

## Notas de la colección *Horizontes de Modern 3*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 15 de mayo 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 que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

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

---

## NOTAS GENERALES

### Legalidad de las cartas

Las cartas de *Horizontes de Modern 3* con el código de la colección MH3 están permitidas en el formato Modern, así como en Commander, Legacy y Vintage. Las cartas impresas en esta colección no son legales en Estándar ni en Pioneer.

42 cartas con el código de la colección MH3 (con los números en la colección del 262 al 303) son reimpressiones de cartas del pasado de *Magic*. Se pueden reconocer por las marcas de agua que aparecen en los recuadros de texto, que muestran el símbolo de la expansión de su primera impresión. Al imprimirse en esta colección, estas cartas se introducen en el formato Modern, pero su aparición en *Horizontes de Modern 3* no cambiará su legalidad en otros formatos.

Las cartas de *Commander de Horizontes de Modern 3* con el código de la colección M3C numeradas del 1 al 8 y del 84 al 135 (y sus versiones alternativas del 9 al 83 y del 136 al 151) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas que regresan con el código de la colección M3C numeradas del 152 en adelante son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida. Las cartas con el código de la colección M3C no son legales en Modern a menos que una carta con el mismo nombre ya esté permitida en Modern.

Los Invitados especiales son cartas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay 10 Invitados especiales en *Modern Horizons 3*. Tienen el código de la colección SPG y son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Todas las cartas obtenidas de un sobre de juego de *Horizontes de Modern 3* en un evento de Mazo Cerrado forman parte de tu reserva de cartas. Lo mismo sucede con todas las cartas seleccionadas en un evento de Booster Draft.

Además de las versiones de Diversión en Sobres de las cartas con los códigos de la colección MH3 y M3C, los sobres de coleccionista de *Horizontes de Modern 3* también contienen reimpressiones de *Horizontes de Modern* y *Horizontes de Modern 2* con marcos retro que tienen su símbolo de la expansión original. Para conocer las reglas específicas de cada una de esas cartas, visita **Gatherer.Wizards.com**.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](http://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](http://Magic.Wizards.com/Commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

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

---

## Mecánicas que regresan

En la colección *Horizontes de Modern 3* regresan más de setenta habilidades de palabra clave, acciones de palabra clave, palabras de habilidad y mecánicas sin nombre. Las reglas para estas mecánicas no cambian en este lanzamiento. Sin embargo, algunas reglas cambiaron desde que las cartas con estas habilidades se imprimieron por primera vez.

En esta sección se encuentran las notas sobre las mecánicas que aparecen con más frecuencia, las que son especialmente complejas y las que pueden resultar desconocidas.

---

## Mecánica que regresa: energía

A veces, el maná no da la talla. Varias cartas de *Horizontes de Modern 3* te darán contadores de energía que puedes usar para potenciar tus hechizos y permanentes que controles. Si puedes crear un mazo repleto de cartas como estas, ¡tendrás un montón de contadores de energía y muchas formas de gastarlos!

Guía de almas

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/2

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida y obtienes {E} (*un contador de energía*).

Siempre que ataques, puedes pagar {E}{E}{E}. Cuando lo hagas, pon dos contadores +1/+1 y un contador de volar sobre la criatura atacante objetivo. Se convierte en un Ángel además de sus otros tipos.

Plegarias primigenias

{2}{G}{G}

Encantamiento

Cuando las Plegarias primigenias entren al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

Puedes lanzar hechizos de criatura con valor de maná de 3 o menos pagando {E} en vez de pagar sus costes de maná. Si lanzas un hechizo de esta manera, puedes lanzarlo como si tuviera la habilidad de destello.

- {E} es el símbolo de energía y representa un contador de energía.

- Los contadores de energía son un tipo de contador que puede tener un jugador. No están asociados con ningún permanente concreto.
- Hay que llevar la cuenta de la cantidad de contadores de energía que tiene cada jugador. Algunas formas de hacerlo es escribirlo en un papel o usar dados, pero se puede optar por cualquier método sencillo y con el que todos los jugadores estén de acuerdo (en los torneos de alto nivel, es posible que no se permita usar dados para llevar la cuenta de los contadores que tienen los jugadores).
- Si un efecto dice que obtienes uno o más {E}, obtienes esa cantidad de contadores de energía. Para pagar uno o más {E}, pierdes esa cantidad de contadores de energía. No puedes pagar más contadores de energía de los que tienes. Cualquier efecto que interactúe con los contadores que recibe, tiene o pierde un jugador puede interactuar con los contadores de energía.
- Los contadores de energía no son maná. No desaparecen en cuanto terminan los pasos, fases y turnos y no puedes conseguir contadores de energía con efectos que agregan maná “de cualquier tipo”.
- Algunas habilidades disparadas indican que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E}. No puedes pagar esa cantidad varias veces para multiplicar el efecto. Simplemente, eliges si quieres pagar esa cantidad de {E} o no en cuanto la habilidad se resuelve.
- Algunas habilidades disparadas que indican que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E} describen un efecto que sucede “si lo haces”. En ese caso, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar detener el efecto de la habilidad después de que tomes tu decisión. Si tras el pago vienen las palabras “cuando lo hagas”, elegirás cualquier objetivo para esa habilidad disparada reflexiva y la pondrás en la pila antes de que los jugadores puedan realizar acciones.
- Si un hechizo o habilidad con uno o más objetivos indica que “puedes pagar” cierta cantidad de {E} y cada permanente al que hace objetivo es un objetivo ilegal, el hechizo o habilidad no se resolverá. No puedes pagar {E} aunque quieras.
- Es posible que algunos hechizos y habilidades que te otorgan {E} requieran objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No obtendrás {E}.

---

### **Tipo de carta que regresa: estirpe**

El tipo estirpe, que antes se conocía como “tribal”, aparece en cartas que no son criaturas y les permite tener tipos de criatura. Todas las cartas que anteriormente tenía el tipo de carta tribal se actualizarán para aplicarles el tipo de carta de estirpe con el lanzamiento de *Horizontes de Modern 3*. (Si quieres saber por qué hemos cambiado el nombre de este tipo de carta, consulta el [anuncio que hicimos a finales de noviembre de 2023](#)).

Ecos de la Eternidad

{3}{C}{C}{C}

Encantamiento estirpe — Eldrazi

Si se dispara una habilidad disparada de un hechizo incoloro que controlas o de otro permanente incoloro que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Siempre que lances un hechizo incoloro, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

Mandato de Kozilek

{X}{C}{C}

Instantáneo estirpe — Eldrazi

Elige dos:

- El jugador objetivo crea X fichas de criatura Engendro

Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura:

Agrega {C}”.

- El jugador objetivo adivina X y luego roba una carta.

- Exilia la criatura objetivo con valor de maná de X o menos.

- Exilia hasta X cartas objetivo de cementerios.

- Estirpe es un tipo de carta que permite que las cartas que no sean criatura tengan tipos de criatura. Por ejemplo, Ecos de la Eternidad es un Eldrazi (pero no es una criatura) mientras está en el campo de batalla y una carta de Eldrazi (pero no una carta de criatura) en zonas distintas al campo de batalla.
- Aunque solo aparece en cartas que ya tienen otros tipos de carta, estirpe es un tipo de carta y se tendrá en cuenta para efectos que cuentan la cantidad de tipos de las cartas que hay en una zona.

---

### Mecánica que regresa: cartas de dos caras

El lanzamiento de *Horizontes de Modern 3* incluye cartas de dos caras modales y cartas de dos caras que se transforman. Las caras frontales de cada una de las 20 cartas de dos caras modales son caras que no son tierras, mientras que las caras posteriores son tierras.

Discípula de Freyalise

{3}{G}{G}{G}

Criatura — Druida elfo

3/3

Cuando la Discípula de Freyalise entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, ganas X vidas y robas X cartas, donde X es la fuerza de esa criatura.

//

Jardín de Freyalise

Tierra

En cuanto el Jardín de Freyalise entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {G}.

- Para determinar si es legal jugar una carta de dos caras modal, considera solo las características de la cara que vayas a jugar e ignora las características de la otra cara. Por ejemplo, si un efecto impide que lances

hechizos de criatura, no podrás lanzar la Discípula de Freyalise, pero aún podrás jugar el Jardín de Freyalise.

- Si un efecto te permite jugar una carta de dos caras modal específica, puedes lanzarla como un hechizo o jugarla como una tierra, según lo que determine la cara que elijas jugar. Si un efecto te permite lanzar (en lugar de “jugar”) una carta de dos caras modal específica, no puedes jugarla como una tierra.
- Si un efecto te permite jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre un grupo de cartas, puedes jugar o lanzar una carta de dos caras modal con cualquier cara que cumpla los criterios de ese efecto. Por ejemplo, si un efecto te permite jugar tierras desde tu cementerio, podrás jugar el Jardín de Freyalise, pero no podrás lanzar la Discípula de Freyalise.
- Si un efecto te permite poner una carta con características concretas en el campo de batalla sin pedirte que la juegues o la lances, solo consideras las características de la cara frontal de una carta de dos caras modal para ver si esa carta es apropiada. Si lo es, entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba. Por ejemplo, si un efecto te permite poner una carta de criatura de tu cementerio en el campo de batalla, puedes poner la Discípula de Freyalise en el campo de batalla. Sin embargo, un efecto que te permita regresar una carta de tierra de tu cementerio a tu mano no te permitirá regresar el Jardín de Freyalise a tu mano, ya que esa carta solo tiene las características de su cara frontal mientras está en el cementerio.
- El valor de maná de una carta de dos caras modal se basa en las características de la cara que se está considerando. En la pila o en el campo de batalla, considera la cara que esté boca arriba. En todas las demás zonas, considera solo la cara frontal. Esto es distinto a cómo se determina el valor de maná de una carta de dos caras que se transforma.
- Una carta de dos caras modal no se puede transformar ni se puede poner en el campo de batalla transformada. Ignora cualquier instrucción de transformar una carta de dos caras modal o poner una en el campo de batalla transformada.

