él.

{T}, remover un contador de minería del Yacimiento de
gemas: Agrega un maná de cualquier color. Si no hay
ningún contador de minería sobre el Yacimiento de
gemas, sacrificalo.

- Si se remueve el último contador de minería del Yacimiento de gemas de otra forma que no sea por activar su habilidad, el Yacimiento de gemas no se sacrificará (y su habilidad no puede activarse).

Yawgmoth, médico thran

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/4

Protección contra Humanos.

Pagar 1 vida, sacrificar otra criatura: Pon un contador -

1/-1 sobre hasta una criatura objetivo y roba una carta.

{B} {B}, descartar una carta: Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Si un permanente tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre él, se remueven en pares como una acción basada en estado hasta que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre él.
- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Zur el Encantador

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/4

Vuela.

Siempre que Zur el Encantador ataque, puedes buscar en

tu biblioteca una carta de encantamiento con valor de

maná de 3 o menos, ponerla en el campo de batalla y

luego barajar.

- Si pones una carta de Aura en el campo de batalla con la habilidad de Zur, eliges a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en tu biblioteca.