

## Notas de la colección *Innistrad remasterizada*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 3 de septiembre de 2024

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 evitar las confusiones más comunes y que jugar con las cartas sea más divertido. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

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

---

### NOTAS GENERALES

#### Legalidad de las cartas

Las cartas de *Innistrad remasterizada* son legales para juego Construido en cualquier formato que ya las permita. 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.

---

#### Mecánicas que regresan

Bastantes habilidades de palabra clave, acciones de palabra clave, palabras de habilidad y mecánicas sin nombre regresan en *Innistrad remasterizada*. Algunas cartas con estas mecánicas tienen notas individuales en la sección “Notas de cartas específicas” si corresponde. Las reglas para estas mecánicas no cambian en este lanzamiento.

En esta sección, encontrarás notas para algunas de las mecánicas que más aparecen y las más complejas.

---

#### Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman

Las cartas de dos caras debutaron en el primer lanzamiento de *Innistrad*, por lo que a nadie le sorprenderá que regresen.

Una carta de dos caras tiene dos caras: una cara frontal y una cara posterior. No tiene el dorso típico de *Magic*. Al contrario que en las cartas de dos caras modales de colecciones recientes, las caras posteriores de las cartas de dos caras que se transforman no tienen costes de maná y no se pueden lanzar (aunque la habilidad de perturbar que regresa en este lanzamiento es una excepción). No obstante, se pueden transformar. Transformar una carta es darle la vuelta: cambiar su cara frontal por su cara posterior, y viceversa.

Las cartas de dos caras en sí no han cambiado desde la última vez que las vimos, pero las reglas de las fichas que son copias de ellas sí. He aquí los detalles:

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba (excepto las cartas que se lanzan con la habilidad de perturbar). En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color.
- Una carta de dos caras que se transforma entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba. (Ten en cuenta que el lanzamiento de *Innistrad remasterizada* no incluye cartas que pueden hacer que el juego tenga la designación de día y noche.)
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de la Mano de la cosecha, su habilidad disparada al morir no regresa esa carta al campo de batalla.
- Por un cambio en las reglas de 2023, una ficha que se crea como una copia de un permanente que se transforma o una carta de dos caras que se transforma en otra zona es una ficha que se transforma. Tendrá tanto la cara frontal como la cara posterior del objeto que sea que está copiando. Si está copiando un permanente que se transforma cuya cara posterior está boca arriba, la ficha entrará con su cara posterior boca arriba. Se puede transformar si se le indica que lo haga.

---

### **Temática que regresa: Licántropos de dos caras**

Regresan muchos de los Licántropos que se transforman de varios lanzamientos de *Innistrad*. Algunos comparten ciertas habilidades disparadas que causan que se transformen en alguna de sus dos caras al comienzo de cada mantenimiento.

Reclutador de Vigilaponiente

{1}{G}

Criatura — Guerrero licántropo humano

2/2

{2}{G}: Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

////

Aullador de Krallenhorde

Criatura — Licántropo

3/3

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

- Estas habilidades tienen en cuenta todo el turno anterior, incluso si el Licántropo con esa habilidad no estaba en el campo de batalla durante alguna parte de ese turno o durante todo ese turno.
- Para disparar la habilidad de transformar de una cara posterior, un jugador tiene que haber lanzado dos o más hechizos durante el turno anterior. Si varios jugadores lanzaron cada uno solo un hechizo durante el turno anterior, la habilidad no se disparará.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: perturbar

Los Licántropos no son la única carta de dos caras que acecha en este lanzamiento. También está de vuelta la habilidad de perturbar, que te permite lanzar caras posteriores de ciertas cartas de dos caras desde tu cementerio.

Veterano lunarca

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

Siempre que otra criatura que controlas entre, ganas 1 vida.

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

////

Fantasma luminoso

Criatura — Clérigo espíritu

1/1

Vuela.

Siempre que otra criatura que controlas deje el campo de batalla, ganas 1 vida.

Si el Fantasma luminoso fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exílialo.

- La habilidad de perturbar solo se encuentra en la cara frontal de algunas cartas de dos caras.
- “Perturbar [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio transformada pagando [coste] en lugar de su coste de maná”.

- Cuando lances un hechizo usando la habilidad de perturbar de una carta, dicha carta va a la pila con su cara posterior boca arriba. El hechizo resultante tiene todas las características de esa cara.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de perturbar) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de un hechizo lanzado con la habilidad de perturbar se determina por el coste de maná de la cara frontal de la carta, al margen del coste total para lanzarlo (esta es una regla especial que solo se aplica a las cartas de dos caras que se transforman, incluidas las que tienen la habilidad de perturbar).
- Un hechizo lanzado de esta manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba.
- Si copias un hechizo de permanente lanzado de esta manera (quizá con una carta como Doble grado), la copia se convierte en una ficha que es una copia de la cara posterior de la carta. El valor de maná de esa ficha es igual al valor de maná de la cara frontal. Aunque la ficha no tendrá ninguna habilidad que le permita transformarse, puede hacerlo si otro hechizo o habilidad se lo indica.
- La cara posterior de cada carta con la habilidad de perturbar tiene una habilidad que le indica a su controlador que la exilie si fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte. Esto incluye ir al cementerio desde la pila, así que, si el hechizo es contrarrestado después de que lo lanzases con su habilidad de perturbar, irá al exilio.

### Acción de palabra clave que regresa: combinar

Queda un tipo de carta de dos caras que comentar: las cartas con la habilidad de *combinar*. Junta los dos permanentes adecuados en las circunstancias que tocan y podrás combinarlos en una sola monstruosidad capaz de monopolizar el juego. Cada una de estas cartas tiene un icono de combinar en la esquina superior izquierda de su cara frontal y una mitad de la carta más grande en la parte posterior.

Bruna, la Luz Mortecina

{5}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

5/7

Cuando lances este hechizo, puedes regresar la carta de criatura Ángel o Humano objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Vuela, vigilancia.

*(Se combina con Gisela, la Espada Quebrada.)*

////

Gisela, la Espada Quebrada

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

4/3

Vuela, daña primero, vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si eres propietario de Gisela y de una criatura llamada Bruna, la Luz Mortecina y controlas ambos permanentes, exílialos y luego combínalos para formar a Brisela, Voz de las Pesadillas.

////

Brisela, Voz de las Pesadillas

Criatura legendaria — Ángel eldrazi

9/10

Vuela, daña primero, vigilancia, vínculo vital.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con valor de maná de 3 o menos.

- Cuando dos cartas (por ejemplo, Bruna, la Luz Mortecina y Gisela, la Espada Quebrada) se combinan, el resultado es un solo permanente (en este caso, Brisela, Voz de las Pesadillas) al que representan dos cartas. Si un permanente combinado va a tu cementerio desde el campo de batalla, ambas cartas se ponen en tu cementerio. En cuanto el permanente combinado deje el campo de batalla, ambas cartas se ponen boca arriba de nuevo. Si las cartas se ponen en la parte superior o en el fondo de una biblioteca, su propietario elige su orden relativo.
- Una de las cartas de cada par de cartas combinables tiene una habilidad que te indica que exilies las dos cartas y las combines. Si controlas más de un objeto con el nombre especificado, selecciona uno para exiliarlo.
- Cuando las dos cartas se exilian y combinan, dejan el campo de batalla y regresan juntas como un nuevo objeto enderezado sin relación con ninguno de los objetos que dejaron el campo de batalla. Los contadores, Auras, Equipos y otros efectos que se aplicaban a esas dos cartas ya no afectan al permanente combinado.
- Solo se pueden combinar dos cartas que pertenezcan al mismo par combinado. Las fichas, las cartas que no son combinables o las cartas combinables que no formen un par combinado no se pueden combinar. Si un efecto indica a un jugador que combine cartas que no se pueden combinar, esas cartas permanecerán en el exilio.
- Cuando una carta combinable está en cualquier zona distinta al campo de batalla, solo tiene las características de la cara frontal. Lo mismo sucede cuando está en el campo de batalla boca arriba.
- Mientras un permanente combinado está en el campo de batalla, solo tiene las características de su cara posterior unida. Cualquier efecto que modifique cómo entra al campo de batalla el nuevo objeto solo tendrá en cuenta la cara posterior unida.
- Ten en cuenta que el permanente representado por las caras posteriores unidas es incoloro a menos que tenga un indicador de color.
- El valor de maná de un permanente combinado es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Un permanente que se convierte en una copia de un permanente combinado solo tiene las características de la cara posterior unida y su valor de maná es de 0.
- Un jugador al que se le pida que nombre una carta puede nombrar la cara posterior unida y cada jugador tiene el derecho de conocer las características de esa cara posterior unida en todo momento.
- Si un efecto mueve un permanente combinado a una nueva zona y después afecta a “esa carta”, afecta a ambas cartas.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta combinable se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de su cara frontal. No se consideran los símbolos o texto de reglas del permanente en el cual se combinan.

---

### **Habilidad de palabra clave que regresa: emerger**

Las criaturas con la habilidad de emerger pueden salir del interior de tus criaturas más prescindibles. Es pan comido: solo tienes que sacrificar una criatura y pagar el coste de emerger de la nueva criatura menos el valor de maná de la criatura sacrificada.

Diezmador de las provincias

{10}

Criatura — Jabalí eldrazi

7/7

Emerger {6}{G}{G}{G}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*

Cuando lances este hechizo, las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Arrolla, prisa.

- Emerger representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras el hechizo con la habilidad de emerger está en la pila. “Emerger [coste]” significa “Puedes lanzar este hechizo pagando [coste] y sacrificando una criatura en vez de pagar su coste de maná” y “Si eliges pagar el coste de emerger de este hechizo, su coste total se reduce una cantidad de maná genérico igual al valor de maná de la criatura sacrificada”.
- Si sacrificas una criatura con {X} en su coste de maná, esa X es 0.
- El valor de maná de una criatura se determina solamente con los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que esa criatura sea la cara posterior de una carta de dos caras, sea un permanente combinado o esté copiando otra cosa; ver más abajo). Si el coste de maná incluye {X}, X es 0. Si es una carta de una sola cara sin símbolos de maná en la esquina superior derecha (porque es una tierra animada, por ejemplo), su valor de maná es de 0. Ignora cualquier coste alternativo o adicional (como el de estímulo) que se pagó cuando se lanzó la criatura.
- Los componentes de maná de color de los costes de emerger no se pueden reducir con la habilidad de emerger.
- Puedes sacrificar una criatura con un valor de maná de 0, como una criatura ficha que no es una copia de otro permanente, para lanzar un hechizo pagando su coste de emerger. Pagarás el coste de emerger sin ninguna reducción.
- Puedes sacrificar una criatura con valor de maná igual o mayor que el coste de emerger. Si lo haces, solo pagarás el componente de maná de color del coste de emerger.
- El valor de maná de la cara posterior de una carta de dos caras es el valor de maná de su cara frontal. El valor de maná de un permanente combinado es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Una criatura que es una copia de cualquiera de las caras tiene un valor de maná de 0.
- El valor de maná de un hechizo de criatura con la habilidad de emerger no se ve afectado por si se paga el coste de emerger o no. Por ejemplo, si lanzas el Diezmador de las provincias pagando su coste de emerger y sacrificas una criatura con valor de maná de 3, el valor de maná del Diezmador de las provincias sigue siendo de 10.
- La criatura que eliges sacrificar sigue en el campo de batalla en cuanto el coste del hechizo con la habilidad de emerger se determina y en cuanto activas habilidades de maná para lanzar el hechizo con la habilidad de emerger. Sus habilidades pueden afectar al coste del hechizo, se pueden activar para generar maná, etcétera. Sin embargo, si tiene una habilidad que se dispara cuando se lanza un hechizo, se habrá sacrificado antes de que esa habilidad se pueda disparar.
- Una vez que empieces a lanzar un hechizo con la habilidad de emerger, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.
- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, como un coste de emerger, no puedes elegir lanzarlo pagando sus otros costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales,

como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: demencia

Si a tus oponentes les encanta hacerte descartar cartas o te gusta jugar cartas que te hacen descartar cartas para conseguir efectos adicionales, la mecánica de demencia es perfecta para ti. Si descartas una carta con la habilidad de demencia, puedes lanzarla por su coste de demencia. ¡No está mal!

Visitante del asilo

{1} {B}

Criatura — Hechicero vampiro

3/1

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, si ese jugador no tiene cartas en su mano, robas una carta y pierdes 1 vida.

Demencia {1} {B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- Si descartas una carta con la habilidad de demencia, la exilias en lugar de ponerla en tu cementerio. Cuando lo hagas, puedes lanzarla desde el exilio por su coste de demencia o ponerla 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 habilidad de 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 por su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado, etcétera. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta de permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o de conjuro).
- Lanzar un hechizo con la habilidad de demencia ignora las reglas sobre cuándo jugar esa carta que se basan en el tipo de carta. Por ejemplo, puedes lanzar una carta de criatura con la habilidad de demencia si la descartas durante el turno de un oponente.
- Si eliges no lanzar una carta con la habilidad de 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 la habilidad de 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 la habilidad de 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.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

Retrospectiva también está de vuelta. La habilidad de retrospectiva da a las cartas una segunda oportunidad para destacar al permitirte que las lances desde tu cementerio por sus costes de retrospectiva.

Lluvia de recuerdos

{2}{U}{U}

Instantáneo

Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar este hechizo. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Retrospectiva {5}{U}{U}. *(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”.
- 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; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- 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 ninguna acción.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: expandir

A veces que las cosas valgan para luego no es la mejor opción: a veces necesitas que valgan ya. La habilidad de expandir te permite luchar contra los horrores de Innistrad al elegir varios modos para un hechizo modal.

Brutalidad colectiva

{1}{B}

Conjuro

Expandir—Descartar una carta. *(Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.)*

Elige uno o más:

- El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta de instantáneo o de conjuro. Ese jugador descarta esa carta.
- La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.
- El oponente objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.



- Eliges todos tus modos a la vez. No puedes esperar a realizar las acciones de un modo y luego decidir elegir más modos.
- No puedes elegir un modo en concreto varias veces.
- Si dos de los modos elegidos de un hechizo con la habilidad de expandir hacen objetivo a una criatura, puedes elegir la misma criatura para el objetivo de cada modo o elegir criaturas distintas. Lo mismo sucede con los modos elegidos si hacen objetivo a un jugador (u oponente).
- Si un objetivo de un hechizo con la habilidad de expandir se convierte en ilegal, los otros objetivos seguirán viéndose afectados. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resolverá.
- Los efectos que reducen el coste de los hechizos reducen el coste total, incluido cualquier coste de la habilidad de expandir que se agregue.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo que tiene la habilidad de expandir sin pagar su coste de maná, pagas los costes de la habilidad de expandir para ese hechizo si eliges más de un modo.
- Los costes adicionales no afectan al valor de maná de un hechizo.

### Ficha que regresa: **Sangre**

Con tantos Vampiros en Innistrad, el regreso de las fichas de Sangre era inevitable. Por sí solas, las fichas de Sangre te ayudan a que consigas cartas nuevas para tu mano, pero si las combinas con unas cartas específicas, pueden ser aún más útiles.

Cosechador de diezmos de sangre

{B}{R}

Criatura — Vampiro

3/2

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Sangre. (*Es un artefacto con "{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar esta ficha: Roba una carta".*)

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

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

### Ficha que regresa: **Pista**

**Acción de palabra clave que regresa: investigar**

Aunque ya sepamos las respuestas a las preguntas que teníamos acerca de Innistrad, siempre se puede aprender más. Ciertas cartas de este lanzamiento te obligan a investigar, lo cual te hará crear una ficha de Pista.