Las cinco cartas de dos caras que se transforman de este lanzamiento son criaturas legendarias monocolors en sus caras frontales, con habilidades que las exilian y las transforman en planeswalkers multicolors en sus caras posteriores.

Ral, mago del monzón

{1}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

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

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro durante tu turno, lanza una moneda a cara o cruz.

Si pierdes el lanzamiento, Ral, mago del monzón te hace 1 punto de daño. Si ganas el lanzamiento, puedes exiliar a Ral. Si lo haces, regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

//

Ral, prodigio de las líneas místicas

Planeswalker legendario — Ral

2

Ral, prodigio de las líneas místicas entra al campo de batalla con un contador de lealtad adicional sobre él por cada hechizo de instantáneo y de conjuro que lanzaste este turno.

+1: Hasta tu próximo turno, te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

-2: Ral hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos. Roba una carta si controlas un permanente azul que no sea Ral, prodigio de las líneas místicas.

-8: Exilia las ocho primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro de entre ellas este turno sin pagar sus costes de maná.

- 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 con la cara frontal boca arriba. 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. Las caras posteriores incoloras, como las tierras, no lo tienen.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta. Por ejemplo, la identidad de color de Ral, mago del monzón es azul y rojo, dado que su cara frontal es roja y su cara posterior tiene un indicador de color azul y rojo.
- 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 te permita lanzarla transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.

- 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 Ral, mago del monzón, elegir exiliar ese permanente durante la resolución de su habilidad disparada hará que permanezca en el exilio.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: armadura umbra

La habilidad de palabra clave armadura umbra, que antes se llamaba “armadura tótem”, solo aparece en Auras. Un Aura con la habilidad de armadura umbra ayuda a proteger al permanente al que está anexada; si ese permanente fuera a ser destruido, en vez de eso, ¡el Aura se destruye!

Umbradeperro

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

Mientras otro jugador controle la criatura encantada, no puede atacar ni bloquear. De lo contrario, la Umbradeperro tiene la habilidad de armadura umbra. *(Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)*

Umbradeleón

{G}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura modificada. *(Las Auras que controla su controlador, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

La criatura encantada obtiene +3/+3 y tiene las habilidades de vigilancia y alcance.

Armadura umbra. *(Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)*

- El efecto de la habilidad de armadura umbra es obligatorio. Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, debes remover todo el daño de ella (si lo hay) y destruir el Aura que tiene la habilidad de armadura umbra.
- El efecto de la habilidad de armadura umbra se aplica sin importar por qué fuera a ser destruida la criatura encantada, ya sea porque recibió daño letal o porque le afecta un efecto que usa el verbo “destruir” (como Último respiro). En cualquier caso, se remueve todo el daño de la criatura y en su lugar se destruye el Aura.
- Si una criatura que controlas está encantada con varias Auras que tienen la habilidad de armadura umbra y la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, se destruye una de esas Auras, pero solo una de ellas. Tú eliges cuál porque tú controlas la criatura encantada.
- Si una criatura encantada con un Aura que tiene la habilidad de armadura umbra fuera a ser destruida por varias acciones basadas en estado al mismo tiempo (probablemente porque una criatura con la habilidad de toque mortal hizo un daño a esa criatura mayor o igual que su resistencia), el efecto de la armadura umbra reemplazará a todos ellos y salvará a la criatura.
- Si un hechizo o habilidad fuera a destruir al mismo tiempo tanto un Aura con la habilidad de armadura umbra como la criatura a la que está encantando, el efecto de la armadura umbra salvará a la criatura

encantada de ser destruida. En vez de eso, el hechizo o habilidad destruirá al Aura de dos maneras distintas al mismo tiempo, pero el resultado será el mismo que destruirla una vez.

- El efecto de la habilidad de armadura umbra no es una regeneración. Específicamente, si se aplica el efecto de la armadura umbra, la criatura encantada no se gira y no se remueve del combate como resultado. Los efectos que dicen que la criatura encantada no puede ser regenerada no evitarán que se aplique el efecto de la armadura umbra.
- Si un hechizo o habilidad dice que va a “destruir” una criatura encantada con un Aura que tiene la habilidad de armadura umbra, en vez de eso, ese hechizo o habilidad es lo que causa que el Aura se destruya. La armadura umbra no destruye el Aura; sino que cambia los efectos del hechizo o habilidad. Por otro lado, si un hechizo o habilidad hace daño letal a una criatura encantada con un Aura que tiene la habilidad de armadura umbra, son las reglas de juego de daño letal las que hacen que el Aura sea destruida, no ese hechizo o habilidad.
- La habilidad de armadura umbra no tiene efecto si la criatura encantada se pone en un cementerio por cualquier otra razón; por ejemplo, si es sacrificada, si se le aplica la “regla de leyendas” o si su resistencia es 0 o menos.
- Si una criatura encantada con un Aura que tiene la habilidad de armadura umbra tiene también la habilidad de indestructible, el daño letal y los efectos que intentan destruirla simplemente no tienen efecto. La armadura umbra no hará nada porque no tendrá que hacerlo.

---

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

Concesión es una habilidad que aparece en algunas criaturas encantamiento. Las criaturas con la habilidad de concesión pueden lanzarse como criaturas, como de costumbre, pero también pueden lanzarse como Auras que hacen objetivo a una criatura. ¡Cuando la criatura encantada deje el campo de batalla, el Aura con la habilidad de concesión dejará de ser un Aura y volverá a ser una criatura en el campo de batalla!



Elemental de glifos

{1}{W}

Criatura encantamiento — Elemental

2/2

Concesión {1}{W}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Se convierte en una criatura de nuevo si no está anexada.)*

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Elemental de glifos.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada contador +1/+1 sobre el Elemental de glifos.

Moldeaolas tritónido

{U}

Criatura encantamiento — Hechicero tritón

1/1

Concesión {1}{U}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Se convierte en una criatura de nuevo si no está anexada.)*

Mientras el Moldeaolas tritónido sea una criatura, tiene la habilidad de destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

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

- En la pila, un hechizo con la habilidad de concesión es o bien un hechizo de criatura o bien un hechizo de Aura. Nunca es ambos, aunque es un hechizo de encantamiento en ambos casos.
- A diferencia de otros hechizos de Aura, un hechizo de Aura con la habilidad de concesión no es contrarrestado si su objetivo es ilegal cuando empieza a resolverse. En vez de eso, el efecto que lo convierte en Aura termina, pierde la habilidad de encantar criatura, vuelve a ser un hechizo de criatura encantamiento y se resuelve y entra al campo de batalla como una criatura encantamiento.
- A diferencia de otras Auras, un Aura con la habilidad de concesión no se pone en el cementerio de su propietario si queda desanexada. En vez de eso, el efecto que la convierte en Aura termina, pierde la habilidad de encantar criatura y permanece en el campo de batalla como una criatura encantamiento. Puede atacar (y activar sus habilidades de {T}, si las tiene) en el turno en que queda desanexada si ha estado bajo tu control continuamente, aunque fuese un Aura, desde que comenzó tu turno más reciente.
- Si un permanente con la habilidad de concesión entra al campo de batalla por otro método que el de ser lanzado, será una criatura encantamiento. No puedes elegir pagar el coste de concesión y hacer que se convierta en un Aura.
- Las Auras anexadas a una criatura no se giran cuando la criatura se gira. Excepto en algunos casos, un Aura con la habilidad de concesión permanece enderezada cuando queda desanexada y se convierte en una criatura.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: vacío

Los eldrazi han vuelto en *Horizontes de Modern 3* y la habilidad de vacío también vuelve con ellos. Las cartas con la habilidad de vacío son incoloras independientemente de sus costes de maná.

Ladrón de existencias

{1}{C}{G}

Criatura — Eldrazi

3/4

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo, exilia hasta un permanente objetivo que no sea criatura ni tierra que controla un oponente con valor de maná de 4 o menos. Si lo haces, el Ladrón de existencias gana “Cuando esta criatura deje el campo de batalla, el oponente objetivo roba una carta”.

Apropiación ininteligible

{2}{W}{B}

Instantáneo

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná incoloro como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

- Una carta con la habilidad de vacío simplemente es incolora. No es incolora y de los colores de maná que haya en su coste de maná.
- Otras cartas y habilidades pueden darle un color a una carta con la habilidad de vacío. Si eso sucede, esa carta será solo del nuevo color, no de ese color e incolora.
- La habilidad de vacío funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Si una carta pierde la habilidad de vacío, sigue siendo incolora. La razón es que los efectos que cambian el color de un objeto (como el efecto que crea la habilidad de vacío) se consideran antes de que el objeto pierda la habilidad de vacío.
- La habilidad de vacío no afecta a la identidad de color de la carta a efectos de la variante Commander. Por ejemplo, la Apropiación ininteligible es incolora porque tiene la habilidad de vacío, pero su identidad de color sigue siendo blanco y negro y no se puede incluir en un mazo de Commander en el que la identidad de color del comandante no incluya tanto blanco como negro.

---

### **Término de juego que regresa: modificada**

Varias cartas del lanzamiento de *Horizontes de Modern 3* aluden a criaturas “modificadas”. Se considera que una criatura que controlas está modificada si tiene al menos un contador sobre ella, si está equipada o si está encantada por un Aura que controlas.

Arna Kennerüd, capitana celeste

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

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Vuela, vínculo vital.

Rebatir—Descartar una carta.

Siempre que una criatura modificada que controlas ataque, duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre ella. Luego, por cada permanente que no sea ficha anexado a ella, crea una ficha que es una copia de ese permanente anexado a esa criatura.

Lamamala temperamental  
{3}{G}  
Criatura — Yerbamala cieno  
4/4  
{2}{G}: Adaptar 2. (Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.)  
Las criaturas modificadas que controlas tienen la habilidad de arrollar. (Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)

- Un Aura controlada por otro jugador no hace que una criatura que controlas esté modificada.
- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexado a ella.
- Solo se pueden modificar criaturas. Si una criatura modificada deja de ser una criatura, ya no se considera modificada.