Diario de Tamiyo

{5}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".*)

{T}, sacrificar tres Pistas: Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja.

- Pista es un tipo de artefacto. Aunque aparezca en algunas cartas con otros tipos de permanente, nunca es un tipo de criatura, un tipo de tierra ni nada más que un tipo de artefacto.
- Si un efecto se refiere a una Pista, significa cualquier artefacto Pista, no solo una ficha de artefacto Pista. Por ejemplo, puedes sacrificar la Llave ajustable (una carta de artefacto con el subtipo Pista) para pagar la habilidad activada del Diario de Tamiyo.
- No puedes sacrificar una Pista para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Pista para activar su propia habilidad y también para activar la última habilidad del Diario de Tamiyo.
- Algunos hechizos y habilidades que investigan pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No crearás ninguna ficha de Pista.
- Algunas habilidades se disparan "siempre que sacrifiques una Pista". Esas habilidades se disparan siempre que sacrifiques una Pista por cualquier motivo, no solo por activar la habilidad activada de una Pista.

---

### Regresa un ciclo de tierras duales

El ciclo de tierras duales de *Innistrad: Cacería de medianoche* e *Innistrad: Compromiso escarlata* que entran al campo de batalla giradas a menos que controles otras dos o más tierras está todo todito en este lanzamiento.

Playa desierta

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.

{T}: Agrega {W} o {U}.

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

---

### NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

La mayoría de cartas de *Innistrad remasterizada* han aparecido antes en uno o más lanzamientos con temática de *Innistrad*. Sin embargo, unas pocas cartas de este lanzamiento no aparecieron en otros anteriores de *Innistrad*, pero las hemos incluido porque eran buenas adiciones para la ambientación. ¡Disfruta de estas sorpresas nuevas de la colección!

Acechatumbas

{B}

Criatura — Zombie

2/1

Esta criatura no puede bloquear.

Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio mientras controles un Zombie.

- La habilidad del Acechatumbas no cambia el momento en que puedes lanzarlo.
  - Una vez que hayas lanzado el Acechatumbas y esté en la pila, no importa si pierdes el control del otro Zombie.
- 

Agricultora ambiciosa

{1}{W}

Criatura — Plebeyo humano

1/1

Cuando esta criatura entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Llanura básica, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

*Aquelarre* — {1}{W}{W}: Transforma esta criatura.

Activa esto solo si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas.

////

Cátara experimentada

Criatura — Caballero humano

3/3

Vínculo vital.

- Una criatura tiene una fuerza distinta de otra si sus fuerzas son números diferentes. Por ejemplo, una criatura 1/1 y una criatura 2/1 tienen fuerzas distintas.
  - Para que tres criaturas tengan fuerzas distintas, cada una de sus fuerzas debe ser diferente. Una criatura 1/1, una criatura 2/1 y otra criatura 2/1 no son tres criaturas con fuerzas distintas, aunque ambas criaturas 2/1 tengan una fuerza distinta con respecto a la criatura 1/1.
- 

Agrupar a los campesinos

{2}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

Retrospectiva {2}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Solo las criaturas que controlas cuando resuelve Agrupar a los campesinos se verán afectadas. Las criaturas que entren al campo de batalla o cuyo control ganes más adelante en el turno no se verán afectadas.
-

Alcalde de Avabruck

{1}{G}

Criatura — Consejero licántropo humano

1/1

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

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

////

Alfa de la jauría aullante

Criatura — Licántropo

3/3

Cada una de las otras criaturas que controlas que sea un Lobo o un Licántropo obtiene +1/+1.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

- Una criatura que sea a la vez un Licántropo y un Lobo solo obtendrá +1/+1 de la primera habilidad del Alfa de la jauría aullante.

---

Alquimia prohibida

{2}{U}

Instantáneo

Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

Retrospectiva {6}{B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Si tienes menos de cuatro cartas en tu biblioteca, las mirarás todas y pondrás una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

---

Alzarse de entre las mareas

{5}{U}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- Alzarse de entre las mareas sigue en la pila mientras cuentas la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro que hay en tu cementerio. No se cuenta a sí misma.
-

Amalgama sobrecargada  
{2}{U}{U}  
Criatura — Horror zombie  
3/3

Destello.

Vuela.

Aprovechar. (*Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar una criatura.*)

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

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

---

Amarrado por platalunar

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar, bloquear ni transformarse.

Sacrificar otro permanente: Anexa esta Aura a la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro y solo una vez por turno.

- Las habilidades activadas y disparadas de la criatura encantada que fuesen a hacer que se transformase aún se pueden activar o disparar. Si esas habilidades tienen otros efectos, dichos efectos ocurrirán.
  - Controlas Amarrado por platalunar incluso mientras encanta la criatura de un oponente. Solo tú puedes activar su última habilidad.
-

Anciano pescador

{2}{U}

Criatura — Humano

2/3

{T}: Muele dos cartas. Luego, si hay una carta de criatura incolora en tu cementerio, transforma esta criatura. *(Para moler dos cartas, pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

////

Pez espeluznante

Criatura — Pez eldrazi

4/5

{6}: Las criaturas que controlan tus oponentes atacan este turno si pueden.

- Si tienes una carta de criatura incolora en tu cementerio mientras controlas el Anciano pescador, no se transformará aún. Solo se transformará mientras su habilidad activada se esté resolviendo.
- Si una criatura afectada por el efecto del Pez espeluznante no estuvo bajo el control de su controlador desde que comenzó el turno, está girada o le afecta un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar en ese caso.
- El controlador de cada criatura sigue eligiendo el jugador, planeswalker o batalla al que ataca. Las criaturas que tienen que atacar no tienen por qué atacarte a ti si hay otras opciones.

---

Ángel de la restitución

{3}{W}

Criatura — Ángel

3/4

Destello.

Vuela.

Cuando esta criatura entre, puedes exiliar la criatura objetivo que controlas que no sea Ángel y luego regresar esa carta al campo de batalla bajo tu control.

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada 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.
  - Cuando un efecto regrese la carta exiliada “bajo tu control”, la controlas indefinidamente después de eso. Si ganaste temporalmente el control de una criatura, no regresará bajo el control de su controlador anterior. En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, una criatura de la que tomaste el control con el efecto del Ángel de la restitución se exilia.
-

Antorcha llameante

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada no puede ser bloqueada por Vampiros o Zombies.

La criatura equipada tiene “{T}, sacrificar la Antorcha llameante: La Antorcha llameante hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo”.

Equipar {1}. (*{1}*: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- Si una copia de la Antorcha llameante controlada por un jugador de alguna manera acaba equipando a una criatura que controla un jugador distinto, ningún jugador puede activar la habilidad de daño. Solo el controlador de la criatura puede activar la habilidad, pero como ese jugador no puede sacrificar la Antorcha llameante (un permanente que no controla), el coste de la habilidad no se puede pagar.
- La fuente del daño es la Antorcha llameante, no la criatura equipada. No obstante, la habilidad de la criatura equipada es lo que hace objetivo al permanente o jugador. Si la Antorcha llameante se equipa a una criatura roja, por ejemplo, la habilidad no podrá hacer objetivo a una criatura con protección contra rojo. Podría hacer objetivo a una criatura con protección contra artefactos, pero todo el daño se prevendría.

---

Anuncio de la boda

{2}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, pon un contador de invitación sobre este encantamiento. Si atacaste con dos o más criaturas este turno, roba una carta. De lo contrario, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1. Luego, si este encantamiento tiene tres o más contadores de invitación sobre él, transfórmalo.

////

Celebración de la boda

Encantamiento

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

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

Aparejo del atrapageist

{6}

Criatura artefacto — Constructo

4/5

Cuando esta criatura entre, puedes hacer que le haga 4 puntos de daño a la criatura objetivo con la habilidad de volar.

- La criatura objetivo con la habilidad de volar se elige cuando la habilidad se dispara y va a la pila. Tú eliges si el Aparejo del atrapageist hace 4 puntos de daño o no cuando la habilidad se resuelve.
- 

Apuntar alto

{1}{G}

Instantáneo

Endereza la criatura objetivo. Obtiene +2/+2 y gana la habilidad de alcance hasta el final del turno.

- Apuntar alto puede hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada. Obtendrá +2/+2 y ganará la habilidad de alcance hasta el final del turno igualmente.
  - Enderezar una criatura atacante no hace que se remueva del combate.
- 

Árbol de la perdición

{3}{B}

Criatura — Planta

0/13

Defensor.

{T}: Intercambia el total de vidas del oponente objetivo con la resistencia de esta criatura.

- Si el Árbol de la perdición no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, el intercambio no puede darse y la habilidad no tendrá ningún efecto. En particular, activar la habilidad y darle al Árbol de la perdición -13/-13 en respuesta no hará que tu oponente pierda el juego.
  - Cuando la habilidad se resuelve, la resistencia del Árbol de la perdición se convierte en el total de vidas anterior del oponente hecho objetivo y ese jugador gana o pierde una cantidad de vidas necesaria para que su total de vidas sea igual a la anterior resistencia del Árbol de la perdición. Otros efectos que interactúan con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
  - Cualesquiera efectos, contadores, Auras o Equipos que modifiquen la resistencia se aplicarán después de que su resistencia se haya convertido en el total de vidas anterior del jugador. Por ejemplo, supongamos que el Árbol de la perdición se equipa con el Bastón del cultista (lo que lo hace una 2/15) y el total de vidas del jugador es 7. Después del intercambio, el Árbol de la perdición sería una criatura 2/9 (su resistencia se convirtió en 7 y luego fue modificada por el Bastón del cultista) y el total de vidas del jugador sería 15.
- 

Árbol necrófago

{7}{G}

Criatura — Pueblo-arbóreo zombie

10/10

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



- La habilidad del Árbol necrófago no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {G}.
- Una vez que empieces a lanzar el Árbol necrófago, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas de criatura de tu cementerio para cambiar el coste del Árbol necrófago.

Arcángel Avacyn

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

4/4

Destello.

Vuela, vigilancia.

Cuando el Arcángel Avacyn entre, las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Cuando una criatura que controlas que no sea Ángel muera, transforma al Arcángel Avacyn al comienzo del próximo mantenimiento.

////

Avacyn, la Purificadora

Criatura legendaria — Ángel

6/5

Vuela.

Cuando esta criatura se transforme en Avacyn, la Purificadora, hace 3 puntos de daño a cada otra criatura y a cada oponente.

- La habilidad disparada retrasada del Arcángel Avacyn se dispara al comienzo del próximo mantenimiento, sin importar de quién es el turno.
- La habilidad disparada retrasada del Arcángel Avacyn no hará que se transforme de vuelta en el Arcángel Avacyn si ya se transformó en Avacyn, la Purificadora (tal vez porque varias criaturas murieron en un turno).

Archinecrófaga de Thraben

{2}{B}

Criatura — Clérigo zombie

3/2

Siempre que esta criatura u otro Zombie que controlas muera, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de Zombie, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.

Si no pones la carta en tu mano, puedes ponerla en tu cementerio.

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

Aristócrata indulgente  
{B}  
Criatura — Noble vampiro  
1/1  
Vínculo vital.  
{2}, sacrificar una criatura: Pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

- Puedes sacrificar el Aristócrata indulgente para pagar el coste de su propia habilidad activada.
- 

Arlinn Kord  
{2}{R}{G}  
Planeswalker legendario — Arlinn  
3  
+1: Hasta el final del turno, hasta una criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana las habilidades de vigilancia y prisa.  
0: Crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2. Transforma a Arlinn Kord.  
////  
Arlinn, Abrazada por la Luna  
Planeswalker legendario — Arlinn  
+1: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.  
-1: Arlinn hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Transforma a Arlinn, Abrazada por la Luna.  
-6: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa y ‘{T}’: Esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo”.

- Puedes controlar dos copias de este permanente al mismo tiempo, una con el anverso boca arriba y otra con el reverso boca arriba.
  - Arlinn, Abrazada por la Luna no es una carta de Licántropo. No tiene el tipo de criatura Licántropo. Los hechizos y habilidades que hagan referencia a cartas de Licántropo o Licántropos no se aplican a Arlinn.
  - Cuando la habilidad que transforma a Arlinn Kord en Arlinn, Abrazada por la Luna (o viceversa) se resuelva, la cantidad de contadores de lealtad sobre ella no cambia.
  - No puedes activar una habilidad de lealtad de Arlinn Kord y más adelante en ese turno activar una habilidad de lealtad de Arlinn, Abrazada por la Luna (o viceversa) después de que se transforme.
  - El conjunto de criaturas afectadas por la primera habilidad de Arlinn, Abrazada por la Luna se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de arrollar.
  - El emblema otorga la habilidad activada a tus criaturas. Utiliza la fuerza de la criatura en cuanto se resuelve la habilidad activada para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Ten en cuenta que esto funciona de forma distinta a la acción de palabra clave luchar, que requiere que ambas criaturas estén en el campo de batalla para que se haga cualquier cantidad de daño.
-

Armario del conjurador

{5}

Artefacto

Al comienzo de tu paso final, puedes exiliar la criatura objetivo que controlas y luego regresar esa carta al campo de batalla bajo tu control.

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada 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.
- Si ganas el control de una criatura “hasta el final del turno”, la controlas durante el paso final de ese turno.
- Cuando un efecto regrese la carta exiliada “bajo tu control”, la controlas indefinidamente después de eso. En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todas las criaturas que controlas con el efecto del Armario del conjurador.

---

Artista de la sangre

{1}{B}

Criatura — Vampiro

0/1

Siempre que esta criatura u otra criatura muera, el jugador objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si la Artista de la sangre y una o más otras criaturas mueren al mismo tiempo, su habilidad se disparará para cada una de esas criaturas.

---

Asir el pasado

{1}{G}

Instantáneo

Muele tres cartas y luego puedes regresar una carta de criatura o de tierra de tu cementerio a tu mano. *(Para moler tres cartas, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Asir el pasado no hace objetivo a la carta para regresarla a tu mano. Tras poner las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, puedes elegir una carta de criatura o de tierra de ahí.

---

Asistente desquiciado

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

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

- Una vez que la habilidad del Asistente desquiciado se haya activado, no se podrá revocar por ningún motivo. Si la activas mientras lanzas un hechizo y descubres que no puedes producir suficiente maná para pagar los costes de ese hechizo, el hechizo se revoca. El hechizo regresa a la zona desde la que lo estabas lanzando. Puedes revocar otras habilidades de maná que activaste mientras lanzabas el hechizo, pero la habilidad del Asistente desquiciado no puede revocarse. Seguirás teniendo cualquier maná que produjese la habilidad y la carta molida seguirá estando en tu cementerio.

#### Atravesando la brecha

{4} {R}

Instantáneo — Arcano

Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano. Esa criatura gana la habilidad de prisa.

Sacrifica esa criatura al comienzo del próximo paso final.

Empalmar con lo arcano {2} {R} {R}. *(En cuanto lances un hechizo Arcano, puedes mostrar esta carta de tu mano y pagar su coste de empalme. Si lo haces, agrega los efectos de esta carta a ese hechizo.)*

- No hay otras cartas con el subtipo Arcano o con la habilidad de empalmar con lo arcano en este lanzamiento, pero aun así, para no dejarnos nada, explicamos algunas reglas. No vaya a ser que tengas dos copias de Atravesando la brecha en tu mazo de Limitado y logres empalmar una con otra (¿no te basta con una Emrakul?).
- Muestras al mismo tiempo todas las cartas que tienes intención de empalmar. Cada carta individual se puede empalmar con otro hechizo solo una vez.
- Una carta con la habilidad de empalmar no puede empalmarse consigo misma, ya que el hechizo está en la pila (y no en tu mano) cuando muestras cartas que quieras empalmar con ella.

#### Aullador estridente

{2} {G}

Criatura — Horror licántropo

3/1

Las criaturas con fuerza menor que la fuerza de esta criatura no pueden bloquearla.

{5} {G}: Transforma esta criatura.

////

Coro de aullidos

Criatura — Licántropo eldrazi

3/5

Las criaturas con fuerza menor que la fuerza de esta criatura no pueden bloquearla.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

- La fuerza de la criatura bloqueadora y la del Aullador estridente (o el Coro de aullidos) se comparan solo en el momento en el que se eligen bloqueadoras. Cambiar la fuerza de alguna de las criaturas más adelante no hará que el Aullador estridente (o el Coro de aullidos) deje de estar bloqueado.

Baluarto de Hanweir

{2} {R}

Criatura — Soldado humano

2/3

Siempre que esta criatura ataque, crea dos fichas de criatura Humano rojas 1/1 que están giradas y atacando.

*(Se combina con el Destacamento de Hanweir.)*

////

Destacamento de Hanweir

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{R}, {T}: La criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

{3} {R} {R}, {T}: Si eres propietario de esta tierra y de una criatura llamada Baluarte de Hanweir y controlas ambos permanentes, exílalos y luego combinalos para formar Hanweir, pueblo enajenado.

////

Hanweir, pueblo enajenado

Criatura legendaria — Cieno eldrazi

7/4

Arrolla, prisa.

Siempre que Hanweir ataque, crea dos fichas de criatura

Horror Eldrazi incoloras 3/2 que están giradas y atacando.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca cada ficha en cuanto las creas. No tiene por qué ser el mismo al que está atacando el Baluarte de Hanweir (o Hanweir, pueblo enajenado), y las fichas no tienen por qué atacar ambas al mismo jugador, planeswalker o batalla.
- Aunque las fichas creadas por la habilidad disparada estén atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- Si otra habilidad de una fuente que controlas se dispara cuando las atacantes se declaran, como la del Capitán de la aldea, puedes hacer que se resuelva antes o después de la del Baluarte de Hanweir. Si esa habilidad tiene objetivos, no podrá hacer objetivo a las fichas.

---

Bandida de la Cima Geier

{2} {R}

Criatura — Bribón licántropo humano

3/2

Prisa.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

////

Alfa de la manada Vildin

Criatura — Licántropo

4/3

Siempre que un Licántropo que controlas entre, puedes transformarlo.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

- Si una criatura con la habilidad de prisa se transforma y ya no tiene la habilidad de prisa en el mismo turno en el que pasa a estar bajo tu control, como si lanzas una copia de la Bandida de la Cima Geier cuando ya controlas una Alfa de la manada Vildin y eliges transformarla, no podrá atacar ese turno.
- Si controlas tres copias de la Alfa de la manada Vildin y un Licántropo entra al campo de batalla bajo tu control, puedes transformarlo, transformarlo otra vez y transformarlo una vez más.

Banshee de Morkrut

{3} {B} {B}

Criatura — Espíritu

4/4

*Necrario* — Cuando esta criatura entre, si una criatura murió este turno, la criatura objetivo obtiene -4/-4 hasta el final del turno.

- La habilidad de necrario de la Banshee de Morkrut solo se dispara una vez, no una vez por cada criatura que murió este turno. Si ninguna criatura murió para cuando entra al campo de batalla, su habilidad no se disparará.
- Si no hay otras criaturas en el campo de batalla cuando la habilidad de necrario se dispare, la habilidad debe hacer objetivo a la misma Banshee de Morkrut.

Borrón y cuenta nueva

{2} {U} {U}

Instantáneo

Exilia todos los otros hechizos y contrarresta todas las habilidades.

- Borrón y cuenta nueva exilia los hechizos que no se pueden contrarrestar. No se resolverán.
- Solo las habilidades activadas y disparadas en la pila se pueden contrarrestar. Las habilidades estáticas de los objetos no se ven afectadas, y las habilidades activadas y disparadas de los objetos pueden activarse o dispararse otra vez más adelante en el turno. Los hechizos y habilidades que ya se resolvieron no se ven afectados.

Bruna, la Luz Mortecina

{5}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

5/7

Cuando lances este hechizo, puedes regresar la carta de criatura Ángel o Humano objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Vuela, vigilancia.

*(Se combina con Gisela, la Espada Quebrada.)*

////

Gisela, la Espada Quebrada

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

4/3

Vuela, daña primero, vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si eres propietario de Gisela y de una criatura llamada Bruna, la Luz Mortecina y controlas ambos permanentes, exílialos y luego combínalos para formar a Brisela, Voz de las Pesadillas.

////

Brisela, Voz de las Pesadillas

Criatura legendaria — Ángel eldrazi

9/10

Vuela, daña primero, vigilancia, vínculo vital.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con valor de maná de 3 o menos.

- La habilidad disparada de Bruna se resuelve antes de que Bruna se resuelva. Se resuelve incluso si el hechizo original se contrarresta y el hechizo original se resuelve incluso si la habilidad disparada se contrarresta.
  - Los efectos que aumentan o reducen el coste de lanzar un hechizo (como los de las habilidades de expandir o emerger) no afectan al valor de maná del hechizo, así que no cambian si la última habilidad de Brisela restringe el lanzamiento de ese hechizo.
  - Para los hechizos con X en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar si el valor de maná del hechizo es de 3 o menos. Por ejemplo, tu oponente podría lanzar la Ola asesina (un hechizo con coste de maná de {X}{B}) con X igual a 3, pero no con X igual a 2.
  - En un juego de Commander, tu comandante puede ser Bruna, la Luz Mortecina o Gisela, la Espada Quebrada y la otra carta puede estar en tu mazo. Si se combinan en Brisela, Voz de las Pesadillas, Brisela también será tu comandante, pero si Brisela deja el campo de batalla, solo la carta elegida como tu comandante al comienzo del juego puede ponerse en la zona de mando.
-

Buscasangre inquieto

{1} {B}

Criatura — Vampiro

1/3

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

Sacrificar dos fichas de Sangre: Transforma esta criatura.

Activa esto solo como un conjuro.

////

Juerguista ensangrentado

Criatura — Vampiro

3/3

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

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

- Si no ganaste vidas durante el turno cuando empieza tu paso final, la habilidad del Buscasangre inquieto (y de forma similar, la del Juerguista ensangrentado) no se disparará. Ganar vidas durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
- La primera habilidad del Buscasangre inquieto y del Juerguista ensangrentado se dispara si ganaste vidas en cualquier momento durante el turno, incluso también si perdiste esa misma cantidad de vidas o más durante el mismo turno.

---

Cáliz de la vida

{3}

Artefacto

{T}: Ganas 1 vida. Luego, si tienes al menos 10 vidas más que tu total de vidas inicial, transforma este artefacto.

////

Cáliz de la muerte

Artefacto

{T}: El jugador objetivo pierde 5 vidas.

- Tu total de vidas inicial es el total de vidas con el que empezaste el juego. En la mayoría de formatos de dos jugadores suele ser 20. Para Gigante de dos cabezas, el total de vidas de tu equipo al empezar suele ser 30. En juegos de Commander, el total de vidas inicial es 40.
  - Verifica tu total de vidas para ver si el Cáliz de la vida se transforma solo cuando su habilidad se resuelve.
-



Canalizador de tormentas

{2} {R}

Criatura — Horror licántropo

2/3

Siempre que esta criatura ataque, agrega {R} al comienzo de tu próxima fase principal este turno.

{3} {R} {R}: Transforma esta criatura.

////

Canalizador de Emrakul

Criatura — Licántropo eldrazi

5/4

Siempre que esta criatura ataque, agrega {C} {C} al comienzo de tu próxima fase principal este turno.

- Agregarás maná al comienzo de la próxima fase principal sin importar si el Canalizador de tormentas (o el Canalizador de Emrakul) sigue en el campo de batalla.
  - Si el Canalizador de tormentas ataca y lo transformas en el Canalizador de Emrakul en respuesta, agregarás {R}, no {C} {C} ni {C} {C} {R}.
- 

Capataz demoníaco

{2} {B}

Criatura — Demonio

4/3

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica una criatura que no sea esta criatura.

- Si no controlas otras criaturas, no sacrificarás nada.
  - Si el Capataz demoníaco deja el campo de batalla después de que su habilidad se dispare, pero antes de que se resuelva, seguirás teniendo que sacrificar una criatura. En particular, si controlas dos copias del Capataz demoníaco y ninguna otra criatura, cada una te forzará a sacrificar la otra.
- 

Capitana inspiradora

{3} {W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Cuando esta criatura entre, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Capitana inspiradora afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.
-

Cazador de demonios

{1}{W}{W}

Criatura — Clérigo humano

1/3

Cuando esta criatura entre, puedes exiliar otra criatura objetivo.

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

- Si el Cazador de demonios deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se haya resuelto, su segunda habilidad se disparará y no hará nada. Luego, su primera habilidad se resolverá y exiliará la criatura objetivo indefinidamente. Esto es distinto de las habilidades de otras cartas que exilian un permanente “hasta” que ocurra algo.
- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada 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, no regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si pierdes el juego, la criatura exiliada con el Cazador de demonios permanece exiliada indefinidamente. Esto también es distinto de las habilidades de otras cartas que exilian un permanente “hasta” que ocurra algo.

---

Cazahechizos

{1}{W}{U}

Criatura — Espíritu

2/3

Destello.

Vuela.

Cuando esta criatura entre, exilia el hechizo objetivo con valor de maná de 4 o menos.

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, el propietario de la carta exiliada puede lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar si el valor de maná del hechizo es de 4 o menos.
- Los hechizos que no se pueden contrarrestar se pueden exiliar con la habilidad del Cazahechizos. No se resolverán.
- Si el propietario de la carta exiliada la lanza, el hechizo no tendrá relación con el hechizo que lanzó originalmente ese jugador. Las decisiones tomadas para el hechizo original o los efectos que afecten al hechizo original no se transfieren al nuevo.
- Si el jugador lanza la carta exiliada, lo hace como parte de la resolución de la última habilidad del Cazahechizos. El jugador no puede esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta, pero no otras restricciones (como la de “Lanza [esta carta] solo durante el combate”).

- Si un jugador lanza una carta “sin pagar su coste de maná”, no puede elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de emerger. Sin embargo, puede pagar costes adicionales, como los costes de expandir. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, deben pagarse para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, el jugador debe elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si el Cazahechizos deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de “entra”, su habilidad disparada de “deja el campo de batalla” se dispara, se resuelve y no hace nada. Luego su primera habilidad disparada se resuelve y exilia el hechizo para siempre.

Chandra, vestida para matar

{1}{R}{R}

Planeswalker legendario — Chandra

3

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

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

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

Puedes lanzar hechizos rojos de entre ellas este turno.

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

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

Chismosa del pueblo

{W}

Criatura — Humano

1/1

{T}, girar una criatura enderezada que controlas:

Transforma esta criatura.

////

Muchedumbre azuzada

Criatura — Humano

2/3

Esta criatura ataca cada combate si puede.

{2}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Chismosa del pueblo. Sin embargo, debes haber controlado a la Chismosa del pueblo continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.
- El controlador de la Muchedumbre azuzada sigue eligiendo a qué jugador, planeswalker o batalla ataca.
- Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, la Muchedumbre azuzada está girada o le afecta un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que la Muchedumbre azuzada ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar en ese caso. Ten en cuenta que transformar la Chismosa del pueblo no la enderezará.

---

Cólera ancestral

{R}

Conjuro

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

Roba una carta.

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

---

Coloso cultivador

{4}{G}{G}{G}

Criatura — Bestia planta

\*/\*

Arrolla.

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

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

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

- El proceso se repite hasta que te niegues a poner una carta de tierra en el campo de batalla.
- 

Conjurasangre de Voldaren

{1} {B}

Criatura — Hechicero vampiro

2/1

Vuela.

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

Siempre que crees una ficha de Sangre, si controlas cinco o más fichas de Sangre, transforma esta criatura.

////

Invocadora de murciélagos de sangre

Criatura — Hechicero vampiro

3/3

Vuela.

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

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

Conscriptos fervientes

{4} {R}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Prisa.

Cuando esta criatura entre, gana el control del permanente objetivo hasta el final del turno. Endereza ese permanente. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- La habilidad disparada puede hacer objetivo a cualquier permanente, incluso uno que esté enderezado o uno que ya controles.
-

Corrompementes desmesurado

{8}

Criatura — Insecto eldrazi

5/5

Emerger {5}{B}{B}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*

Cuando lances este hechizo, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos y una carta con valor de maná de 4 o más. Ese jugador descarta esas cartas.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si una carta en la mano de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Debes elegir dos cartas apropiadas si puedes.
- Si no hay dos cartas apropiadas que elegir, elige la que sea que puedas y ese jugador descarta esa carta.

---

Cortar la línea de sangre

{3}{B}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo y todas las otras criaturas con el mismo nombre que esa criatura.

Retrospectiva {5}{B}{B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Cortar la línea de sangre solo tiene un objetivo. Las otras criaturas con el mismo nombre se exiliarán incluso si tienen la habilidad de antimaleficio o protección.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Cortar la línea de sangre intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No exiliarás ninguna criatura.
- A menos que una ficha sea una copia de otro permanente o haya recibido un nombre explícitamente del efecto que la creó, su nombre es “Ficha de” más los subtipos que se le dieron cuando se creó. Por ejemplo, si un efecto crea una ficha de criatura Soldado 1/1, la ficha se llama “Ficha de Soldado”.

---

Cosechador de diezmos de sangre

{B}{R}

Criatura — Vampiro

3/2

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar esta ficha: Roba una carta”.)*

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

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Cosechador de diezmos de sangre.

---

Cota de malla demoníaca

{4}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +4/+2.

Equipar—Sacrificar una criatura.

- Puedes sacrificar la criatura a la que está equipando la Cota de malla demoníaca para equipársela a otra criatura.

---

Crecimiento abundante

{G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando esta Aura entre, roba una carta.

La tierra encantada tiene “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

- La tierra encantada conserva las otras habilidades que tenga. Activar una de las habilidades activadas de la tierra no hará que la(s) otra(s) se active(n).

---

Crecimiento antinatural

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

Encantamiento

Al comienzo de cada combate, duplica la fuerza y la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.
- Si la fuerza de una criatura es menor que 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da -4/-0 al Osezno, una criatura 2/2, para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza y resistencia le otorga -2/+2 y se convierte en una criatura -4/4.
- Si controlas más de una copia del Crecimiento antinatural, cada una se aplica de forma independiente. Por ejemplo, si controlas dos copias del Crecimiento antinatural, un Osezno 2/2 se convierte en una criatura 4/4 cuando se resuelve la primera habilidad y luego se convierte en una criatura 8/8 cuando se resuelve la segunda.