---

### Acción de palabra clave que regresa: adaptar

Cruzar nuevos horizontes brinda nuevas oportunidades para prosperar. ¡La adaptabilidad es la clave del éxito! La habilidad de adaptar aporta a las criaturas una bonificación latente de fuerza y resistencia que puede activarse con un poco de maná.

Gargantúa fétida  
{4}{B}  
Criatura — Horror  
4/4  
{2}{B}: Adaptar 2. (Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.)  
Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre la Gargantúa fétida, puedes robar dos cartas. Si lo haces, pierdes 2 vidas.

Entrenadora de hidras  
{1}{G}  
Criatura — Guerrero humano  
1/1  
Puedes espolear a la Entrenadora de hidras en cuanto ataque. Cuando lo hagas, la criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de contadores sobre los permanentes que controlas. (Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)  
{2}{G}: Adaptar 2. (Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.)

- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.

- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

---

### Habilidad de palabra clave que regresa: aniquilador

Los eldrazi han venido para quedarse, y no vienen por las buenas, a no ser que estén de tu lado. Aniquilador es una habilidad disparada que hace que algunas criaturas Eldrazi sean incluso más despiadadas al atacar.

Errante vacío

{7}

Criatura — Elemental eldrazi

4/4

Cuando lances este hechizo, roba dos cartas.

Vuela.

Aniquilador 1. *(Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica un permanente.)*

Evocar {2}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrifícalo cuando entre al campo de batalla.)*

- Las habilidades de aniquilador se disparan y se resuelven durante el paso de declarar atacantes. El jugador defensor sacrifica la cantidad requerida de permanentes a su elección antes de declarar bloqueadoras. Cualquier criatura sacrificada de esta manera no podrá bloquear.
- Si una criatura con la habilidad de aniquilador está atacando a un planeswalker y el jugador defensor elige sacrificar ese planeswalker, la criatura atacante sigue atacando. Puede ser bloqueada. Si no es bloqueada, simplemente no hará daño de combate a nada.

---

### NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE HORIZONTES DE MODERN 3:

Aberración wumpus

{3}{G}

Criatura — Bestia eldrazi

6/6

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances este hechizo, si no se usó {C} para lanzarlo, el oponente objetivo puede poner una carta de criatura de su mano en el campo de batalla.

Arrolla.

- La habilidad disparada de la Aberración wumpus se resolverá antes que la Aberración wumpus. Si la Aberración wumpus es contrarrestada o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
-

Acechador del cementerio marino  
{7}  
Criatura — Trilobites eldrazi  
7/7  
Vigilancia.  
Cuando lances o actives la habilidad de ciclo del Acechador del cementerio marino, crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.  
Ciclo {2}{U}. (*{2}{U}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

- La habilidad disparada del Acechador del cementerio marino se resolverá antes que el Acechador del cementerio marino o su habilidad de ciclo, según corresponda. Si el Acechador del cementerio marino o su habilidad de ciclo son contrarrestados o dejan la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

---

Aguacero anfibio  
{2}{U}  
Encantamiento — Aura  
Destello.  
Tormenta. (*Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. Las copias se convierten en fichas.*)  
Encantar criatura.  
La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Rana azul con fuerza y resistencia base de 1/1.

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes realizar elecciones diferentes para cada copia.
- Si la criatura encantada gana una habilidad después de que el Aguacero anfibio se anexe a ella, mantendrá esa habilidad.
- El Aguacero anfibio sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura encantada. No es más que una Rana azul. La criatura mantiene todos los supertipos que tuviera (como legendario), pero pierde todos los otros tipos de carta que tuviera (como artefacto).
- Si la criatura encantada tiene cualquier subtipo que no fueran tipos de criatura, como Equipo, Vehículo o de-Urza, también los pierde.

- El Aguacero anfibio sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de A la ligera, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- El Aguacero anfibio podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como un Vehículo. Si esto ocurre, el efecto del Aguacero anfibio hace que el permanente encantado siga siendo una criatura Rana azul 1/1 incluso después de que expire el efecto temporal que lo convierte en una criatura.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si el Aguacero anfibio se anexa a ella durante ese turno.

Ahogador de la verdad

{5}{G/U}{G/U}

Criatura — Eldrazi

7/6

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances este hechizo, si se usó {C} para lanzarlo, crea dos fichas de criatura Engendro Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

//

Jungla ahogada

Tierra

La Jungla ahogada entra al campo de batalla girada.

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

- La habilidad disparada del Ahogador de la verdad se resolverá antes que el Ahogador de la verdad. Si el Ahogador de la verdad es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

Ajani, paria de los nacatl

{1}{W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

1/2

Cuando Ajani, paria de los nacatl entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Guerrero Felino blanca 2/1.

Siempre que uno o más otros Felinos que controlas mueran, puedes exiliar a Ajani y luego regresarlo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

//

Ajani, vengador de los nacatl

Planeswalker legendario — Ajani

3

+2: Pon un contador +1/+1 sobre cada Felino que controlas.

0: Crea una ficha de criatura Guerrero Felino blanca 2/1.

Cuando lo hagas, si controlas un permanente rojo que no sea Ajani, vengador de los nacatl, Ajani hace una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas que controlas a cualquier objetivo.

−4: Cada oponente elige un artefacto, una criatura, un encantamiento y un planeswalker de entre los permanentes que no sean tierra que controla y luego sacrifica el resto.

- En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad puede hacer que Ajani, paria de los nacatl se transforme mientras es una criatura (cara frontal boca arriba) en el campo de batalla. Si esto ocurre, Ajani, vengador de los nacatl no tendrá ningún contador de lealtad sobre él y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.
- Puedes activar una de las habilidades de lealtad de Ajani, vengador de los nacatl el turno en que entra al campo de batalla. Sin embargo, solo puedes hacerlo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía. Por ejemplo, si Ajani, vengador de los nacatl entra al campo de batalla durante el combate, tu oponente tendrá una oportunidad de removerlo antes de que puedas activar una de sus habilidades.
- No eliges un objetivo para la segunda habilidad de Ajani, vengador de los nacatl cuando la activas. En vez de eso, si controlas un permanente rojo que no sea Ajani, vengador de los nacatl, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando creas una ficha de criatura Guerrero Felino de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- En el caso de que crees más de una ficha de criatura Guerrero Felino con la segunda habilidad de Ajani, vengador de los nacatl (por ejemplo, debido al efecto de la Temporada duplicadora), la habilidad reflexiva se disparará una vez por cada Guerrero Felino que hayas creado de esta manera. Si un efecto de reemplazo, en vez de eso, te obliga a crear fichas distintas (por ejemplo, el efecto de la Visitación divina), la creación de estas fichas no hará que la habilidad reflexiva se dispare.
- Cuando la última habilidad de Ajani, vengador de los nacatl se resuelve, comenzando por el siguiente oponente por orden de turno, cada oponente por orden de turno elige los permanentes que controla. Cada oponente conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él. Entonces, sacrifican simultáneamente todos los permanentes que no sean tierra que no hayan elegido.
- Un permanente con más de un tipo puede elegirse por cualquiera de sus tipos. Por ejemplo, una criatura artefacto puede ser elegida como artefacto, como criatura o como ambos. Elegir el mismo permanente dos veces de esta manera tiene el mismo resultado que elegirlo una vez.

- Las tierras no se pueden elegir ni sacrificar, incluso si tienen cualquiera de los tipos indicados por la última habilidad de Ajani, vengador de los nacaatl.
  - Si un oponente no controla ningún permanente de uno de los tipos, sigue eligiendo los permanentes de los tipos que controla.
- 

Alce del Embaucador

{2}{G}

Criatura encantamiento — Alce

3/3

Concesión {1}{G}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Se convierte en una criatura de nuevo si no está anexada.)*

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Alce verde con fuerza y resistencia base de 3/3.

- Si la criatura encantada gana una habilidad después de que el Alce del Embaucador se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
  - El Alce del Embaucador sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura encantada. Solo es un Alce verde. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, pero pierde todos los otros tipos de carta que tuviera (como artefacto).
  - Si la criatura encantada tiene cualquier subtipo que no fueran tipos de criatura, como Equipo, Vehículo o Urza, también los pierde.
  - El Alce del Embaucador sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
  - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de A la ligera, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
  - El Alce del Embaucador podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como un Vehículo. Si esto ocurre, el efecto del Alce del Embaucador hace que el permanente encantado siga siendo una criatura Alce verde 3/3 incluso después de que expire el efecto temporal que lo convierte en una criatura.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si el Alce del Embaucador se anexa a ella durante ese turno o se desanexa más adelante en ese turno.
-



Amuleto inestable

{1}{R}

Artefacto

Cuando el Amuleto inestable entre al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

Siempre que lances un hechizo desde cualquier parte excepto desde tu mano, el Amuleto inestable hace 1 punto de daño a cada oponente.

{T}, pagar {E}{E}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta que exilies otra carta con el Amuleto inestable.

- La segunda habilidad del Amuleto inestable cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean tu mano. Suelen ser hechizos que se lanzan desde el exilio, el cementerio o la zona de mando. También cuenta los hechizos que se lanzan desde fuera del juego, como los hechizos lanzados con Deseo o con la habilidad de Garth el Tuerto.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con la última habilidad del Amuleto inestable. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si el Amuleto inestable deja el campo de batalla antes de que juegues la carta exiliada más reciente, puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada.

---

Aprendiz de titiritera

{1}{B}

Criatura — Artífice humano

1/2

Fabricar 1. (*Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre ella o crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.*)

Siempre que otra criatura o artefacto que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, cada oponente pierde 1 vida.