---

Cruzada de los cátaros

{3}{W}{W}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- La criatura que entró y causó que la habilidad se disparase también recibirá un contador +1/+1, siempre y cuando siga en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelva.
- 

Cruzado de Odric

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

\*/\*

Tanto la fuerza como la resistencia del Cruzado de Odric es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Cruzado de Odric funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
  - Mientras el Cruzado de Odric esté en el campo de batalla, su habilidad lo contará a él mismo.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Cruzado de Odric puede convertirse en letal si otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.
- 

Cruzar Ulvenwald

{G}

Conjuro

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

*Delirio* — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, busca en tu biblioteca una carta de criatura o de tierra, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- La habilidad de delirio de Cruzar Ulvenwald te permite encontrar una carta de tierra no básica.
  - Los tipos de cartas que pueden aparecer en tu cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Los supertipos (como legendario y básica) y subtipos (como Humano y Equipo) no cuentan.
  - Lo que importa es la cantidad de tipos de carta, no la cantidad de cartas. Por ejemplo, el Gólem epitafio (una criatura artefacto) junto con la Lluvia de recuerdos (un instantáneo) y los Preparativos del viaje (un conjuro) harán posible la habilidad de delirio.
  - Ya que solo se consideran las características de la cara frontal de una carta de dos caras si no está en el campo de batalla, los tipos de su cara posterior no contarán para la habilidad de delirio.
  - Algunas habilidades de delirio que aparecen en los instantáneos y conjuros usan “en vez de eso”. Dichos hechizos tienen un efecto mejorado cuando se resuelven si hay cuatro o más tipos de cartas entre las cartas en tu cementerio. Solo verifican esa cantidad cuando se resuelven y no se cuentan a sí mismos, ya que aún no están en tu cementerio. Solo obtendrás el efecto mejorado, no ambos.
-



Cuervo de niebla

{2} {U} {U}

Criatura — Ave

2/2

Vuela.

Cuando esta criatura entre, regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

- La habilidad del Cuervo de niebla es obligatoria. Si el Cuervo de niebla es la única criatura en el campo de batalla cuando su habilidad se dispara, debes elegirlo como el objetivo.
- 

Dádiva de gryff

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

{3} {W}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla anexada a la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

- Si activas la última habilidad de la Dádiva de gryff y la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta, la habilidad no se resolverá y la Dádiva de gryff permanecerá en tu cementerio.
- 

Desove arácnido

{4} {G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Araña verde 1/2 con la habilidad de alcance por cada carta de criatura en tu cementerio.

Retrospectiva {6} {B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- La cantidad de cartas de criatura en tu cementerio se cuenta cuando el Desove arácnido se resuelve.
- 

Despertar de Edgar

{3} {B} {B}

Conjuro

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

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

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

Diablo irritante

{R}

Criatura — Diablo

4/3

Cuando esta criatura entre, cualquier oponente puede hacer que le haga 4 puntos de daño. Si un jugador lo hace, sacrifica esta criatura.

- Si un jugador elige que el Diablo irritante le haga 4 puntos de daño, pero una parte o todo ese daño se previene o redirige, el Diablo irritante se sacrificará igualmente.
  - En cuanto la habilidad del Diablo irritante se resuelve, el próximo oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige si recibir 4 puntos de daño y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Si alguno lo elige, sacrificas el Diablo irritante.
  - Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que un oponente elige recibir daño del Diablo irritante y el momento en el que sacrificas el Diablo irritante. Esto quiere decir que no puedes usar un hechizo o habilidad (como el de Convertirse en niebla) para evitar que el Diablo irritante se sacrifique si un jugador elige recibir daño.
- 

Dichoso del caos

{6} {R} {R}

Criatura — Horror diablo

3/4

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

Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

Cuando esta criatura entre, descarta tu mano y luego roba tres cartas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad del Dichoso del caos). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - La primera habilidad del Dichoso del caos no puede reducir los {R} {R} de su coste.
  - Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
  - Si no tienes cartas en la mano cuando la habilidad de “entra” del Dichoso del caos se resuelve, solo robas tres cartas.
-

Diezmador de las provincias

{10}

Criatura — Jabalí eldrazi

7/7

Emerger {6}{G}{G}{G}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*

Cuando lances este hechizo, las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Arrolla, prisa.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
  - El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad disparada se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+2 ni la habilidad de arrollar.
  - La habilidad disparada se resuelve antes de que el Diezmador de las provincias entre al campo de batalla, por lo que no obtendrá +2/+2 de su propia habilidad disparada.
- 

Disparo certero

{2}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- No puedes lanzar el Disparo certero a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
  - En cuanto el Disparo certero intente resolverse, si una de las criaturas es un objetivo ilegal, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo legal pero la otra criatura no lo es, tu criatura obtendrá igualmente +1/+1.
- 

Disuasión convincente

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Luego ese jugador descarta una carta si controlas un Zombie.

- La carta que regrese a la mano de su propietario puede ser la que descarte. Si es la única carta en la mano de ese jugador, se tiene que descartar si controlas un Zombie.
- Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando la Disuasión convincente intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador descartará una carta.
- La Disuasión convincente verifica si controlas un Zombie después de que el permanente objetivo que no sea tierra regrese a la mano de su propietario. Por ejemplo, si haces objetivo al único Zombie que controlas con la Disuasión convincente, no descartarás una carta.

---

Docente de la perfección  
{3}{U}{U}  
Criatura — Horror insecto  
5/4

Vuela.  
Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Hechicero Humano azul 1/1. Luego, si controlas tres o más Hechiceros, transforma esta criatura.

////  
Ensayo definitivo  
Criatura — Insecto eldrazi  
6/5

Vuela.  
Los Hechiceros que controlas obtienen +2/+1 y tienen la habilidad de volar.  
Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Hechicero Humano azul 1/1.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si controlas tres o más Hechiceros mientras controlas el Docente de la perfección, no se transformará aún. Solo se transforma mientras su habilidad disparada se resuelve después de que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro.
- Cuando el Docente de la perfección se transforme en el Ensayo definitivo, el hechizo de instantáneo o de conjuro que está en la pila no causa que la habilidad disparada del Ensayo definitivo se dispare.
- Todos los Hechiceros que controlas obtienen +2/+1 y tienen la habilidad de volar, no solo los creados por el Docente de la perfección o el Ensayo definitivo.

---

Dragón alas de espejo  
{3}{R}{R}  
Criatura — Dragón  
4/5

Vuela.  
Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a esta criatura, ese jugador copia ese hechizo por cada otra criatura que controla a la que pudiera hacer objetivo el hechizo. Cada copia hace objetivo a cada una de esas otras criaturas.

- Solo se crean copias que hacen objetivo a criaturas que controla el controlador del hechizo. Las copias no se crean por todas las criaturas en el campo de batalla, y las criaturas afectadas pueden ser controladas por un jugador distinto al controlador del Dragón alas de espejo. En particular, si lanzas Asesinato haciendo objetivo al Dragón alas de espejo de tu oponente, tus criaturas obtendrán cada una una copia de Asesinato, no las de tu oponente.
- La habilidad se dispara siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo al Dragón alas de espejo y a ningún otro objeto o jugador.

- Si un jugador lanza un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos y el Dragón alas de espejo es elegido como objetivo en cada caso, la habilidad del Dragón alas de espejo se disparará. De manera similar, cada una de las copias hará objetivo solo a una de las otras criaturas del jugador.
- Cualquier criatura que controla el jugador que no pudiera ser el objetivo del hechizo original (debido a la habilidad de velo, habilidades de protección, restricción de objetivos o cualquier otra razón) simplemente será ignorada por la habilidad del Dragón alas de espejo. Si el hechizo tiene varios objetivos, una criatura debe ser un objetivo legal para todas ellas o si no no se creará una copia por esa criatura.
- El jugador que lanza el hechizo original controla todas las copias. Ese jugador elige el orden en que las copias van a la pila. El hechizo original estará en la pila debajo de esas copias y se resolverá en último lugar.
- Las copias creadas con la habilidad se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad del Dragón alas de espejo) no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

#### Dragón de Olivia

{1}{B}

Criatura — Berserker vampiro

2/2

Descartar una carta: Esta criatura gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Puedes activar la habilidad del Dragón de Olivia más de una vez en un turno, incluso si ya tiene la habilidad de volar.

#### Druida ermitaño

{1}{G}

Criatura — Druida humano

1/1

{G}, {T}: Muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de tierra básica.

Pon esa carta en tu mano y todas las otras cartas mostradas de esta manera en tu cementerio.

- Si muestras todas las cartas de tu biblioteca sin mostrar ninguna carta de tierra básica, pondrás todas las cartas mostradas en tu cementerio. Sí, toda tu biblioteca. Ojalá tengas un as bajo la manga.

Duelo por la supremacía

{1}{G}

Instantáneo

*Aquelarre* — Elige una criatura objetivo que controlas y una criatura objetivo que no controlas. Si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura elegida que controlas. Luego, las criaturas elegidas luchan entre sí. *(Cada una hace un cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Solo el contador +1/+1 depende de si hay tres o más criaturas con fuerzas distintas. Las criaturas objetivo lucharán entre sí de todas formas, incluso si no tienes tres o más criaturas con fuerzas distintas cuando el Duelo por la supremacía se resuelve.
- Si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas y la criatura objetivo que controlas sigue siendo un objetivo legal para cuando el Duelo por la supremacía se resuelva pero la criatura objetivo que no controlas no lo es, seguirás poniendo un contador +1/+1 sobre la criatura que controlas. No será un gran duelo, pero tu criatura saldrá ganando igualmente.

---

Edgar Markov

{3}{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

4/4

*Eminencia* — Siempre que lances otro hechizo de Vampiro, si Edgar Markov está en la zona de mando o en el campo de batalla, crea una ficha de criatura Vampiro negra 1/1.

Daña primero, prisa.

Siempre que Edgar Markov ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

- La habilidad de eminencia de Edgar Markov es una habilidad disparada. Edgar tiene que estar en el campo de batalla o en la zona de mando cuando lanzas otro hechizo de Vampiro y también en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si está en el campo de batalla o en la zona de mando cuando lanzas otro hechizo de Vampiro, pero deja la zona antes de que la habilidad se resuelva, la habilidad no hará nada en cuanto se resuelva.
- En particular, si Edgar Markov está en el campo de batalla y su habilidad de eminencia se dispara, pero va a la zona de mando antes de que se resuelva la habilidad, esa habilidad no hará nada cuando se resuelva. Esto se debe a que un objeto que cambia de zonas se considera un nuevo objeto.

---

Ego alterado

{X}{2}{G}{U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que entra con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella.

- El Ego alterado copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si

tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si copias una criatura de dos caras, el Ego alterado será una copia de la cara boca arriba cuando este entre. Como el Ego alterado no es una carta de dos caras, no se podrá transformar. Si un efecto te indica que lo regreses al campo de batalla transformado cuando deje el campo de batalla, no lo regresarás y permanecerá en su nueva zona.
- Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, esa X se considera 0. El valor de X de la última habilidad del Ego alterado será el valor que se eligiese para X al lanzarlo.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otro Ego alterado), entonces el Ego alterado entra como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
- Si la criatura elegida es una ficha, el Ego alterado copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó. El Ego alterado no es una ficha.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando el Ego alterado entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura elegida también funcionará.
- Si el Ego alterado de alguna manera entra al mismo tiempo que otra criatura, el Ego alterado no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Ego alterado entra como una criatura 0/0 y probablemente vaya al cementerio de inmediato. No se le pondrán contadores +1/+1 sobre él por su habilidad.
- X puede ser 0. El Ego alterado no entrará con ningún contador +1/+1 adicional y será simplemente una copia de la criatura elegida.

---

El monstruo Gitrog

{3} {B} {G}

Criatura legendaria — Horror rana

6/6

Toque mortal.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica a El monstruo Gitrog a menos que sacrifiques una tierra.

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

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte, roba una carta.

- Si varias cartas de tierra van a tu cementerio a la vez, la última habilidad de El monstruo Gitrog solo se dispara una vez. Esto puede ocurrir porque un efecto las puso allí desde tu biblioteca al mismo tiempo (como por un efecto de moler), o porque fueron destruidas al mismo tiempo (como en el caso de dos criaturas tierra que recibieran daño de combate letal).
-

Emboscador de Voldaren

{2} {R}

Criatura — Arquero vampiro

2/2

Cuando esta criatura entre, si un oponente perdió vidas este turno, hace X puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo, donde X es la cantidad de Vampiros que controlas.

- La habilidad del Emboscador de Voldaren tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
  - La habilidad del Emboscador de Voldaren cuenta la cantidad de Vampiros que controlas en cuanto se resuelve. Si algo ocurre en respuesta (como que no controlas ningún Vampiro cuando se resuelve), el Emboscador de Voldaren no hará daño a la criatura o planeswalker objetivo.
- 

Emrakul, el Final Prometido

{13}

Criatura legendaria — Eldrazi

13/13

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tipo de carta entre las cartas de tu cementerio.

Cuando lances este hechizo, ganas el control del oponente objetivo durante el próximo turno de ese jugador. Después de ese turno, ese jugador juega un turno adicional.

Vuela, arrolla, protección contra instantáneos.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en tu cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Los supertipos (como legendario y básica) y subtipos (como Humano y Equipo) no cuentan. El descuento máximo que puede darte la propia habilidad de Emrakul es {9}.
- Protección contra instantáneos significa que Emrakul no puede ser el objetivo de hechizos de instantáneo o habilidades activadas o disparadas de cartas de instantáneo y que el daño que se le fuera a hacer por hechizos de instantáneo se previene. Los hechizos de instantáneo aún pueden afectarle de otras maneras, por ejemplo, seguiría recibiendo la bonificación de Agrupar a los campesinos.
- Las habilidades de protección solo se aplican mientras el objeto con la habilidad está en el campo de batalla. En particular, Emrakul puede ser el objetivo de un hechizo que la haga objetivo mientras está en la pila, como Sincopar.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- El jugador que estás controlando sigue siendo el jugador activo durante ese turno.
- Solo controlas al jugador. No controlas ningún permanente, hechizo o habilidad de ese jugador.
- Mientras controles a otro jugador, también sigues tomando tus propias elecciones y decisiones.
- Mientras controles a otro jugador, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones por ese jugador que pueda hacer o que deba hacer durante ese turno. Esto incluye elecciones sobre qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión necesaria para habilidades disparadas o por cualquier otra razón.



- No puedes hacer que el jugador afectado conceda. Ese jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso mientras estás controlando a ese jugador.
- No puedes tomar ninguna decisión o realizar ninguna elección ilegal ni puedes hacer nada que ese jugador no pudiese hacer. No puedes realizar elecciones o tomar decisiones por ese jugador que no se necesiten para las reglas del juego o para cartas, permanentes, hechizos, habilidades, etc. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador afectado tomaría normalmente (como hace la Maestría estratégica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomaría una decisión, no tomarías esa decisión en nombre de ese jugador.
- Tampoco puedes realizar elecciones o tomar decisiones por el jugador que se necesitan por las reglas de torneos (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).
- Mientras controlas a otro jugador, puedes ver todas las cartas en el juego que pueda ver ese jugador. Esto incluye cartas en la mano de ese jugador, cartas boca abajo que controla ese jugador y cualquier carta en la biblioteca de ese jugador que pueda ver.
- Controlar a un jugador no te permite mirar su sideboard. Si un efecto indica que ese jugador elige una carta de fuera del juego, no puedes hacer que ese jugador elija una carta.
- Solo puedes usar los recursos del jugador afectado (cartas, maná, etc.) para pagar los costes de ese jugador: no puedes usar los tuyos. De manera similar, puedes usar los recursos del jugador afectado solo para pagar los costes de ese jugador. No puedes usarlos para pagar los tuyos.
- Se sobrescribirán los varios efectos de controlar a un jugador que afecten al mismo jugador. El último que se crea es el que tiene efecto. Si varios jugadores han lanzado a Emrakul y hecho objetivo al mismo jugador, el efecto de cada habilidad creará un turno adicional.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, ganar el control de un jugador hace que ganes el control de cada jugador de ese equipo.
- Si el jugador hecho objetivo se salta su próximo turno, controlarás el próximo turno que sí juegue el jugador afectado y el turno adicional que juegue el jugador será el próximo a ese turno.
- Si el jugador hecho objetivo pierde el juego mientras controlas su turno durante un juego de varios jugadores, el turno adicional nunca empieza.

#### Engullidor de Falkenrath

{R}

Criatura — Berserker vampiro

2/1

Cada carta de criatura Vampiro de la cual eres propietario que no está en el campo de batalla tiene la habilidad de demencia. El coste de demencia es igual a su coste de maná. *(Si descartas una carta con la habilidad de demencia, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

- La habilidad del Engullidor de Falkenrath solo se aplica mientras esté en el campo de batalla. Si lo descartas, no se otorgará a sí mismo la habilidad de demencia.
- Si el Engullidor de Falkenrath deja el campo de batalla antes de que el disparo de la habilidad de demencia se haya resuelto para una carta de Vampiro que ganó demencia con su habilidad, la habilidad de demencia te seguirá permitiendo lanzar esa carta de Vampiro por el coste apropiado, aunque ya no tenga la habilidad de demencia.

- Si descartas una carta de criatura Vampiro que ya tenía la habilidad de demencia, elegirás qué habilidad de demencia la exilia. Puedes elegir la que ya tiene normalmente o la que ganó del Engullidor de Falkenrath.
- 

Ente del enjambre espantoso

{8}

Criatura — Insecto eldrazi

4/4

Emerger {6}{G}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*

Cuando lances este hechizo, crea dos fichas de criatura

Insecto verdes 1/1.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Entidad congelada

{1}{U}

Criatura — Horror

0/4

Defensor.

Esta criatura entra con cuatro contadores de hielo sobre ella.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, remueve un contador de hielo de esta criatura.

Luego, si no tiene contadores de hielo sobre ella, transfórmala.

////

Horror despertado

Criatura — Horror kraken

7/8

Cuando esta criatura se transforme en el Horror despertado, regresa todas las criaturas que no sean Horror a las manos de sus propietarios.

- Cuando la habilidad disparada de la Entidad congelada la transforme, la habilidad del Horror despertado se disparará y resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase la última habilidad de la Entidad congelada.
  - Remover todos los contadores de hielo de la Entidad congelada de otra forma no hará que se transforme. Tendrás que lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro y hacer que su última habilidad se dispare.
-

Espanto astillado  
{2}{G}  
Criatura — Elemental  
\*/\*

Arrolla.

Tanto la fuerza como la resistencia del Espanto astillado son iguales a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

Al comienzo de tu mantenimiento, muele dos cartas.

*(Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Espanto astillado funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Espanto astillado está en tu cementerio, se contará a sí mismo.
- Si el controlador del Espanto astillado solo tiene una carta en su biblioteca cuando su habilidad disparada se resuelve, pone esa carta en su cementerio.

---

Evolución del horror  
{1}{G}{G}  
Conjuro  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.  
Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, donde X es 2 más el valor de maná de la criatura sacrificada. Pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja. Exilia la Evolución del horror.

- Sacrificar una criatura forma parte del coste de la Evolución del horror. No puedes sacrificar más criaturas para buscar más cartas de criatura ni puedes lanzar la Evolución del horror si no controlas ninguna criatura.
  - Una vez que empieces a lanzar la Evolución del horror, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.
  - El valor de maná de una criatura se determina solamente con los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que esa criatura sea la cara posterior de una carta de dos caras, una carta combinada o esté copiando otra cosa; ver más abajo). Si el coste de maná incluye {X}, X se considera 0. Si es una carta de una sola cara sin símbolos de maná en la esquina superior derecha (porque es una tierra animada, por ejemplo), su valor de maná es de 0. Ignora cualquier coste alternativo o adicional (como el de estímulo) que se pagó cuando se lanzó la criatura.
  - Una ficha que no es una copia de otro permanente tiene un valor de maná de 0. Una ficha que es una copia o una criatura que se ha convertido en una copia de otro permanente tiene el valor de maná de lo que esté copiando.
  - El valor de maná de un permanente que es una carta de dos caras con la cara posterior boca arriba es el valor de maná de la cara frontal. El valor de maná de un permanente combinado es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Una criatura que es una copia de cualquiera de las caras tiene un valor de maná de 0.
  - Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0. Si encuentras una carta de esta manera, no tendrás la oportunidad de usar maná en {X}.
-

Exterminador de malvados

{3}{W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Cuando esta criatura entre, puedes destruir el Vampiro, Licántropo o Zombie objetivo.

- Si controlas al único Vampiro, Licántropo o Zombie, debes hacerlo objetivo con la habilidad del Exterminador de malvados. Eliges si quieres destruir el objetivo o no cuando la habilidad se resuelve.
- 

Extractor de almas

{3}

Artefacto

{5}, {T}, sacrificar este artefacto: Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es 1/1, es un Espíritu además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar.

Crea una ficha de criatura Zombie negra con fuerza y resistencia iguales a las de esa carta.

- Si copias una carta de criatura de dos caras con la habilidad del Extractor de almas, la ficha de Espíritu resultante será una ficha de dos caras. Las excepciones detalladas se aplicarán a ambas caras de la ficha de Espíritu. La ficha de Zombie no será una ficha de dos caras.
  - Si la carta de criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
  - Cualquier habilidad de “entra” de la carta de criatura copiada se disparará cuando la ficha de Espíritu entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la carta de criatura también funcionará.
  - La ficha de Espíritu tiene el color y el coste de maná (y, por lo tanto, el valor de maná) de la carta original; la ficha de Zombie tiene un valor de maná de 0.
  - Las habilidades que definen la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican mientras esa carta está en tu cementerio, pero las habilidades que suman o restan, no. Por ejemplo, la habilidad de la Sabia del conocimiento ancestral se aplica para determinar la fuerza y resistencia de la ficha de Zombie, pero la habilidad de la Élite de Liliana, no.
  - Si la carta de criatura copiada tiene una habilidad que define esa fuerza y resistencia, como la de la Sabia del conocimiento ancestral, la ficha de Espíritu seguirá teniendo una fuerza y resistencia base de 1/1.
  - La fuerza y resistencia de la ficha de Zombie se determinan en cuanto se crea y se basan en la carta tal y como existió por última vez en tu cementerio. No se actualizarán si la fuerza y resistencia de la carta exiliada cambia.
  - La ficha de Espíritu estará en el campo de batalla antes de que entre la ficha de Zombie.
-

Fe incólume  
{3}{W}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura que controlas.  
Cuando esta Aura entre, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que esta Aura deje el campo de batalla.  
La criatura encantada obtiene +2/+2.

- Si la Fe incólume deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura hecha objetivo no se exiliará.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que la Fe incólume deje el campo de batalla. No ocurre nada entre los dos eventos, incluidas las acciones basadas en estado. No obstante, si la criatura a la que encanta la Fe incólume deja el campo de batalla, la Fe incólume no lo dejará hasta que se verifiquen las acciones basadas en estado.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Fe incólume deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

---

Flujo de esencia  
{U}  
Instantáneo  
Exilia la criatura objetivo que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Si es un Espíritu, pon un contador +1/+1 sobre ella.

- El Flujo de esencia verifica si la criatura es un Espíritu después de que regrese del exilio.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
  - Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
  - Si se exilia una carta de dos caras, regresará con su cara frontal boca arriba.
-

Forajida de Kruin  
{1}{R}{R}  
Criatura — Bribón licántropo humano  
2/2

Daña primero.  
Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

////

Terror del Paso Kruin  
Criatura — Licántropo  
3/3

Daña dos veces.  
Los Licántropos que controlas tienen la habilidad de amenaza. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*  
Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

- Si la Forajida de Kruin de alguna manera se transforma tras haber declarado bloqueadoras, pero antes de que termine el combate, todos los Licántropos que controlas que hayan sido bloqueados por una sola criatura permanecerán bloqueados.

---

Fragmento de criptolito  
{3}  
Artefacto  
Este artefacto entra girado.  
{T}: Agrega un maná de cualquier color. Cada jugador pierde 1 vida.  
Al comienzo de tu mantenimiento, si cada jugador tiene 10 o menos vidas, transforma este artefacto.

////

Aurora de Emrakul  
Criatura — Reflejo eldrazi  
1/4  
Vuela, toque mortal.  
Siempre que esta criatura ataque, cada oponente pierde 3 vidas.

- La segunda habilidad del Fragmento de criptolito es una habilidad de maná. Los jugadores no pueden responder a ella o a la pérdida de vidas que causa.
- Si un jugador tiene 11 o más vidas en cuanto empieza tu mantenimiento, la última habilidad del Fragmento de criptolito no se dispara. Si un jugador tiene 11 o más vidas en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no tiene efecto.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de maná del Fragmento de criptolito causa que cada jugador pierda 1 vida, por lo que cada equipo pierde 2 vidas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Fragmento de criptolito verifica si el total de vidas de cada equipo es de 10 o menos.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Aurora de Emrakul causa que cada oponente pierda 3 vidas, así que el equipo oponente pierde un total de 6 vidas.

---

Fuerza de las armas

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si controlas un Equipo, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

- Crearás una ficha de Soldado Humano si controlas cualquier Equipo, no solo uno anexo a la criatura objetivo o a cualquier criatura.
- Solo crearás una ficha, sin importar cuántos Equipos controles más allá del primero.
- La ficha de Soldado Humano que crearás no puede ser el objetivo para obtener +2/+2.

---

Garruk implacable

{3}{G}

Planeswalker legendario — Garruk

3

Cuando Garruk implacable tenga dos o menos contadores de lealtad sobre él, transfórmalo.

0: Garruk implacable hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Esa criatura le hace a él una cantidad de daño igual a su fuerza.

0: Crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

////

Garruk, maldito por el Velo

Planeswalker legendario — Garruk

+1: Crea una ficha de criatura Lobo negra 1/1 con la habilidad de toque mortal.

-1: Sacrifica una criatura. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de criatura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

-3: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

- La primera habilidad de Garruk implacable es una habilidad disparada por estado. Se dispara una vez cuando Garruk tiene dos o menos contadores de lealtad sobre él y no puede volver a dispararse mientras esa habilidad está en la pila.
- No agregas ni remueves contadores de lealtad de Garruk implacable cuando se transforma en Garruk, maldito por el Velo. En la mayoría de los casos, tendrá uno o dos contadores de lealtad sobre él.
- No puedes activar una habilidad de lealtad de Garruk implacable y más adelante en ese turno activar una habilidad de lealtad de Garruk, maldito por el Velo después de que se transforme.
- La segunda habilidad de Garruk, maldito por el Velo no hace objetivo a una criatura. No obstante, cuando esa habilidad se resuelve, debes sacrificar una criatura si controlas una.
- La cantidad de cartas de criatura en tu cementerio se cuenta cuando la tercera habilidad de Garruk, maldito por el Velo se resuelve. Una vez que la habilidad se resuelve, la bonificación no cambia si esa cantidad cambia más adelante en el turno.

- Solo las criaturas que controlas cuando la tercera habilidad de Garruk, maldito por el Velo se resuelve recibirán la bonificación. No afecta a las criaturas que entran o cuyo control ganas más adelante en el turno.

---

Geist de la torre

{3}{U}

Criatura — Espíritu

2/2

Vuela.

Cuando esta criatura entre, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

- Si solo hay una carta en tu biblioteca cuando el Geist de la torre entre al campo de batalla, mirarás esa carta y la pondrás en tu mano.

---

Gisa y Geralf

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/4

Cuando Gisa y Geralf entren, muele cuatro cartas.

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

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo de Zombie que lanzas desde tu cementerio.
- Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo de Zombie. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- En cuanto empieces a lanzar el hechizo de Zombie, perder el control de Gisa y Geralf no afectará al hechizo.
- Si lanzas un hechizo de criatura Zombie desde tu cementerio y luego haces que una nueva copia de Gisa y Geralf entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de criatura Zombie desde tu cementerio ese turno.
- Si una carta de Zombie va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.
- Si varios efectos te permiten lanzar un hechizo de criatura Zombie desde tu cementerio, como por ejemplo el de Gisa y Geralf y el de Karador, Cacique Fantasma, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a lanzar el hechizo.

---

Granjera excéntrica

{2}{G}

Criatura — Plebeyo humano

2/3

Cuando esta criatura entre, muele tres cartas y luego puedes regresar una carta de tierra de tu cementerio a tu mano. *(Para moler tres cartas, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*



- La carta de tierra que regresas a tu mano puede ser una que se acaba de moler o una que ya estuviera en tu cementerio.
- 

Gran sacerdote Skirsdag

{1}{B}

Criatura — Clérigo humano

1/2

*Necrario* — {T}, girar dos criaturas enderezadas que controlas: Crea una ficha de criatura Demonio negra 5/5 con la habilidad de volar. Activa esto solo si una criatura murió este turno.

- A diferencia del Gran sacerdote Skirsdag, las otras criaturas que gires para activar esta habilidad no tienen que haber estado bajo tu control de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- 

Grimgrin, nacido del cadáver

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Guerrero zombie

5/5

Grimgrin entra girado y no se endereza durante tu paso de enderezar.

Sacrificar otra criatura: Endereza a Grimgrin y pon un contador +1/+1 sobre él.

Siempre que Grimgrin ataque, destruye la criatura objetivo que controla el jugador defensor y luego pon un contador +1/+1 sobre Grimgrin.

- Si la criatura hecha objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Grimgrin se resuelve, toda la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás un contador +1/+1 sobre Grimgrin.
  - Si el jugador defensor no controla ninguna criatura cuando ataca Grimgrin, la última habilidad se removerá de la pila y no tendrá efecto.
  - Si la última habilidad de Grimgrin se resuelve, pero la criatura objetivo no se destruye (quizás porque se regeneró o porque tiene la habilidad de indestructible), pondrás un contador +1/+1 sobre Grimgrin de todas formas.
- 

Griselbrand

{4}{B}{B}{B}{B}

Criatura legendaria — Demonio

7/7

Vuela, vínculo vital.

Pagar 7 vidas: Roba siete cartas.

- No puedes activar la habilidad de Griselbrand si tienes 6 o menos vidas.
-

Gryff horripilante

{7}

Criatura — Hipogrifo eldrazi

3/4

Emerger {5}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*

Cuando lances este hechizo, roba una carta.

Vuela.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Hacerse con la tormenta

{4}{R}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elemental roja con la habilidad de arrollar y “Tanto la fuerza como la resistencia de esta ficha son iguales a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio más la cantidad de cartas con la habilidad de retrospectiva de las cuales eres propietario en el exilio”.