- Eliges si poner un contador +1/+1 sobre la criatura o crear una ficha de Servo en cuanto la habilidad de fabricar se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges y el momento en el que se pone un contador o se crea una ficha.
  - La habilidad de fabricar no hace que la criatura con esta habilidad entre al campo de batalla ya con los contadores +1/+1 sobre ella. Por ejemplo, la Aprendiz de titiritera entrará al campo de batalla como una criatura 1/2. Luego, su habilidad de fabricar va a la pila. Los jugadores pueden realizar acciones (como lanzar instantáneos) mientras la habilidad está esperando para resolverse.
  - Si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura por alguna razón en cuanto la habilidad de fabricar se resuelve (por ejemplo, si ya no está en el campo de batalla), solo creas una ficha de Servo.
-

Apropiación ininteligible

{2}{W}{B}

Instantáneo

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná incoloro como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla. No puedes lanzarla.
  - La Apropiación ininteligible no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
  - En el caso poco habitual de que una carta exiliada sea una carta de tierra (probablemente porque esa tierra se convirtió en una copia de un permanente mientras estaba en el campo de batalla), no podrás jugarla desde el exilio.
  - 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, los hechizos o permanentes que controlas por el efecto de la Apropiación ininteligible se exilian, y cualquier carta exiliada por este permanece en el exilio.
- 

Aprovechador eldrazi

{2}{G}

Criatura — Zángano eldrazi

3/3

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo y cuando el Aprovechador eldrazi muera, crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- La habilidad disparada del Aprovechador eldrazi se resolverá antes que el Aprovechador eldrazi. Si el Aprovechador eldrazi es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- 

Arco de la innovación

Tierra

El Arco de la innovación entra al campo de batalla girado a menos que controles una Isla.

{T}: Agrega {U}.

{U}, {T}: El próximo hechizo que lances este turno tiene la habilidad de improvisar. (*Tus artefactos pueden ayudar a lanzar ese hechizo. Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.*)

- Cuando el Arco de la innovación entre al campo de batalla, ya debes controlar una Isla para que entre enderezado. Si entra al campo de batalla al mismo tiempo que una Isla cuando no controlas ninguna otra Isla, entrará girado.

- Varias copias de la habilidad de improvisar son redundantes.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de improvisar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar hará que ese artefacto esté girado antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De igual manera, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.
- Ya que la habilidad de improvisar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Al utilizar la habilidad de improvisar para lanzar un hechizo con {X} en su coste, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar artefactos que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si activas la última habilidad del Arco de la innovación y luego lanzas la Ira de los cielos (un hechizo con coste de maná de {X}{W}{W}), si eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3}{W}{W}. Si giras dos artefactos, tendrás que pagar {1}{W}{W}.

Arena de la gloria

Tierra

La Arena de la gloria entra al campo de batalla girada a menos que controles una Montaña.

{T}: Agrega {R}.

{R}, {T}, espolear la Arena de la gloria: Agrega {R}{R}. Si ese maná se usa en un hechizo de criatura, esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Un permanente espoleado no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

- Cuando la Arena de la gloria entre al campo de batalla, ya debes controlar una Montaña para que entre enderezada. Si entra al campo de batalla al mismo tiempo que una Montaña cuando no controlas ninguna otra Montaña, entrará girada.
- Si un permanente espoleado ya está enderezado durante tu próximo paso de enderezar (probablemente porque un efecto lo enderezó), el efecto de la habilidad de espolear que impide que se enderece expira sin hacer nada.
- Si ganas el control del permanente de otro jugador hasta el final del turno y lo espoleas, y luego ese jugador recupera el control del permanente, se enderezará durante el paso de enderezar de ese jugador.
- El maná que genera la última habilidad de la Arena de la gloria puedes usarlo en lo que quieras, no solo en hechizos de criatura.
- Si el maná generado por la última habilidad de la Arena de la gloria se usa en dos hechizos de criatura distintos, cada uno de esos hechizos (y las criaturas resultantes) ganará la habilidad de prisa hasta el final del turno.
- Si el maná generado por la última habilidad de la Arena de la gloria se usa para pagar cualquier parte del coste de un hechizo de criatura, incluido un coste alternativo o adicional, ese hechizo de criatura (y la criatura resultante) ganará la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si el maná generado por la última habilidad de la Arena de la gloria se usa para lanzar un hechizo que no sea criatura que crea fichas, esas fichas no ganarán la habilidad de prisa.
- Si el maná generado por la última habilidad de la Arena de la gloria se usa en un hechizo que no sea criatura que se convierte en una criatura más adelante en el turno, esa criatura no tendrá la habilidad de prisa.

Ariete craneano

{B}{R}

Artefacto — Equipo

Arma viviente. *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Germen Pirexiano negra 0/0 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +X/+1, donde X es la cantidad de artefactos que controlas.

Equipar {2}.

- La ficha de Germen Pirexiano entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
- Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexar un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen Pirexiano ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
- Si la ficha de Germen Pirexiano es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.
- Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes Pirexianos (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

Arna Kennerüd, capitana celeste

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

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Vuela, vínculo vital.

Rebatir—Descartar una carta.

Siempre que una criatura modificada que controlas ataque, duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre ella. Luego, por cada permanente que no sea ficha anexado a ella, crea una ficha que es una copia de ese permanente anexado a esa criatura.

- Para duplicar la cantidad de cada tipo de contador sobre un permanente, pon otro contador sobre él por cada contador que ya tiene. Los efectos que interactúan con contadores que se ponen sobre permanentes, como el efecto de la Evolución ramificada, se aplican según corresponda.
- Si por cualquier motivo una ficha de Aura que se fuera a crear con la última habilidad de Arna Kennerüd no se puede anexar a la criatura correspondiente, esa ficha no se crea. Si se fuera a crear una ficha de Equipo que no se puede anexar a la criatura correspondiente, esa ficha entra al campo de batalla desanexada.

---

Arrasador de fiestas

{1}{R}

Criatura — Hechicero lagarto

1/4

Los hechizos que no sean criatura que lances desde el exilio tienen la habilidad de convocar. *(Cada criatura que gires al lanzar un hechizo que no sea criatura desde el exilio cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Al comienzo de tu fase principal precombate, puedes descartar una carta. Si lo haces, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego elige una de ellas. Puedes jugar esa carta este turno.

- Si sacrificas el Arrasador de fiestas mientras lanzas un hechizo que no sea criatura desde el exilio (para activar una habilidad de maná, por ejemplo), el hechizo no tendrá la habilidad de convocar cuando pagues sus costes a menos que tenga la habilidad de convocar por otro motivo.
- Varias copias de la habilidad de convocar en el mismo hechizo son redundantes.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Ya que la habilidad de convocar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Al usar la habilidad de convocar para lanzar un hechizo con {X} en su coste, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar criaturas que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas la Ira de los cielos (un hechizo con coste de maná de {X}{W}{W}) desde el exilio, si eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3}{W}{W}. Si giras una criatura blanca y una criatura roja, tendrás que pagar {2}{W}.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con la segunda habilidad del Arrasador de fiestas. Por ejemplo, si la carta exiliada que has elegido es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Asalto terrorífico

{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas. Si controlas un Eldrazi, ganas 3 vidas.

- Si cualquiera de los dos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Asalto terrorífico intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño. Mientras uno de los objetivos sea legal y controles un Eldrazi, ganarás 3 vidas igualmente.

#### Ataque combinado

{2}{G}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y luego cada criatura modificada que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas. (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal para cuando el Ataque combinado intente resolverse, pero la criatura que no controlas sigue siendo un objetivo legal, cada criatura modificada que controlas (que puede incluir la criatura objetivo que controlas si sigue en el campo de batalla) hará igualmente una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura que no controlas.
- Si la criatura que no controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Ataque combinado intente resolverse pero la criatura que controlas sigue siendo un objetivo legal, pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

#### Ballena de la hipnomarea

{2}{U}

Criatura — Ballena

7/5

Desmaterializarse 2. (*Esta criatura entra al campo de batalla con dos contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo de ella. Cuando sea removido el último, sacrificala.*)

Siempre que un jugador lance su segundo hechizo cada turno, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Si se remueve el último contador de tiempo de un permanente con la habilidad de desmaterializarse y la habilidad de sacrificar es contrarrestada, ese permanente se quedará indefinidamente en el campo de batalla sin ningún contador de tiempo sobre él. Mientras el permanente no tenga ningún contador de tiempo sobre él, no se volverán a disparar ninguna de las dos habilidades disparadas de desmaterializarse.
- Si un permanente que ya esté en el campo de batalla y no tenga contadores de tiempo sobre él se convierte en una copia de un permanente con la habilidad de desmaterializarse, permanecerá en el campo de batalla indefinidamente (a menos que más adelante se pongan contadores de tiempo sobre él de alguna manera). Si un permanente con uno o más contadores de tiempo sobre él se convierte en una copia de un permanente con la habilidad de desmaterializarse, se desmaterializará de forma normal. Si un permanente entra al campo de batalla como una copia de un permanente con la habilidad de desmaterializarse, entra con la cantidad adecuada de contadores de tiempo y se desmaterializará de forma normal.
- Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes.

No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.

- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

---

Baratija irritante

{1}

Artefacto

Siempre que un jugador lance un hechizo, si no se usó maná para lanzarlo, contrarresta ese hechizo.

{1}, {T}, sacrificar la Baratija irritante: Roba una carta.

- Los jugadores pueden lanzar hechizos que saben que la Baratija irritante contrarrestará. Todas las habilidades que se disparen al lanzar hechizos se seguirán disparando y se resolverán según corresponda, y todos los efectos que cuenten cuántos hechizos se lanzan seguirán contando esos hechizos según corresponda.
- Si un hechizo se lanza con un coste alternativo que incluye maná (como el de la habilidad de retrospectiva), la primera habilidad de la Baratija irritante no se disparará y no contrarrestará ese hechizo. De manera similar, si un hechizo se lanza sin pagar su coste de maná, pero el jugador sí pagó maná para sus costes adicionales, como los de la habilidad de estímulo o el de la Espina de amatista, la primera habilidad de la Baratija irritante no se disparará y no contrarrestará ese hechizo.

---

Calambre reanimador

{W}

Conjuro

Elige hasta una carta de artefacto o criatura objetivo en tu cementerio. Obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*). Luego puedes pagar una cantidad de {E} igual al valor de maná de esa carta. Si lo haces, regrésala de tu cementerio al campo de batalla.