Retrospectiva {6}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- La fuerza y resistencia de la ficha de Elemental cambiarán a medida que cambien la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio y la cantidad de cartas con la habilidad de retrospectiva de las cuales eres propietario en el exilio.
  - Si lanzas Hacerse con la tormenta sin cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio y sin cartas con la habilidad de retrospectiva en el exilio, el Elemental empezará siendo una criatura 0/0. No obstante, las acciones basadas en estado no se verificarán hasta después de que Hacerse con la tormenta se haya resuelto del todo. En ese momento, el Elemental será una criatura 1/1 y sobrevivirá porque Hacerse con la tormenta estará o en tu cementerio o en el exilio.
  - Mientras un hechizo esté en la pila, no está ni en tu cementerio ni en el exilio, así que no contribuirá a la fuerza y resistencia del Elemental. Por ejemplo, si Hacerse con la tormenta está en tu cementerio y no hay cartas en el exilio, el Elemental 1/1 de la situación expuesta más arriba pasará a ser 0/0 y morirá si lanzas Hacerse con la tormenta desde tu cementerio con su habilidad de retrospectiva.
- 

Hacha de relámpagos

{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta o paga {5}.

El Hacha de relámpagos hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

- El valor de maná del Hacha de relámpagos es de 1, al margen del coste adicional que pagues.
-

Helvault  
{3}  
Artefacto legendario  
{1}, {T}: Exilia la criatura objetivo que controlas.  
{7}, {T}: Exilia la criatura objetivo que no controlas.  
Cuando el Helvault vaya a un cementerio desde el campo de batalla, regresa todas las cartas exiliadas con él al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

- La primera y la tercera habilidad están vinculadas. De manera similar, la segunda y la tercera habilidad están vinculadas. Solo las cartas exiliadas como resultado de la primera o la segunda habilidad del Helvault regresarán al campo de batalla por su tercera habilidad.

---

Heraldo de la Nebelgast  
{2}{U}  
Criatura — Espíritu  
2/1  
Destello.  
Vuela.  
Siempre que esta criatura u otro Espíritu que controlas entre, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

- Si el Heraldo de la Nebelgast y otro Espíritu entran al mismo tiempo, la última habilidad del Heraldo de la Nebelgast se dispara una vez por cada uno de ellos.

---

Herencia rechazada  
{1}  
Artefacto — Equipo  
La criatura equipada obtiene +1/+1.  
Cuando la criatura equipada se transforme, transforma este Equipo.  
Equipar {1}.  
////  
Acero de Bocaceniza  
Artefacto — Equipo  
La criatura equipada obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de dañar primero.  
Equipar {3}.

- Cuando la Herencia rechazada se transforme, permanece anexada a la criatura a la que está anexada. Si la criatura equipada se transforma en un permanente que no sea criatura, la Herencia rechazada se desanexará antes de que se transforme en el Acero de Bocaceniza.
-

Homólogo carcajeante

{1} {U} {U}

Instantáneo

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

Retrospectiva {5} {U} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad disparada de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura elegida también funcionará.

---

Horror destrozacascos

{5} {U} {U}

Criatura — Horror kraken

7/8

Destello.

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Siempre que lances un hechizo, elige hasta uno:

- Regresa el hechizo objetivo que no controlas a la mano de su propietario.
  - Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Horror destrozacascos. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Horror destrozacascos no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
-

Huevo biolumi

{2}{U}

Criatura — Huevo serpiente

0/4

Defensor.

Cuando esta criatura entre, adivina 2.

Cuando sacrifiques esta criatura, regresa al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

////

Serpiente biolumi

Criatura — Serpiente

4/4

Sacrificar dos Islas: Esta criatura no puede ser bloqueada este turno.

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

---

Indagador de secretos

{U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes mostrar esa carta. Si se muestra una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, transforma esta criatura.

////

Aberración insectoide

Criatura — Insecto humano

3/2

Vuela.

- Puedes mostrar la carta incluso si no es un instantáneo o conjuro. Tanto si la muestras como si no, la carta permanece en la parte superior de tu biblioteca.

---

Iniciado optimista

{W}

Criatura — Brujo humano

1/2

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

{2}{W}, remover dos contadores +1/+1 de entre las criaturas que controlas: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

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

#### Injerto de suturador

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3.

Siempre que la criatura equipada ataque, no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Siempre que este Equipo sea desanexado de un permanente, sacrifica ese permanente.

Equipar {2}.

- Si varios efectos dicen que una criatura no se endereza durante tu próximo paso de enderezar, esos efectos se aplicarán durante un paso de enderezar. Por ejemplo, una criatura que ataca mientras está equipada con dos copias del Injerto de suturador solo estará un paso de enderezar sin enderezar.
- El Injerto de suturador se desanexa de la criatura equipada si lo equipas a otra nueva, si el Injerto de suturador deja el campo de batalla, si la criatura equipada deja de ser una criatura o si el Injerto de suturador deja de ser un Equipo (también se desanexa si la criatura equipada deja el campo de batalla, pero la habilidad disparada no hará nada en ese caso).
- Si la última habilidad disparada del Injerto de suturador se dispara pero no controlas el permanente del que se desanexó en el momento en el que esa habilidad se resuelve (quizás porque otro jugador de alguna manera ganó su control), no podrás sacrificarlo.

#### Invasión de Innistrad

{2} {B} {B}

Batalla — Asedio

5

*(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.*

*Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)*

Destello.

Cuando esta batalla entre, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -13/-13 hasta el final del turno.

////

Aluvión de muertos

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, crea dos fichas de criatura Zombie negras 2/2.

{2} {B}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de criatura, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

- Cada Asedio tiene una habilidad disparada intrínseca. Esa habilidad es: “Cuando se remueva el último contador de defensa de este permanente, exílialo. Luego, puedes lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná”.
- En cuanto un Asedio entre al campo de batalla, su controlador elige un oponente para que sea su protector.
- El controlador de un Asedio no puede ser su protector. Si el protector de un Asedio llega a ganar su control, elegirá un nuevo jugador para que sea su protector. Se trata de una acción basada en estado.
- Si un permanente que no sea batalla que ya está en el campo de batalla se convierte en una copia de un Asedio, su controlador elige a uno de sus oponentes para que sea el protector de esa batalla. Sin embargo, es muy probable que termine en el cementerio de su propietario, ya que no tendrá contadores de defensa (ver más abajo).
- La “defensa” de una batalla aparece en la esquina inferior derecha de la carta. Una batalla entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores de defensa. Si otro permanente entra al campo de batalla como una copia de una batalla, también entra con esa cantidad de contadores de defensa.
- Solo las criaturas que controla el protector de una batalla pueden bloquear las criaturas que atacan a esa batalla. Esto significa que el controlador de un Asedio nunca puede asignar criaturas para bloquear y defenderlo.
- Una batalla puede recibir daño y ser el objetivo de hechizos o habilidades que hacen objetivo “a cualquier objetivo”.
- Si se hace daño a una batalla, se le remueve esa misma cantidad de contadores de defensa.
- Todos los jugadores pueden atacar a una batalla a excepción de su protector. En concreto, esto significa que el controlador de un Asedio puede atacarlo.
- Si una batalla no tiene contadores de defensa y no es la fuente de una habilidad disparada que se disparó pero todavía no dejó la pila, esa batalla va al cementerio de su propietario. Se trata de una acción basada en estado. Esto no hace que se dispare la habilidad disparada intrínseca de un Asedio.
- Si un Asedio nunca tuvo contadores de defensa (quizá porque era un permanente que se convirtió en una copia de un Asedio), no se le puede remover el último contador de defensa. Por ello, irá al cementerio de su propietario y no lo exiliarás ni lanzarás la otra cara.
- Si una ficha o una carta que no está representada por una carta de dos caras que se transforma se convierte en una copia de un Asedio, no se puede lanzar en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Por lo tanto, permanecerá en el exilio. Si es una ficha, dejará de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.
- Si un permanente representado por una carta de dos caras que se transforma se convierte en una copia de un Asedio, irá al exilio en cuanto se resuelva la habilidad disparada de ese Asedio. Luego, se lanzará transformado. Hay que tener en cuenta que esto solo se aplica a las cartas de dos caras que se transforman, no a las cartas de dos caras modales que habitualmente se pueden jugar con cualquier cara.
- En un juego de varios jugadores, si el protector de una batalla deja el juego y esa batalla no está siendo atacada, su controlador elige un nuevo protector como una acción basada en estado. Si está siendo atacada, su controlador elige un nuevo protector una vez que ya no haya criaturas atacándola. Esto significa que se la sigue atacando y que puede recibir daño de combate de forma normal.
- Si una batalla que está siendo atacada deja de ser una batalla de alguna manera, se remueve del combate. De manera similar, si su controlador cambia en medio del combate, la batalla se remueve del combate.
- Una batalla no puede atacar ni bloquear, incluso si se transforma en una criatura. Si, de alguna manera, una criatura atacante o bloqueadora se convierte en una batalla además de ser una criatura, se removerá del combate.

---

Investigador aberrante

{3}{U}

Criatura — Insecto humano

3/2

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, muele una carta. Si se molió una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, transforma esta criatura. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

////

Forma perfeccionada

Criatura — Horror insecto

5/4

Vuela.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre los dos pasos de la habilidad disparada del Investigador aberrante. Si la carta que va a tu cementerio es una carta de instantáneo o de conjuro, el Investigador aberrante se transformará antes de que un jugador pueda realizar ninguna acción.
- Si un efecto de reemplazo hace que la primera carta de tu biblioteca vaya a una zona que no sea tu cementerio, el Investigador aberrante se seguirá transformando si esa carta era una carta de instantáneo o de conjuro.

---

Invocación descorazonada

{1}{B}

Encantamiento

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de criatura.

Las criaturas que controlas obtienen -1/-1.

- La primera habilidad de la Invocación descorazonada solo puede reducir la parte de maná genérico del coste de un hechizo de criatura.

---

Iteración galvánica

{U}{R}

Instantáneo

Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Retrospectiva {1}{U}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

*Luego exíllala.)*

- Si resuelves una Iteración galvánica después de otra (o si lanzas la misma con la habilidad de retrospectiva), se copiará la segunda Iteración galvánica. Esa copia y hechizo se resuelven y crean dos habilidades disparadas retrasadas. El siguiente hechizo que lances después de esto se copiará dos veces. Si ese hechizo también es una Iteración galvánica, el siguiente hechizo se copiará tres veces, y así sucesivamente.
- La habilidad de la Iteración galvánica copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.



- Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de la Iteración galvánica para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la habilidad de la Iteración galvánica se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Jace, Descifrador de Misterios

{3}{U}{U}

Planeswalker legendario — Jace

5

+1: Adivina 1 y luego roba una carta.

−2: Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

−8: Obtienes un emblema con “Siempre que un oponente lance su primer hechizo cada turno, contrarresta ese hechizo”.

- La habilidad disparada del emblema contrarresta el primer hechizo que lanza un oponente cada turno, no solo durante el turno de ese oponente.
- Si la habilidad disparada del emblema de Jace no contrarresta el primer hechizo que lanza un oponente (tal vez porque ese hechizo no puede ser contrarrestado), no se disparará otra vez en el mismo turno para tratar de contrarrestar el segundo hechizo de ese jugador.
- Si tienes varios oponentes, el emblema de Jace puede dispararse una vez cada turno por cada oponente.

Lacerador relámpago

{1}{R}

Criatura — Berserker humano

2/1

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

Mientras esta criatura esté emparejada con otra criatura, ambas criaturas tienen la habilidad de prisa.

- Una criatura que pierde la habilidad de prisa después de que haya sido declarada como criatura atacante no deja de atacar.

---

La masacre de Ganchocarne

{X}{B}{B}

Encantamiento legendario

Cuando La masacre de Ganchocarne entre, cada criatura obtiene -X/-X hasta el final del turno.

Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, ganas 1 vida.

- Si La masacre de Ganchocarne entra al campo de batalla y no fue lanzada (o fue lanzada sin pagar su coste de maná), X será 0. La primera habilidad se disparará, pero de masacre tendrá solo el nombre.

---

Licántropo incandescente

{2}{R}{R}

Criatura — Horror licántropo

3/2

Cuando esta criatura entre, hace 1 punto de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo.

{4}{R}{R}: Transforma esta criatura.

////

Pavor licano en erupción

Criatura — Licántropo eldrazi

6/4

Siempre que esta criatura ataque, hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad disparada del Pavor licano en erupción se resuelve antes de que se elijan bloqueadoras. Una criatura que recibió daño letal de esta manera no podrá bloquear.
- Si de alguna manera transformas el Licántropo incandescente en el Pavor licano en erupción después de que haya atacado, la habilidad disparada del Pavor licano en erupción no se disparará ese combate.

---

Llamada cátera

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene la habilidad de vigilancia y

“Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura

Humano blanca 1/1”.

- El controlador de la criatura encantada crea la ficha de Humano, incluso si no es el controlador de la Llamada cátera.
-

Lluvia de recuerdos

{2} {U} {U}

Instantáneo

Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar este hechizo. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Retrospectiva {5} {U} {U}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.*)

- La Lluvia de recuerdos se fija en el maná que pagaste para lanzarla, no en su coste de maná. Si lanzaste la Lluvia de recuerdos por {2} {U} {U}, mirarás cuatro cartas. Si la lanzaste con la habilidad de retrospectiva por {5} {U} {U}, mirarás siete cartas. Todos los efectos que aumenten o disminuyan el coste para lanzarla también se tendrán en cuenta.
- Si se copia la Lluvia de recuerdos, no se usa maná para lanzar la copia, así que X será 0. No se copia la cantidad de maná usado para lanzar el hechizo original. No mirarás ninguna carta de tu biblioteca en cuanto la Lluvia de recuerdos se resuelva.
- Si un efecto te permite lanzar la Lluvia de recuerdos sin pagar su coste de maná, X será 0. La Lluvia de recuerdos se resolverá, pero no harás nada.
- Si un efecto requiere que pagues cierta cantidad de maná para prevenir que la Lluvia de recuerdos sea contrarrestada, como hace por ejemplo Sincopar, ese maná no se usó para lanzar la Lluvia de recuerdos y no se tendrá en cuenta.

---

Lobo montañoso hambriento

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

Mientras controles otro Lobo o Licántropo, esta criatura obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

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

---

Lobo preso de runas

{1} {R}

Criatura — Lobo

2/2

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

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

Maestría del tiempo

{5}{U}{U}

Conjuro

Juega un turno adicional después de este. Exilia la

Maestría del tiempo.

Milagro {1}{U}. *(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Si la primera carta que robas en un turno tiene la habilidad de milagro, puedes mostrarla. Si lo haces, la habilidad disparada se dispara y va a la pila. Los jugadores pueden responder a esta habilidad de forma normal. Mientras esta habilidad esté en la pila y la carta con la habilidad de milagro permanezca en tu mano, juegas mostrándola.
- Es importante que muestres una carta con la habilidad de milagro antes de que se mezcle con las demás cartas de tu mano.
- En cuanto la habilidad disparada se resuelva, decides si lanzar la carta mostrada o no. Si lo haces, pagas su coste de milagro en vez de su coste de maná. Si no lo haces, ya sea porque no quieres o porque no puedes (tal vez porque la carta ya no está en tu mano), la carta deja de mostrarse y permanece en tu mano.
- La habilidad de milagro funciona en cualquier turno, no solo en los tuyos, pero solo si la carta es la primera carta que robes ese turno. Si se te indica que robes varias cartas (y aún no robaste una carta ese turno), esas cartas se roban de una en una, así que solo la primera se puede mostrar con la habilidad de milagro.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de milagro, ignoras cualquier restricción basada en el tipo de carta. Por ejemplo, si la Maestría del tiempo es la primera carta que robas durante el turno de un oponente, puedes mostrarla y lanzarla con la habilidad de milagro. Suponiendo que no hay establecidos otros turnos adicionales, el próximo turno será tu turno adicional. Tras ese turno, se retomará el orden normal de los turnos.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de milagro) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo siempre se basa en su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Maniático de laboratorio

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, ganas el juego.