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

- Si una carta de tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
-

### Cámara del maestro de espías

#### Tierra

La Cámara del maestro de espías entra al campo de batalla girada a menos que controles un Pantano.

{T}: Agrega {B}.

{B}, {T}: La criatura objetivo que controlas confabula X, donde X es la cantidad de criaturas que murieron este turno. (*Roba X cartas y luego descarta X cartas. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada carta que no sea tierra descartada de esta manera.*)

- Cuando la Cámara del maestro de espías entre al campo de batalla, ya debes controlar un Pantano para que entre enderezada. Si entra al campo de batalla al mismo tiempo que un Pantano cuando no controlas ningún otro Pantano, entrará girada.
- Confabular X es una variante de confabular. Si una criatura confabula X, su controlador robará X cartas, descartará X cartas y, luego, pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre el permanente que confabula igual a la cantidad de cartas que no sean tierra descartadas de esta manera.
- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes cartas, pero antes de que reciba contadores +1/+1, si es que recibe alguno.
- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe ningún contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente, aunque no podrás poner contadores +1/+1 sobre ella. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule” se dispararán.

---

### Camino de la aniquilación

{3}{G}

#### Encantamiento

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando el Camino de la aniquilación entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Engendro Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

Los Eldrazi que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

Siempre que lances un hechizo de criatura con valor de maná de 7 o más, ganas 4 vidas.

- En el caso improbable de que el Camino de la aniquilación sea un Eldrazi, se otorga a sí mismo la habilidad “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.
  - La última habilidad del Camino de la aniquilación se resuelve antes que el hechizo que hace que se dispare. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado o deja la pila.
-



Carro de combate a medida

{3}{U}

Artefacto — Vehículo

5/6

{T}: Obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

{T}, pagar {E}{E}: Gira la criatura objetivo.

{T}, pagar {E}{E}{E}: Roba una carta.

Pagar {E}{E}{E}{E}: El Carro de combate a medida se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

Tripular 4.

- Mientras el Carro de combate a medida no sea una criatura, sus habilidades {T} pueden activarse aunque no lo hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. Sin embargo, si es una criatura, seguirá sujeto al “mareo de invocación” durante ese periodo de tiempo.

---

Cenizeida, bailarina en llamas

{2}{R}{R}

Criatura legendaria — Chamán elemental

4/4

No pierdes el maná rojo que no hayas usado en cuanto terminan los pasos y las fases.

*Hechicería* — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, descarta una carta y luego roba una carta. Si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno, Cenizeida, bailarina en llamas hace 2 puntos de daño a cada oponente y cada criatura que controlan tus oponentes. Si es la tercera vez, agrega {R}{R}{R}{R}.

- Puedes conservar el maná rojo que no hayas usado indefinidamente mientras Cenizeida está en el campo de batalla. Eso significa que si agregas un maná rojo durante un paso o fase, puedes usarlo durante un paso o fase posterior, o incluso en un turno posterior. Perderás igualmente otros tipos de maná que no hayas usado en cuanto termine cada paso o fase.
  - Si un maná rojo que agregas tiene ciertas restricciones o condiciones asociadas con él (por ejemplo, si fue producido por la última habilidad de la Arena de la gloria), estas se aplicarán a ese maná, al margen de cuándo lo uses.
  - Una vez que Cenizeida deja el campo de batalla, tienes hasta el final del paso o fase actual para usar cualquier maná rojo que tengas antes de que lo pierdas de forma normal. No hay ninguna penalización asociada con esto, excepto la pérdida del maná.
  - Si un efecto crea varias copias de un hechizo de instantáneo o de conjuro, la última habilidad de Cenizeida se dispara una vez por cada copia creada por el efecto.
  - Algunos efectos te indican que copies una carta de instantáneo o de conjuro en una zona que no sea la pila. Estas copias no harán que la última habilidad de Cenizeida se dispare. Sin embargo, la mayoría de los efectos que hacen esto también te permiten lanzar la copia, lo que hará que se dispare la última habilidad de Cenizeida.
-

Centinela descortés

{3}{B}

Criatura — Bribón caballero humano

2/3

Amenaza.

Siempre que el Centinela descortés entre al campo de batalla o ataque, confabula. (*Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.*)

- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Si descartas una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule” se dispararán.

---

Cíclope superconductor

{1}{U}{R}

Criatura — Hechicero cíclope

2/2

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

Cuando el Cíclope superconductor entre al campo de batalla, obtienes {E}{E}{E} (*tres contadores de energía*).

Cuando el Cíclope superconductor muera, puedes pagar {E}{E}{E}. Cuando lo hagas, el Cíclope superconductor hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Cíclope superconductor cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {E}{E}{E} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
  - Usa la fuerza del Cíclope superconductor tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de daño que el Cíclope superconductor hará por su habilidad disparada reflexiva.
-

Coatl ahogaesperanzas

{2}{U}

Criatura — Víbora eldrazi

2/2

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Destello.

Cuando lances este hechizo, contrarresta el hechizo objetivo que controla un oponente a menos que pague {1}.

Vuela.

- La habilidad disparada del Coatl ahogaesperanzas se resolverá antes que el Coatl ahogaesperanzas. Si el Coatl ahogaesperanzas es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

---

Colmillos de Kalonia

{1}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y luego duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada criatura sobre la que se haya puesto un contador +1/+1 de esta manera.

Sobrecarga {4}{G}{G}. (*Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “la criatura objetivo” en su texto por “cada criatura”.*)

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
  - Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.
  - Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
  - Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo con la habilidad de sobrecarga, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Colmilludo deformado  
{7}  
Criatura — Bestia jabalí eldrazi  
6/8  
Alcance.  
Cuando lances o actives la habilidad de ciclo del Colmilludo deformado, crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.  
Ciclo {2}{G}. (*{2}{G}*, descartar esta carta: Roba una carta.)

- La habilidad disparada se resolverá antes que el Colmilludo deformado o su habilidad de ciclo, según corresponda. Si el Colmilludo deformado o su habilidad de ciclo son contrarrestados o dejan la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

---

Comandante de engendros  
{3}{R}{R}  
Criatura — Trasgo eldrazi  
2/2  
Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)  
Cuando lances este hechizo, crea tres fichas de criatura Engendro Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.  
{1}{C}, sacrificar un Eldrazi: El Comandante de engendros hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad disparada del Comandante de engendros se resolverá antes que el Comandante de engendros. Si el Comandante de engendros es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

---

Cometa mandibular  
{W}  
Artefacto — Equipo  
Arma viviente. (*Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Germen Pirexiano negra 0/0 y luego anéxalo a ella.*)  
La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de volar.  
Equipar {3}{W}.

- La ficha de Germen Pirexiano entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
- Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexas un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen Pirexiano ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
- Si la ficha de Germen Pirexiano es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.

- Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes Pirexianos (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

Conclusión del eviscerador

{1}{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un artefacto o criatura.

Roba dos cartas.

Retrospectiva {4}{B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva y cualquier coste adicional. Luego exíliala.)*

- “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.

Cóndor arcoligado

{2}{B}{B}

Criatura artefacto — Ave

0/0

Vuela.

Modular 3. *(Esta criatura entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

Siempre que otro artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene

-1/-1 hasta el final del turno.

- Si esta criatura recibe suficientes contadores -1/-1 como para ir al cementerio, la habilidad de modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.

Congregación de los difuntos

{2}{W}

Encantamiento

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

*Necrario* — Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió este turno, repuebla. (*Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.*)

- No es necesario que la Congregación de los difuntos estuviera en el campo de batalla cuando murió la criatura. Por ejemplo, si una criatura muere durante el combate en tu turno y lanzas una Congregación de los difuntos durante tu segunda fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La última habilidad de la Congregación de los difuntos solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron bajo tu control este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura bajo tu control este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura bajo tu control durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.
- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original 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, color, etcétera.
- Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la nueva ficha también funcionará.

---

Considerar inferior

{3}{U}

Conjuro

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta que robaste este turno.

El propietario del permanente objetivo que no sea tierra lo pone en su biblioteca en segundo lugar desde la parte superior o en el fondo.

- El propietario del permanente elige si lo pone en segundo lugar desde la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando este hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en segundo lugar desde la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.
-

Copícaro

{2}{U}{U}

Criatura — Bribón metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Copícaro entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que tiene “Siempre que esta criatura ataque, confabula”. (*Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.*)

- Salvo por la excepción detallada, el Copícaro copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando algo 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 anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es un Clon), tu Copícaro entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando, con la excepción detallada.
- Si el permanente elegido es una ficha, el Copícaro copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla, con la excepción detallada. El Copícaro no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Copícaro entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si el Copícaro de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Copícaro entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y probablemente vaya a tu cementerio de inmediato, a menos que algo más aumente su resistencia para mantenerlo con vida. No tendrá “Siempre que esta criatura ataque, confabula”.
- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Si descartas una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule” se dispararán.

---

Corrupción consumidora

{B}{B}

Instantáneo

La Corrupción consumidora hace X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de Pantanos que controlas.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la Corrupción consumidora se resuelve.
- Si la criatura o el planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Corrupción consumidora intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Crisálida retorcida

{2}{R}{G}

Criatura — Zángano eldrazi

2/3

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances este hechizo, crea dos fichas de criatura

Engendro Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

Alcance.

Siempre que sacrifiques otro Eldrazi, pon un contador +1/+1 sobre la Crisálida retorcida.

- La segunda habilidad de la Crisálida retorcida se resolverá antes que la Crisálida retorcida. Si la Crisálida retorcida es contrarrestada o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

Crómlech monumental

Tierra

El Crómlech monumental entra al campo de batalla

girado a menos que controles una Llanura.

{T}: Agrega {W}.

{2}{W}{W}, {T}: Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta histórica de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

- Cuando el Crómlech monumental entre al campo de batalla, ya debes controlar una Llanura para que entre enderezado. Si entra al campo de batalla al mismo tiempo que una Llanura cuando no controlas ninguna otra Llanura, entrará girado.