- Si por alguna razón no puedes ganar el juego (porque tu oponente lanzó la Gracia del ángel este turno, por ejemplo), no lo perderás por haber intentado robar una carta de una biblioteca sin cartas. El acto de robar fue reemplazado igualmente.
  - Si dos o más jugadores controlan cada uno un Maniático de laboratorio y cada jugador debe robar una cantidad de cartas, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando roba esa misma cantidad de cartas. Si esto hace que, en vez de eso, ese jugador gane el juego, el juego termina inmediatamente. Si el juego aún no terminó, repite este proceso por cada otro jugador por orden de turno.
-

Manto del lunarca

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene “{1}, sacrificar un permanente: Esta criatura gana la habilidad de volar hasta el final del turno”.

- Solo el jugador que controla la criatura encantada puede activar la habilidad que gana del Manto del lunarca. Puede no ser el controlador del Manto del lunarca.
- Puedes activar la habilidad que otorga el Manto del lunarca a tu criatura encantada si sacrificas cualquier permanente que controlas, incluido el Manto del lunarca o la misma criatura encantada. Si sacrificas el Manto del lunarca de esta manera, la criatura que estaba encantada antes sigue ganando la habilidad de volar.

---

Mascarada de Stensia

{2}{R}

Encantamiento

Las criaturas atacantes que controlas tienen la habilidad de dañar primero.

Siempre que un Vampiro que controlas haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre él.

Demencia {2}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- Perder o ganar la habilidad de dañar primero después de que el daño de dañar primero se haya hecho no hará que una criatura haga daño de combate dos veces o no haga daño de combate.

---

Mentor de los mansos

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Siempre que otra criatura que controlas con fuerza de 2 o menos entre, puedes pagar {1}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad del Mentor de los mansos verifica la fuerza de la otra criatura solo en cuanto entra. Si esa criatura tiene una fuerza de 2 o menos, la habilidad se disparará. Una vez que la habilidad se dispare, aumentar la fuerza de esa criatura por encima de 2 no afectará a esa habilidad. Del mismo modo, reducir la fuerza de la criatura a 2 o menos después de que entre no hará que se dispare la habilidad.
  - Si una criatura entra con contadores +1/+1 o si un efecto continuo, como el de la Celebración de la boda, se aplica a la criatura en el campo de batalla, esos efectos se aplican cuando se verifica si la habilidad del Mentor de los mansos se disparará.
  - Mientras se resuelve la habilidad disparada del Mentor de los mansos, no puedes pagar {1} varias veces para robar más de una carta.
-

Milfauces  
{8}  
Criatura — Sanguijuela eldrazi  
6/4  
Emerger {6}{B}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.)*  
Cuando lances este hechizo, el oponente objetivo pierde 3 vidas y tú ganas 3 vidas.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- 

Milpiés de tumbamohosa  
{4}{G}  
Criatura — Horror insecto  
2/2  
Cuando esta criatura entre, muele tres cartas y luego pon un contador +1/+1 sobre esta criatura por cada carta de criatura en tu cementerio. *(Para moler tres cartas, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

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

Mímico metálico  
{2}  
Criatura artefacto — Metamorfo  
2/1  
En cuanto esta criatura entre, elige un tipo de criatura. Esta criatura es del tipo elegido además de sus otros tipos.  
Cada una de las otras criaturas que controlas del tipo elegido entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Mímico metálico entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. La segunda habilidad del Mímico metálico se comienza a aplicar inmediatamente.
- Debes elegir un tipo de criatura existente. “Artefacto” y “Vehículo” no son tipos de criatura.
- Las criaturas del tipo elegido que entren al campo de batalla a la vez que el Mímico metálico no entrarán con un contador +1/+1 adicional.
- Aunque el Mímico metálico es un Metamorfo, las otras criaturas Metamorfo que controlas no obtendrán un contador +1/+1 a menos que eligieras Metamorfo en cuanto el Mímico metálico entró en el campo de batalla. Si lo haces, esa criatura debe entrar al campo de batalla como un Metamorfo para obtener un contador +1/+1. No obtendrá un contador +1/+1 si entra al campo de batalla como una copia de una criatura que no sea Metamorfo.

---

Misterios de Ulvenwald

{2} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, investiga. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".*)

Siempre que sacrifiques una Pista, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

- Si una criatura que no sea ficha muere al mismo tiempo que los Misterios de Ulvenwald dejan el campo de batalla, la primera habilidad se dispara. De manera similar, si los Misterios de Ulvenwald no son una ficha y se convierten en una criatura, su muerte hará que su propia primera habilidad se dispare.
- La última habilidad es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar una Pista siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificarla, como la habilidad activada de las fichas de Pista.
- Si sacrificas una Pista como parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la última habilidad se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.

---

Monstruo arcaico de lo profundo

{8}

Criatura — Pulpo eldrazi

5/6

Destello.

Emerger {5} {U} {U}. (*Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de esa criatura.*)

Cuando lances este hechizo, gira hasta cuatro permanentes objetivo.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Muerta poseída

{3} {B}

Criatura — Zombie

2/2

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de criatura

Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

{1} {B}, descartar dos cartas: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla girada.

- La última habilidad de la Muerta poseída solo se puede activar mientras está en tu cementerio.
-

Mutación espontánea  
{U}  
Encantamiento — Aura  
Destello.  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene -X/-0, donde X es la cantidad de cartas en tu cementerio.

- El valor de X se actualiza constantemente a medida que cambia la cantidad de cartas en tu cementerio.
- 

Navegante certero  
{4} {U} {U}  
Criatura — Espíritu  
5/5  
Unir almas. (*Puedes emparejar esta criatura con otra criatura no emparejada cuando cualquiera de ellas entre. Permanecen emparejadas mientras controles ambas criaturas.*)  
Mientras el Navegante certero esté emparejado con otra criatura, ambas criaturas tienen “{1} {U}”: Exilia a esta criatura y luego regresa al campo de batalla bajo tu control”.

- Si activas la habilidad concedida por el Navegante certero, la criatura se exiliará, la pareja se romperá inmediatamente y luego la carta regresará al campo de batalla. La habilidad de unir almas del Navegante certero se dispara cuando esa carta entre al campo de batalla y la pareja puede reunirse.
  - Una vez que el Navegante certero o la criatura con la que está emparejada se exilie, la otra criatura ya no tendrá la habilidad activada. No obstante, puedes activar la habilidad de una criatura en respuesta a activar la habilidad de la otra criatura.
- 

Necrodualidad  
{3} {U}  
Encantamiento  
Siempre que un Zombie que no sea ficha que controlas entre, crea una ficha que es una copia de esa criatura.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
  - Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
-



Ocultista Stromkirk

{2} {R}

Criatura — Horror vampiro

3/2

Arrolla.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

Demencia {1} {R}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Odric, mariscal lunarca

{3} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Al comienzo de cada combate, las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno si una criatura que controlas tiene la habilidad de dañar primero. Lo mismo sucede con las habilidades de volar, toque mortal, dañar dos veces, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, escurridizo, arrollar y vigilancia.

- La habilidad de Odric se dispara al comienzo de cada combate, no solo en el combate en tu turno, tengan o no las criaturas que controlas cualesquiera de las habilidades indicadas. Si una criatura gana una de las habilidades indicadas antes de que se resuelva la habilidad disparada de Odric, quizá por otra habilidad que se disparó al comienzo del combate, entonces las criaturas que controlas ganarán esa habilidad.
- El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad de Odric y cómo les afecta se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán ninguna habilidad ni causarán que las criaturas ganen nuevas habilidades, y las habilidades ganadas no cambiarán incluso si cada criatura que tenía las habilidades de forma normal deja el campo de batalla.
- Son redundantes varias copias de cualesquiera de las habilidades que Odric pudiese otorgar a tus criaturas.
- Si una de esas criaturas tiene una o más variantes de las palabras clave enumeradas (por ejemplo, antimaleficio contra blanco), las criaturas que controlas ganan esas variantes específicas.

---

Ola asesina

{X} {B}

Conjuro

Por cada criatura, su controlador la sacrifica a menos que pague X vidas.

- Primero, el jugador activo elige si pagar X vidas por cada criatura que controla. Luego cada otro jugador por orden de turno elige por sus criaturas. Después, cada jugador paga una cantidad de vidas y sacrifica criaturas al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las decisiones de los jugadores que eligieron antes que ellos.

- Un jugador puede elegir pagar vidas por algunas criaturas y sacrificar el resto. No es una decisión de todo o nada.
- No puedes pagar más vidas de las que tienes.
- Si no puedes sacrificar una criatura (tal vez por Sigarda, Anfitriona de las Garzas), puedes elegir no pagar vidas y no ocurrirá nada.

Olivia Voldaren

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Vampiro

3/3

Vuela.

{1} {R}: Olivia Voldaren hace 1 punto de daño a otra criatura objetivo. Esa criatura se convierte en un Vampiro además de sus otros tipos. Pon un contador +1/+1 sobre Olivia Voldaren.

{3} {B} {B}: Gana el control del Vampiro objetivo mientras controles a Olivia Voldaren.

- Si Olivia Voldaren hace daño letal a una criatura con su primera habilidad activada, esa criatura se convertirá en un Vampiro antes de morir.
- Si activaste la última habilidad de Olivia Voldaren y antes de que se resuelva esa habilidad pierdes el control de Olivia Voldaren, la habilidad se resolverá, pero no tendrá efecto. No ganarás el control del Vampiro objetivo.

Preparativos del viaje

{1} {G}

Conjuro

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

Retrospectiva {1} {W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para poner dos contadores +1/+1 sobre ella.
- Si los Preparativos del viaje hacen objetivo a dos criaturas y una de ellas es un objetivo ilegal para cuando los Preparativos del viaje se resuelven, seguirás poniendo un contador +1/+1 sobre la otra criatura.

Prisión lunar

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura, tierra o planeswalker.

El permanente encantado es una tierra incolora con “{T}:

Agrega {C}” y pierde todos sus otros tipos de carta y habilidades.

- En el momento en el que se encanta el permanente, la Prisión lunar hace que pierda todas las habilidades excepto la habilidad de maná detallada. Todas las habilidades que gane el permanente después de ese momento funcionarán de forma normal.
- El permanente conservará todos los supertipos que tenía. En particular, si la Prisión lunar está encantando un permanente legendario, ese permanente seguirá siendo legendario.
- Si el permanente encantado es una tierra y tiene tipos de tierra, los conserva incluso si pierde sus habilidades de maná intrínsecas asociadas con ellos. Por ejemplo, una Llanura encantada por la Prisión lunar sigue siendo una Llanura, pero no puede girarse para obtener {W}, sino {C}.
- Si remueves la Prisión lunar de un planeswalker tras girarlo para obtener maná, aún puedes activar una habilidad de lealtad de ese planeswalker aunque esté girado.
- Convertirse en una tierra podría causar que otras Auras estén anexadas de forma ilegal. Estas se ponen en el cementerio de su propietario, y todos los Equipos anexados a la tierra se desanexan y permanecen en el campo de batalla. Los contadores de la tierra permanecen sobre ella incluso si no hacen nada.

#### Procesión macabra

{1} {B}

Encantamiento

Siempre que una o más criaturas que no sean fichas mueran, crea una ficha de criatura *Zombie negra 2/2* con la habilidad de descomposición. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Una criatura con la habilidad de descomposición no puede bloquear. Cuando ataque, sacrificala al final del combate.)*

- La habilidad de descomposición representa una habilidad estática y una habilidad disparada. “Descomposición” significa “Esta criatura no puede bloquear” y “Cuando esta criatura ataque, sacrificala al final del combate”.
- La habilidad de descomposición no crea ningún requisito de atacar. Puedes elegir atacar o no con una criatura que tenga la habilidad de descomposición.
- La habilidad de descomposición no otorga la habilidad de prisa. Las criaturas con la habilidad de descomposición que entren al campo de batalla durante tu turno no pueden atacar hasta tu próximo turno.
- Una vez que una criatura con la habilidad de descomposición ataque, será sacrificada al final del combate, incluso si ya no tiene la habilidad de descomposición para entonces.

#### Prototipo lupino

{2}

Criatura artefacto — Constructo lobo

5/5

Esta criatura no puede atacar ni bloquear a menos que un jugador no tenga cartas en la mano.

- La restricción del Prototipo lupino se aplica solo en el momento en el que se eligen atacantes y bloqueadoras. Si un jugador pone una carta en su mano después de que el Prototipo lupino haya atacado o bloqueado, no se removerá del combate.

- Si una criatura no puede atacar ni bloquear a menos que regreses un permanente a tu mano y tu mano está vacía, puedes atacar y bloquear con esa criatura y el Prototipo lupino. Esto es así porque la legalidad de las atacantes y bloqueadoras elegidas se verifica antes de pagar los costes.

#### Pulso del Remolino

{1}{B}{G}

Conjuro

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra y todos los otros permanentes con el mismo nombre que ese permanente.

- El Pulso del Remolino solo tiene un objetivo. Los otros permanentes con el mismo nombre se destruirán incluso si tienen la habilidad de antimaleficio o protección.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Pulso del Remolino intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No destruirás ningún permanente. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), sí destruyes los otros permanentes con el mismo nombre.
- A menos que una ficha sea una copia de otro permanente o haya recibido un nombre explícitamente del efecto que la creó, su nombre es “Ficha de” más los subtipos que se le dieron cuando se creó. Por ejemplo, si un efecto crea una ficha de criatura Soldado 1/1, la ficha se llama “Ficha de Soldado”.

#### Reclutador de Vigilaponiente

{1}{G}

Criatura — Guerrero licántropo humano

2/2

{2}{G}: Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

////

#### Aullador de Krallendorde

Criatura — Licántropo

3/3

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma esta criatura.

- Puedes activar la primera habilidad del Reclutador de Vigilaponiente en respuesta a su habilidad disparada.
- La primera habilidad del Aullador de Krallendorde puede reducir los costes alternativos, como los de demencia.
- La primera habilidad del Aullador de Krallendorde solo puede reducir la parte de maná genérico del coste de un hechizo de criatura.

Recuperación mística

{3} {U}

Conjuro

Regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

Retrospectiva {2} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- La Recuperación mística no puede hacerse objetivo a sí misma. Está en la pila cuando eliges su objetivo.
- 

Reforjar el alma

{3} {R} {R}

Conjuro

Cada jugador descarta su mano y luego roba siete cartas.