Crustabominación

{4}{B}{B}

Criatura — Demonio cangrejo

5/5

Emerger desde artefacto {5}{B}{B}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando un artefacto y pagando el coste de emerger menos el valor de maná de ese artefacto.)*

Cuando la Crustabominación entre al campo de batalla, el oponente objetivo exilia la primera carta de su biblioteca, una carta al azar de su cementerio y una carta al azar de su mano. Puedes lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas de esta manera sin pagar su coste de maná.



- Emerger desde artefacto es una variante de la habilidad de emerger. Te permite sacrificar un artefacto en lugar de una criatura, pero por lo demás funciona exactamente igual que la habilidad de emerger.
  - El valor de maná de un artefacto se determina solamente con los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que ese artefacto 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 pagase cuando se lanzó el artefacto.
  - Los componentes de maná de color de los costes de emerger no se pueden reducir con la habilidad de emerger.
  - Puedes sacrificar un artefacto con un valor de maná de 0, como una ficha de Comida, para lanzar la Crustabominación pagando su coste de emerger. Pagarás el coste de emerger sin ninguna reducción.
  - Puedes sacrificar un artefacto 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. Un artefacto 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 la Crustabominación pagando su coste de emerger y sacrificas un artefacto con valor de maná de 3, el valor de maná de la Crustabominación sigue siendo de 6.
  - El artefacto que eliges sacrificar sigue en el campo de batalla mientras activas las habilidades de maná. 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 el permanente que quieres sacrificar.
  - El hechizo que lanzas sin pagar su coste de maná se lanza durante la resolución de la habilidad disparada de la Crustabominación. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzar ese hechizo basadas en el tipo de carta.
  - La habilidad disparada de la Crustabominación no te permite jugar cartas de tierra, y, por lo tanto, las cartas de tierra exiliadas con la habilidad disparada de la Crustabominación permanecerán en el exilio. Si decides no lanzar ninguna de las cartas exiliadas que no sean tierra (ya sea porque no puedes o porque no quieres), esas cartas también permanecerán en el exilio.
  - Eliges si quieres lanzar una de las cartas exiliadas en cuanto la habilidad disparada de la Crustabominación se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
  - Si lanzas un hechizo por otro coste “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
-

Defensa colectiva

{1}{G}

Instantáneo

Expandir {G}. (*Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.*)

Elige uno o más:

- Destruye el artefacto objetivo.
- Destruye el encantamiento objetivo.
- La criatura objetivo gana las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- 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.
  - Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
  - Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que la Defensa colectiva acabe de resolverse.
  - Si eliges más de un modo y el objetivo de uno de esos modos se convierte en ilegal, los otros objetivos seguirán viéndose afectados. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, la Defensa colectiva no se resolverá.
  - Si un efecto te permite lanzar la Defensa colectiva sin pagar su coste de maná, deberás pagar igualmente los costes de la habilidad de expandir si eliges más de un modo.
  - Si se copia una Defensa colectiva, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- 

Desbaratar el asedio

{1}{R}

Instantáneo

Fracción de segundo. (*Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.*)

Elige uno:

- Destruye el artefacto objetivo.
- La criatura objetivo obtiene +3/+2 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando un hechizo con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
- Los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con la habilidad de fracción de segundo esté en la pila.
- La habilidad de fracción de segundo no evita que se disparen las habilidades disparadas, como la del Cáliz del vacío. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.

- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.
  - Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.
- 

#### Descarga de éter

{1}{U}

Instantáneo

Elige el hechizo objetivo. Obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*) y luego puedes pagar cualquier cantidad de {E}. Contrarresta ese hechizo a menos que su controlador pague {1} por cada {E} pagado de esta manera.

- Eliges el hechizo objetivo en cuanto lanzas la Descarga de éter. No eliges la cantidad que pagas de {E} hasta que la Descarga de éter se esté resolviendo. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges la cantidad que pagas de {E} y el momento en que el controlador del hechizo objetivo elige si pagar o no {1} por cada {E} pagado de esta manera.
  - Puedes pagar cero {E}. Recibirás {E}{E} y el hechizo objetivo se resolverá si el controlador elige pagar {0}. En la mayoría de casos, no le supondrá una elección difícil.
- 

#### Descarga galvánica

{R}

Instantáneo

Elige la criatura o planeswalker objetivo. Obtienes {E}{E}{E} (*tres contadores de energía*) y luego puedes pagar cualquier cantidad de {E}. La Descarga galvánica hace esa misma cantidad de daño a ese permanente.

- Puedes pagar cero {E}. Obtendrás {E}{E}{E}, pero la Descarga galvánica no hará daño.
- 

#### Desgarrapieles avizor

{2}{C}

Criatura — Zángano eldrazi

2/2

Siempre que lances un hechizo incoloro, crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

Siempre que otra criatura incolora entre al campo de batalla bajo tu control, el Desgarrapieles avizor hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La primera habilidad del Desgarrapieles avizor va a la pila encima del hechizo que hizo que se disparara y se resuelve antes. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
-

Devorador del destino

{5}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

6/6

Puedes mostrar esta carta de tu mano inicial. Si lo haces, al comienzo de tu primer mantenimiento, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner una de esas cartas en la parte superior de tu biblioteca. Exilia el resto.

Cuando lances este hechizo, exilia el permanente objetivo que sea de uno o más colores.

- Si muestras más de una copia del Devorador del destino de tu mano inicial, pondrás esa misma cantidad de habilidades disparadas en la pila al comienzo de tu primer mantenimiento. Como resultado, mirarás las cuatro primeras cartas de tu biblioteca, pondrás como máximo una en la parte superior y exiliarás el resto una vez por cada copia del Devorador del destino que hayas mostrado.
- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- La última habilidad disparada del Devorador del destino se resolverá antes que el Devorador del destino. Si el Devorador del destino es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

---

Discípula de Freyalise

{3}{G}{G}

Criatura — Druida elfo

3/3

Cuando la Discípula de Freyalise entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, ganas X vidas y robas X cartas, donde X es la fuerza de esa criatura.

//

Jardín de Freyalise

Tierra

En cuanto el Jardín de Freyalise entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {G}.

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

Ecos de la Eternidad

{3}{C}{C}{C}

Encantamiento estirpe — Eldrazi

Si se dispara una habilidad disparada de un hechizo incoloro que controlas o de otro permanente incoloro que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Siempre que lances un hechizo incoloro, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la primera habilidad de los Ecos de la Eternidad. Por ejemplo, una criatura incolora que entre al campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- Tampoco afecta a habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “en cuanto [este permanente] se ponga boca arriba”.
- La primera habilidad de los Ecos de la Eternidad no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si controlas dos copias de los Ecos de la Eternidad, las habilidades de los hechizos incoloros y los otros permanentes incoloros que controles se disparan tres veces. Una tercera copia de los Ecos de Eternidad hace que dichas las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.
- Las habilidades que se aplican “cuando [este permanente] se ponga boca arriba” se dispararán una vez más solo si ese permanente es incoloro una vez que se haya puesto boca arriba.
- Una vez que una habilidad de un permanente que controlas se haya disparado, hacerlo incoloro no hará que esa habilidad se dispare una vez más. De manera similar, una vez que una habilidad de un permanente incoloro se haya disparado una vez más a causa de la primera habilidad de los Ecos de la Eternidad, darle a ese permanente uno o más colores no removerá esa habilidad disparada adicional de la pila.
- Si controlas dos copias de los Ecos de la Eternidad y lanzas un hechizo incoloro, se dispararán cada una de sus segundas habilidades. Entonces, cada una de sus primeras habilidades hará que la segunda habilidad de la otra copia vuelva a dispararse. En total, conseguirás cuatro copias del hechizo además del hechizo original. Si controlas tres copias de los Ecos de la Eternidad, acabarás con nueve copias del hechizo, además del original. Con cuatro copias de los Ecos de la Eternidad tendrás 16 copias más el hechizo original, con cinco tendrás 25 copias más el original, etcétera.

- La copia que crea la última habilidad de los Ecos de la Eternidad va directamente en la pila. No se lanza, por lo que cualquier habilidad que se aplique “cuando lances [este hechizo]” no se disparará.
- 

El que pregonar el final

{1}{C}

Criatura — Zángano eldrazi

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos incoloros con valor de maná de 7 o más.

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

- 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 El que pregonar el final). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
- 

Eladamri, korvecdal

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/3

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

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

{G}, {T}, girar dos criaturas enderezadas que controlas:

Muestra una carta de tu mano o la primera carta de tu biblioteca. Si muestras una carta de criatura de esta manera, ponla en el campo de batalla. Activa esto solo durante tu turno.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
  - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
  - Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
  - Como nunca “lanzas” una carta de tierra, Eladamri, korvecdal no te permite jugar una criatura tierra (como la Dríada enramada) desde la parte superior de tu biblioteca.
-

Electrodraco volátil

{1}{U}

Criatura — Draco

3/2

Vuela, antimaleficio contra habilidades activadas y disparadas.

Cuando el Electrodraco volátil entre al campo de batalla, intercambia el control del Electrodraco volátil y la criatura objetivo que controla un oponente. Si lo haces, obtienes {E}{E}{E}{E} y luego sacrificas esa criatura a menos que pagues una cantidad de {E} igual a su valor de maná.

- El Electrodraco volátil no puede ser objetivo de ninguna habilidad activada o disparada que controlan tus oponentes.
- El efecto de la última habilidad del Electrodraco volátil dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si el Electrodraco volátil deja el campo de batalla.
- En cuanto la última habilidad del Electrodraco volátil se resuelva, el Electrodraco volátil debe estar en el campo de batalla y la criatura objetivo debe ser un objetivo legal. Si alguna de estas condiciones no se cumple, la habilidad no hace nada.
- 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, termina el efecto que te otorga el control de la criatura objetivo.

---

Emisario del almardiente

{1}{W}{U}

Criatura — Monje djinn

1/4

Cuando el Emisario del almardiente entre al campo de batalla, obtienes {E}{E}{E} (*tres contadores de energía*).

Pagar {E}{E}: Pon un contador de exaltado sobre la criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro. (*Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada mención de la habilidad de exaltado entre los permanentes que controlas.*)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de exaltado no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no afectarán a las habilidades de exaltado que ya se hayan disparado o resuelto.
  - Una criatura con varios contadores de exaltado tendrá la misma cantidad de menciones de la habilidad de exaltado.
-

Emperador de los huesos

{1}{B}

Criatura — Noble esqueleto

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, exilia hasta una carta objetivo de un cementerio.

{1}{B}: Adaptar 2.

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Emperador de los huesos, pon una carta de criatura exiliada con el Emperador de los huesos en el campo de batalla bajo tu control con un contador de consumación sobre ella. Gana la habilidad de prisa. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

- Si cualquier permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, exílialo.
  - Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
  - Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
  - Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
- 

Emrakul, Renovadora de Mundos

{12}

Criatura legendaria — Eldrazi

12/12

Cuando lances este hechizo, gana el control de todas las criaturas que controla el jugador objetivo.

Vuela, protección contra hechizos y contra permanentes que se lanzaron este turno.

Cuando Emrakul, Renovadora de Mundos deje el campo de batalla, sacrifica todas las criaturas que controlas.

Demencia—Pagar seis {C}.

- La habilidad disparada de Emrakul, Renovadora de Mundos se resolverá antes que Emrakul. Si Emrakul es contrarrestada o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- El efecto de cambio de control de la primera habilidad de Emrakul dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni cuando Emrakul deja el campo de batalla.
- 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 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.

---

Entrenador de Cola Dorada

{1}{G}{W}

Criatura — Samurái zorro

1/3

Te cuesta {X} menos lanzar hechizos de Aura y Equipo, donde X es la fuerza del Entrenador de Cola Dorada.

Siempre que el Entrenador de Cola Dorada ataque, las otras criaturas modificadas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Entrenador de Cola Dorada. (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

- Todos los costes para lanzar un hechizo se fijan antes de que se activen las habilidades de maná y se paguen esos costes. Si la fuerza del Entrenador de Cola Dorada cambia después de que se fijan los costes o si el Entrenador de Cola Dorada deja el campo de batalla mientras estás activando habilidades de maná o pagando esos costes, el efecto de reducción de coste no se verá afectado y el coste total para lanzar el hechizo no cambiará.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - El valor de X de la última habilidad del Entrenador de Cola Dorada solo se determina en cuanto la habilidad se resuelve.
-

Entrenadora de hidras

{1}{G}

Criatura — Guerrero humano

1/1

Puedes espolear a la Entrenadora de hidras en cuanto ataque. Cuando lo hagas, la criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de contadores sobre los permanentes que controlas. (*Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.*)

{2}{G}: Adaptar 2. (*Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.*)

- Si un permanente espoleado ya está enderezado durante tu próximo paso de enderezar (probablemente porque un efecto lo enderezó), el efecto de la habilidad de espolear que impide que se enderece expira sin hacer nada.
- Si ganas el control del permanente de otro jugador hasta el final del turno y lo espoleas, y luego ese jugador recupera el control del permanente, se enderezará durante el paso de enderezar de ese jugador.
- Puedes espolear a la Entrenadora de hidras al declararla como criatura atacante. No puedes hacerlo más tarde en el combate, y las criaturas que sean puestas en el campo de batalla atacando no pueden ser espoleadas. Todas las habilidades que se disparan al espolear una criatura atacante se resolverán antes de que se declaren bloqueadoras.
- No eliges un objetivo para la primera habilidad de la Entrenadora de hidras cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando espoleas a la Entrenadora de hidras de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve.

---

Entrometido petrificador

{4}{U}

Criatura — Eldrazi

4/5

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo, gira hasta una criatura objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre ella.

(*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

Alcance.

- La habilidad disparada del Entrometido petrificador se resolverá antes que el Entrometido petrificador. Si el Entrometido petrificador es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
-

Enviada de los ancestros

{2}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/3

Supervivencia {W}. ({W}, {T}): *Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Activa la habilidad de supervivencia solo como un conjuro.*

Las criaturas modificadas que controlas tienen la habilidad de vínculo vital. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- El coste para activar la habilidad de supervivencia de una criatura incluye el símbolo de girar ({T}). La habilidad de supervivencia de la Enviada de los ancestros no puede activarse a menos que haya estado bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno.

---

Equilibrar

{R}{R}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo, puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si lo haces, puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si los dos hechizos tienen el mismo valor de maná.

- Si un oponente lanza un hechizo con {X} en su coste de maná, usa el valor de X que se eligió cuando se lanzó para determinar su valor de maná.
  - El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
  - El valor de maná de una carta partida que no esté en la pila o de un hechizo partido fusionado en la pila se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. De lo contrario, mientras una carta partida esté en la pila, su valor de maná se determina por el coste de maná de la mitad que se eligió para lanzarla.
  - Eliges si quieres lanzar la carta exiliada en cuanto la habilidad disparada de Equilibrar se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
  - Si la carta mostrada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
  - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
  - En algunos casos poco habituales, la carta que muestras de la parte superior de tu biblioteca no tendrá el mismo valor de maná que el del hechizo que tu oponente lanzó, pero aun así puedes lanzar esa carta porque el hechizo resultante sí que tiene el mismo valor de maná. Por ejemplo, si un oponente lanza un hechizo con un valor de maná de 4 y tú muestras el Ranamyr guardián (una carta con la habilidad de prototipo con un coste de maná {7} y un coste de prototipo {3}{R}), puedes lanzar el Ranamyr guardián como un hechizo prototípico, dado que ese hechizo tendrá un valor de maná de 4.
-

Errante vacío

{7}

Criatura — Elemental eldrazi

4/4

Cuando lances este hechizo, roba dos cartas.

Vuela.

Aniquilador 1. *(Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica un permanente.)*

Evocar {2}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrifícalo cuando entre al campo de batalla.)*

- La primera habilidad disparada del Errante vacío se resolverá antes que el Errante vacío. Si el Errante vacío es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), 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.
- 

Erupción quebradora

{2}{R}

Conjuro

Destruye la tierra objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar. Las criaturas sin la habilidad de volar no pueden bloquear este turno.

//

Fisura volcánica

Tierra

En cuanto la Fisura volcánica entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {R}.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal cuando la Erupción quebradora intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de esa tierra no podrá buscar una carta de tierra básica y las criaturas sin la habilidad de volar seguirán pudiendo bloquear este turno.
  - Si la tierra objetivo no es destruida por el efecto de la Erupción quebradora (quizá porque esa tierra tiene la habilidad de indestructible), su controlador seguirá pudiendo buscar una carta de tierra básica y las criaturas sin la habilidad de volar no podrán bloquear este turno.
  - El efecto de la Erupción quebradora impide que todas las criaturas sin la habilidad de volar bloqueen ese turno, lo que incluye a las criaturas que pierden la habilidad de volar después de que la Erupción quebradora se resuelva y a las criaturas sin la habilidad de volar que entran al campo de batalla más adelante en el turno. Las criaturas sin la habilidad de volar que obtienen dicha habilidad más adelante en el turno podrán bloquear si tienen la habilidad de volar cuando se declaran bloqueadoras.
-

Espécimen hidroeléctrico

{2}{U}

Criatura — Extraño

1/4

Destello.

Cuando el Espécimen hidroeléctrico entra al campo de batalla, puedes cambiar el objetivo del hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo con un único objetivo al Espécimen hidroeléctrico.

//

Laboratorio hidroeléctrico

Tierra

En cuanto el Laboratorio hidroeléctrico entra al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {U}.

- El Espécimen hidroeléctrico pasa a ser el objetivo del hechizo solo si es un objetivo legal para ese hechizo.
- Si un hechizo tiene varios objetivos, no puedes hacerlo objetivo con la habilidad del Espécimen hidroeléctrico, incluso si solo uno de esos objetivos es una criatura o si todos esos objetivos menos uno se convirtieron en ilegales.
- Si un hechizo tiene varios objetivos pero hace objetivo a la misma criatura con todos ellos (por ejemplo, si las Semillas de fuerza hacen objetivo a la misma criatura tres veces), puedes hacer objetivo a ese hechizo con la habilidad del Espécimen hidroeléctrico. En ese caso, cambias todos esos objetivos por el Espécimen hidroeléctrico.

---

Espíritu endeudado

{W}

Criatura encantamiento — Espíritu

1/1

Concesión {2}{W}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Se convierte en una criatura de nuevo si no está anexada.)*

Ultratumba 1. *(Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.)*

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

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.
  - Si el Espíritu endeudado va a un cementerio desde el campo de batalla mientras es un Aura, su habilidad de ultratumba se disparará igualmente.
  - Si una copia del Espíritu endeudado concedida y la criatura a la que está anexada van a un cementerio al mismo tiempo, se dispararán cada una de sus habilidades de ultratumba.
-

### Estallido de duplicación

{1}{R}{R}

Instantáneo

Puedes sacrificar una criatura roja que no sea ficha en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- 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. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como ocurre con el Mandato de Kozilek), la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- 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.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.

---

### Estallido de maldad

{2}{B}{B}

Instantáneo

Puedes sacrificar una criatura negra que no sea ficha en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Cada oponente sacrifica una criatura o planeswalker con el mayor valor de maná entre las criaturas y planeswalkers que controla.

- Si un oponente tiene varias criaturas o planeswalkers empatados con el mayor valor de maná, ese jugador elige cuál sacrificar.
  - Comenzando por el próximo oponente por orden de turno (o, si lanzas el Estallido de maldad en el turno de un oponente, comenzando por el oponente cuyo turno se está jugando) y continuando por orden de turno, cada oponente elige una criatura o un planeswalker que sacrificar con el mayor valor de maná entre las criaturas y los planeswalkers que controla. Luego, todos esos permanentes se sacrifican al mismo tiempo.
-

Estallido de robustez

{2}{W}{W}

Instantáneo

Puedes sacrificar una criatura blanca que no sea ficha en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Hasta el final del turno, tu total de vidas no puede cambiar y los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible.