Milagro {1} {R}. *(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Si la primera carta que robas en un turno tiene la habilidad de milagro, puedes mostrarla. Si lo haces, la habilidad disparada se dispara y va a la pila. Los jugadores pueden responder a esta habilidad de forma normal. Mientras esta habilidad esté en la pila y la carta con la habilidad de milagro permanezca en tu mano, juegas mostrándola.
  - Es importante que muestres una carta con la habilidad de milagro antes de que se mezcle con las demás cartas de tu mano.
  - En cuanto la habilidad disparada se resuelva, decides si lanzar la carta mostrada o no. Si lo haces, pagas su coste de milagro en vez de su coste de maná. Si no lo haces, ya sea porque no quieres o porque no puedes (tal vez porque la carta ya no está en tu mano), la carta deja de mostrarse y permanece en tu mano.
  - La habilidad de milagro funciona en cualquier turno, no solo en los tuyos, pero solo si la carta es la primera carta que robes ese turno. Si se te indica que robes varias cartas (y aún no robaste una carta ese turno), esas cartas se roban de una en una, así que solo la primera se puede mostrar con la habilidad de milagro.
  - Si lanzas un hechizo con la habilidad de milagro, ignoras cualquier restricción basada en el tipo de carta. Por ejemplo, si Reforjar el alma es la primera carta que robas durante el turno de un oponente, puedes mostrarla y lanzarla con la habilidad de milagro.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de milagro) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo siempre se basa en su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Resurgimiento de la jauría aullante

{2} {G}

Encantamiento

Destello.

Cada criatura que controlas que sea un Lobo o un

Licántropo obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar.

- Una criatura que sea a la vez un Licántropo y un Lobo solo obtendrá +1/+1 de la última habilidad del Resurgimiento de la jauría aullante.

---

Rito de criptolito  
{1}{G}  
Encantamiento  
Las criaturas que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

- Si una criatura tiene varias habilidades de maná con un coste de {T}, como es el caso si controlas varias copias del Rito de criptolito, solo puedes activar una a la vez. Girar la criatura no produce varios manás.

---

Ritos de pueblo  
{B}  
Instantáneo  
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.  
Roba dos cartas.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

---

Sabia de Somberwald  
{2}{G}  
Criatura — Druida humano  
0/1  
{T}: Agrega tres manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura.

- El maná producido por la Sabia de Somberwald se puede usar en cualquier parte del coste total de un hechizo de criatura. Esto incluye costes adicionales (como los de la habilidad de estímulo) y costes alternativos (como los de la habilidad de evocar).
- El maná que produce la Sabia de Somberwald no se puede usar en habilidades activadas, incluso en las que ponen una carta de criatura directamente en el campo de batalla, como desenterrar o ninjutsu.
- El maná que produce la Sabia de Somberwald no se puede usar en hechizos que no sean criatura que fuesen a poner fichas de criatura en el campo de batalla.

---

Sacerdotisa del Salón sangriento  
{2}{B}{R}  
Criatura — Clérigo vampiro  
4/4  
Siempre que esta criatura entre o ataque, si no tienes cartas en la mano, esta criatura hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.  
Demencia {1}{B}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

- Si tienes una carta en la mano cuando ocurre la condición de disparo, la habilidad de la Sacerdotisa del Salón sangriento no se disparará, incluso si puedes quitar esa carta de tu mano inmediatamente después. Si tienes una carta en la mano en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. No se hará daño.

Saqueadores de medianoche

{4} {B}

Criatura — Bribón humano

3/3

Cuando esta criatura entre, puedes regresar la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio a tu mano.

*(Se combina con las Ratas de la tumba.)*

////

Ratas de la tumba

{1} {B}

Criatura — Rata

2/1

Al comienzo del combate en tu turno, si eres propietario de esta criatura y de una criatura llamada Saqueadores de medianoche y controlas ambos permanentes, exílialos y luego combínalos para formar la Aglomeración chirriante.

////

Aglomeración chirriante

Criatura — Horror eldrazi

5/6

Prisa.

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

Cuando esta criatura entre, las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad disparada de la Aglomeración chirriante se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+0 ni ganarán la habilidad de amenaza.

Saqueo infiel

{R}

Conjuro

Roba dos cartas y luego descarta dos cartas.

Retrospectiva {2} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Robas dos cartas y descartas dos cartas mientras el Saqueo infiel se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Segunda recolección

{2} {G} {G}

Instantáneo

Por cada ficha que controlas, crea una ficha que es una copia de ese permanente.

- La Segunda recolección copia las características originales de cada ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - La Segunda recolección copia todas las fichas, no solo las fichas de criatura.
- 

Sigarda, Anfitriona de las Garzas

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

Criatura legendaria — Ángel

5/5

Vuela, antimaleficio.

Los hechizos y habilidades que controlan tus oponentes no te pueden hacer sacrificar permanentes.

- En cuanto un hechizo o habilidad que controla un oponente se resuelva, si te forzara a sacrificar un permanente, no lo haces. Esa parte del efecto no hace nada. Si ese hechizo o habilidad te da la opción de sacrificar un permanente, no puedes elegir esa opción.
  - Si un hechizo o una habilidad que controle un oponente indica que algo ocurrirá a menos que sacrifiques un permanente, no puedes elegir sacrificar un permanente. Por otro lado, si un hechizo o habilidad que controla un oponente te indica que sacrifiques un permanente a menos que realices una acción (como hace la Ola asesina), puedes elegir realizar o no la acción. No ocurre nada si no realizas la acción, ya que no puedes sacrificar ningún permanente.
  - La habilidad de Sigarda afecta solo a sacrificios. No impedirá que una criatura muera debido al daño letal o a tener 0 de resistencia, y no impedirá que un permanente vaya al cementerio de su propietario debido a la “regla de leyendas”. Ninguno de esos son sacrificios; son el resultado de las reglas del juego.
- 

Sorin, señor sangriento altivo

{2} {B}

Planeswalker legendario — Sorin

4

+1: La criatura objetivo que controlas gana las habilidades de toque mortal y vínculo vital hasta el final del turno. Si es un Vampiro, pon un contador +1/+1 sobre ella.

+1: Puedes sacrificar un Vampiro. Cuando lo hagas, Sorin hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

-3: Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura Vampiro de tu mano.

- Varias copias de toque mortal y/o vínculo vital sobre la misma criatura son redundantes.



- No eliges un objetivo para la segunda habilidad de Sorin cuando la activas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas un Vampiro de esta manera. Eliges un objetivo para esta habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si el objetivo de la habilidad disparada reflexiva es un objetivo ilegal en cuanto esa habilidad intenta resolverse, entonces no se resuelve. No ganarás 3 vidas.

Tabla codificaalmas

{1}{U}

Artefacto

Este artefacto entra con tres contadores de presagio sobre él.

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

Siempre que una carta de criatura vaya a tu cementerio desde cualquier parte, remueve un contador de presagio de este artefacto. Luego, si no tiene contadores de presagio sobre él, transfórmalo.

////

Espíritu preso del código

Criatura — Espíritu

3/2

Vuela.

Esta criatura solo puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.

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

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

Tamiyo, exploradora de campo

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

Planeswalker legendario — Tamiyo

4

+1: Elige hasta dos criaturas objetivo. Hasta tu próximo turno, siempre que una de esas criaturas haga daño de combate, robas una carta.

−2: Gira hasta dos permanentes objetivo que no sean tierra. No se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

−7: Roba tres cartas. Obtienes un emblema con “Puedes lanzar hechizos desde tu mano sin pagar sus costes de maná”.

- La primera habilidad de Tamiyo puede hacer objetivo a criaturas que no controlas. Tú robarás una carta, y no su controlador, si hacen daño de combate.

- La primera habilidad de Tamiyo establece una habilidad disparada retrasada que se dispara incluso si Tamiyo dejó el campo de batalla antes de que esas criaturas hagan daño de combate.
- Si la primera habilidad de Tamiyo hace objetivo a dos criaturas y ambas hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad disparada retrasada se dispara dos veces.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.

#### Tentación mortal

{B}

Conjuro

La criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno y debe ser bloqueada este turno si se puede.

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

- Si la criatura objetivo ataca, el jugador defensor debe asignarle al menos una bloqueadora durante el paso de declarar bloqueadoras si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla.

#### Termaalquimista

{1} {R}

Criatura — Chamán humano

0/3

Defensor.

{T}: Esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, endereza esta criatura.

- La habilidad disparada del Termaalquimista se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado. Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades (como la propia habilidad activada del Termaalquimista) después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada del Termaalquimista hace 1 punto de daño a cada uno de tus oponentes, que da como resultado que el equipo oponente pierda 2 vidas.

#### Thalia, cántara herética

{2} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/2

Daña primero.

Las criaturas y tierras no básicas que controlan tus oponentes entran giradas.

- Si un efecto indica que una criatura o tierra entra al campo de batalla girada a menos que se cumpla una condición, la última habilidad de Thalia hace que entre girada incluso si esa condición se cumple. Por ejemplo, tu oponente puede mostrar una Llanura mientras juega el Pueblo portuario (de la colección *Sombras sobre Innistrad*), pero el Pueblo portuario seguirá entrando girado.
- Si Thalia entra al campo de batalla al mismo tiempo que las criaturas o tierras no básicas de un oponente, esas criaturas y tierras no se ven afectadas por la última habilidad de Thalia.

Torens, puño de los ángeles

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

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

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea una ficha de criatura Soldado Humano verde y blanca 1/1 con la habilidad de entrenamiento.

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

Tormenta sobre el tejado

{5}{U}

Encantamiento

Puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de los hechizos de criatura Zombie que lanzas.

- Debes seguir pagando cualquier coste adicional obligatorio, como exiliar una carta de criatura de tu cementerio por el Maniquí lacerador.
- El coste de maná y el valor de maná del hechizo no cambian. La Tormenta sobre el tejado solo cambia lo que pagas.

Torturador Falkenrath

{2}{B}

Criatura — Vampiro

2/1

Sacrificar una criatura: Esta criatura gana la habilidad de volar hasta el final del turno. Si la criatura sacrificada era un Humano, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad verifica si la criatura sacrificada era un Humano tal y como existió por última vez en el campo de batalla (no importa cuáles son sus tipos de criatura en el cementerio).
- Puedes sacrificar el Torturador Falkenrath para activar su habilidad.

---

Trampa luzgeist

{2} {U}

Instantáneo

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

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

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

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

---

Triscaidecafobia

{3} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno:

- Cada jugador con exactamente 13 vidas pierde el juego y luego cada jugador gana 1 vida.
- Cada jugador con exactamente 13 vidas pierde el juego y luego cada jugador pierde 1 vida.

- Eliges uno de esos modos incluso si ningún jugador perderá el juego. Los jugadores seguirán ganando o perdiendo vidas según corresponda.
- Si eliges el segundo modo de la Triscaidecafobia y comienzas a resolverlo mientras el total de vidas de un oponente es 13 y tu total de vidas es 1, ese oponente perderá el juego antes de que pierdas 1 vida.
- Si cada jugador tiene 13 vidas en cuanto la habilidad de la Triscaidecafobia se resuelve, el juego acaba en empate.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, cada equipo con 13 vidas pierde el juego y luego cada jugador de cada equipo gana o pierde 1 vida, lo que causa que el total de vidas del equipo suba o baje 2.

---

Tumba del ángel

{3}

Artefacto

Siempre que una criatura que controlas entre, puedes hacer que este artefacto se convierta en una criatura artefacto Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Si la Tumba del ángel ya es una criatura cuando una criatura entre bajo tu control, puedes elegir que su habilidad sobrescriba cualquier efecto que fijase su fuerza y resistencia base a valores específicos, pero otros cambios a su fuerza y resistencia (como los que crea el Crecimiento titánico) se le seguirán aplicando.
- Los efectos que fijan la fuerza y resistencia base de la Tumba del ángel a valores específicos que se empiezan a aplicar después de que la Tumba del ángel se haya convertido en una criatura sobrescribirán el efecto de la Tumba del ángel. Por ejemplo, si un efecto hace que una Tumba del ángel 3/3 se convierta en una 0/1, seguirá siendo una 0/1 hasta que otro efecto (como que se dispare la habilidad de la Tumba del ángel una segunda vez o hacerla objetivo con el Crecimiento titánico) cambie esos valores.

---

Vampira espada de furia

{1} {R}

Criatura — Berserker vampiro

1/2

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes descartar una carta. Si lo haces, esta criatura obtiene +3/+0 hasta el final del turno.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de la Vampira espada de furia, no puedes descartar varias cartas para multiplicar la bonificación.

---

Vampiro cautivador

{1} {B} {B}

Criatura — Vampiro

2/2

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

Girar cinco Vampiros enderezados que controlas: Gana el control de la criatura objetivo. Se convierte en un Vampiro además de sus otros tipos.

- Como la habilidad activada del Vampiro cautivador no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar un Vampiro (incluido el mismo Vampiro cautivador) que no estuviera bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente.
- El efecto de la habilidad activada del Vampiro cautivador no tiene duración. Sigues teniendo el control de la criatura afectada hasta que acabe el juego, la criatura deje el campo de batalla o un efecto posterior cause que alguien más gane su control. No importa si el Vampiro cautivador permanece o no en el campo de batalla. De manera similar, la criatura afectada sigue siendo un Vampiro además de sus otros tipos hasta que acabe el juego, la criatura deje el campo de batalla o un efecto posterior cambie sus tipos o subtipos.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.

---

Venganza ardiente

{2} {R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo desde tu cementerio, este encantamiento hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La Venganza ardiente no se dispara cuando activas una habilidad de una carta en tu cementerio, como la habilidad de desenterrar o la habilidad del Esqueleto reconstruyéndose.
  - La habilidad disparada de la Venganza ardiente se resolverá antes del hechizo que lanzas desde tu cementerio.
-

Ventana entablada

{3}

Artefacto

Las criaturas que te están atacando obtienen -1/-0.

Al comienzo de cada paso final, si recibiste 4 o más puntos de daño este turno, exilia este artefacto.

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

---

Visitante del asilo

{1}{B}

Criatura — Hechicero vampiro

3/1

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, si ese jugador no tiene cartas en su mano, robas una carta y pierdes 1 vida.

Demencia {1}{B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- La habilidad disparada de la Visitante del asilo verifica la mano del jugador activo en cuanto el mantenimiento comienza y en cuanto el disparo se resuelve. Si ese jugador tiene una carta en la mano en cuanto se resuelve, no robarás una carta ni perderás 1 vida. En particular, si controlas varias copias de la Visitante del asilo durante tu mantenimiento, la primera habilidad de una de ellas que se resuelva antes evitará que la primera habilidad de la otra surta efecto, a menos que puedas hacer que la carta que robaste deje tu mano antes de que se resuelva.
- Durante el turno de un oponente, las habilidades disparadas que controlas se resolverán antes que cualquier habilidad disparada de los permanentes que controla ese oponente si se dispararon a la vez. Esto quiere decir que si durante el mantenimiento de tu oponente, tú y tu oponente controlan cada uno una copia de la Visitante del asilo y este no tiene cartas en la mano, siempre robarás una carta antes de que tu oponente tenga una carta en su mano.

---

Voz de los benditos

{W}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

2/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Mientras esta criatura tenga cuatro o más contadores

+1/+1 sobre ella, tiene las habilidades de volar y

vigilancia.

Mientras esta criatura tenga diez o más contadores +1/+1

sobre ella, tiene la habilidad de indestructible.

- La primera habilidad de la Voz de los benditos se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron.

- Si la Voz de los benditos recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la primera habilidad de la Voz de los benditos se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de la Voz de los benditos se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
- La Voz de los benditos no dejará de estar bloqueada si gana la habilidad de volar después de ser bloqueada.

---

Zombie de asedio

{1}{B}

Criatura — Zombie

2/2

Girar tres criaturas enderezadas que controlas: Cada oponente pierde 1 vida.

- Como la habilidad activada del Zombie de asedio no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar criaturas que no estuvieran bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente (esto incluye al mismo Zombie de asedio).