- Los hechizos y habilidades que normalmente te harían ganar o perder vidas se resuelven igualmente mientras tu total de vidas no pueda cambiar, pero la ganancia o pérdida de vidas no tiene efecto.
- Si un coste fuera a hacerte ganar vidas, ese coste no puede pagarse. De forma similar, no puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas. Sin embargo, puedes elegir recibir daño, aunque ese daño no hará que tu total de vidas cambie.
- El efecto del Estallido de robustez no previene el daño. En vez de eso, cambia los resultados de ese daño. Por ejemplo, si una criatura con la habilidad de vínculo vital te hace daño, no perderás ninguna vida, pero su controlador ganará esa cantidad de vidas. Asimismo, si una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño a otro jugador, ese jugador perderá vidas, pero tú no ganarás ninguna.
- Las habilidades que se disparan siempre que recibas daño se dispararán igualmente, dado que ese daño se inflige igualmente, por mucho que tu total de vidas no cambie en consecuencia.
- Los efectos que reemplazarían tu ganancia de vidas por otro evento no se podrán aplicar, porque no puedes ganar vidas.
- Los efectos que reemplazan un evento por hacer que ganes vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierdas vidas reemplazarán el evento por nada.
- Si un efecto fuera a fijar tu total de vidas en una determinada cantidad, esa parte del efecto no hará nada.
- Si un efecto fuera a hacer que intercambiases tu total de vidas por el de otro jugador, el intercambio no sucederá. No cambia el total de vidas de ningún jugador.
- En un juego de Commander, el daño que te hacen los comandantes se contará igualmente, incluso si ese daño no hace que pierdas vidas.

---

Estrado argénteo

{1}{W}

Artefacto

El Estrado argénteo entra al campo de batalla con dos contadores de aceite sobre él.

Siempre que dos o más criaturas ataquen, pon un contador de aceite sobre el Estrado argénteo.

{2}, {T}, remover dos contadores de aceite del Estrado argénteo: Exilia otro permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador roba dos cartas.

- La segunda habilidad del Estrado argénteo se dispara siempre que dos o más criaturas atacan, no solo cuando tú atacas con dos o más criaturas.
  - Si el permanente objetivo que no sea tierra es ilegal en cuanto la última habilidad del Estrado argénteo intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador robará cartas.
-

Evangelista metastático

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano pirexiano

3/1

Siempre que otra criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

---

Expulsar al indigno

{1}{W}

Conjuro

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

Elige la criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, elige la criatura objetivo. Exilia la criatura elegida y luego su controlador gana una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Usa el valor de maná de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas gana su controlador.

---

Familiar reacondicionado

{3}{B}

Criatura artefacto — Rata zombie

2/1

Afinidad por artefactos. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.*)

Vuela.

Cuando el Familiar reacondicionado entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta. Por cada oponente que no pueda hacerlo, robas una carta.



- Cuando la última habilidad del Familiar reacondicionado se resuelva, el próximo oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla y luego cada otro oponente por orden de turno (si lo hay) hace lo mismo. Todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.

Fanático de Rhonas

{1}{G}

Criatura — Druida víbora

1/4

{T}: Agrega {G}.

*Ferocidad* — {T}: Agrega {G}{G}{G}{G}. Activa esto solo si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

*Eternizar* {2}{G}{G}. (*{2}{G}{G}*, *exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Druida Víbora Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.*)

- Si una carta de criatura con la habilidad de eternizar va a tu cementerio durante tu fase principal, tendrás la prioridad inmediatamente después. Puedes activar su habilidad de eternizar antes de que cualquier jugador pueda intentar exiliarla.
- Una vez que activas una habilidad de eternizar, la carta es exiliada inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características específicamente modificadas por la habilidad de eternizar. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- La ficha es un Zombie además de sus otros tipos y es negra en vez de sus otros colores. Tiene una fuerza y resistencia base de 4/4. No tiene coste de maná y, por tanto, su valor de maná es de 0. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

Fantasma de la Orquídea Blanca

{W}{W}

Criatura — Caballero espíritu

2/2

Vuela, daña primero.

Cuando el Fantasma de la Orquídea Blanca entre al campo de batalla, destruye hasta una tierra no básica objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad del Fantasma de la Orquídea Blanca intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de esa tierra no podrá buscar una carta de tierra básica.
- Si la tierra objetivo no es destruida por la última habilidad del Fantasma de la Orquídea Blanca (quizá porque esa tierra tenía la habilidad de indestructible), su controlador seguirá pudiendo buscar una carta de tierra básica.

Felia, pastora jovial  
{1}{W}  
Criatura legendaria — Perro  
2/2

Destello.

Siempre que Felia, pastora jovial ataque, exilia hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra. Al comienzo del próximo paso final, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Si entró bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre Felia.

- La carta exiliada regresará al campo de batalla al comienzo del paso final incluso si Felia ya no está en el campo de batalla.
- Si el permanente que regresa al campo de batalla tiene habilidades que se disparan al comienzo del paso final, esas habilidades no se dispararán ese turno.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Felia es una buena perrita.

---

Fénix del detective  
{2}{R}  
Criatura encantamiento — Fénix  
2/2

Concesión—{R}, recabar pruebas 6. *(Para pagar este coste de concesión, paga {R} y exilia cartas de tu cementerio con valor de maná total de 6 o más.)*

Vuela, prisa.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de volar y prisa.

Puedes lanzar el Fénix del detective desde tu cementerio usando su habilidad de concesión.

- Si no puedes exiliar suficientes cartas para llegar al valor de maná necesario o superarlo, no puedes elegir recabar pruebas.
  - Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar acciones hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas de tu cementerio para impedirte que recabes pruebas.
-

Flauta disruptora

{2}

Artefacto

Destello.

En cuanto la Flauta disruptora entra al campo de batalla, elige un nombre de carta.

Cuesta {3} más lanzar hechizos con el nombre elegido.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

- Puedes elegir el nombre de cualquier carta. No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que también sea el nombre de una carta.
- Algunas cartas pueden tener nombres alternativos, como las cartas partidas, las cartas de aventurero, las cartas de dos caras, etc. Puedes elegir uno de los dos nombres que puede tener la carta; las habilidades de la Flauta disruptora no afectarán a nada que tenga el otro nombre. Por ejemplo, si eliges el Maestro de nudos de Ondu, lanzar Echar un cable seguirá costando {W}{B}.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si eliges el nombre de una carta que tiene una habilidad de maná y otra habilidad activada, la habilidad de maná se puede activar, pero la otra habilidad no.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.

---

Foresta cambiante

Tierra

La Foresta cambiante entra al campo de batalla girada a menos que controles un Bosque.

{T}: Agrega {G}.

*Delirio* — {2}{G}{G}: La Foresta cambiante se convierte en una copia de la carta de permanente objetivo en tu cementerio hasta el final del turno. Activa esto solo si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas.

- Cuando la Foresta cambiante entra al campo de batalla, ya debes controlar un Bosque para que entre enderezada. Si entra al campo de batalla al mismo tiempo que un Bosque cuando no controlas ningún otro Bosque, entrará girada.
- La Foresta cambiante copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- Cualquier efecto que se aplicara a la Foresta cambiante antes de convertirse en una copia de otra carta se seguirá aplicando después de que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre la Foresta cambiante.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

- Como la Foresta cambiante no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de una carta, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[Esta criatura] entra al campo de batalla con” de la carta copiada no se aplicará.

Gárgola de la puerta de los acertijos

{W}{U}

Criatura artefacto — Gárgola

2/2

Vuela.

Cuando la Gárgola de la puerta de los acertijos entre al campo de batalla, obtienes {E}{E}{E} (*tres contadores de energía*).

Siempre que ataques, puedes pagar {E}{E}. Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de la Gárgola de la puerta de los acertijos cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {E}{E} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Gárgola obstinada

{1}{W}{B}

Criatura artefacto — Gárgola

2/2

La Gárgola obstinada tiene la habilidad de volar mientras esté modificada. (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

Persistir. (*Cuando esta criatura muera, si no tenía contadores -1/-1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella.*)

- Una vez que la Gárgola obstinada es bloqueada, hacer que gane la habilidad de volar modificándola no hará que deje de estar bloqueada.
- Si una carta con la habilidad de persistir se remueve del cementerio después de que muera pero antes de que se resuelva la habilidad disparada, no regresará al campo de batalla.
- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir de una criatura puede traerla de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
- Si una criatura con la habilidad de persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, la habilidad de persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque la habilidad de persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.

Garraescoria

{1}{B}

Artefacto — Equipo

Arma viviente. *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Germen Pirexiano negra 0/0 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada ataque, cada oponente pierde 1 vida.

Equipar {2}.

- La ficha de Germen Pirexiano entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
- Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexar un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen Pirexiano ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
- Si la ficha de Germen Pirexiano es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.
- Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes Pirexianos (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

---

Generatorio ízzet

{U}{R}

Artefacto

Si fueras a obtener uno o más {E} (*contadores de energía*), en vez de eso, obtienes esa misma cantidad más un {E}.

{T}: Roba una carta. Activa esto solo si pagaste o perdiste cuatro o más {E} este turno.

- Si controlas dos copias del Generatorio ízzet, la cantidad de {E} que recibes es la cantidad original más dos. Tres copias del Generatorio ízzet agregan tres a la cantidad original y así sucesivamente.

---

Genku, forjafuturos

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero pueblo-lunar

2/5

Siempre que otro permanente que no sea ficha que controlas deje el campo de batalla, elige uno que no haya sido elegido este turno. Crea una ficha de criatura con esas características.

- Zorro blanco 2/2 con la habilidad de vigilancia.
- Pueblo-lunar azul 1/2 con la habilidad de volar.
- Rata negra 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

{3}{W}{U}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si varios otros permanentes que no sean fichas que controlas dejan el campo de batalla a la vez, debes elegir igualmente distintos modos para cada copia de la habilidad disparada que vaya a la pila. Si más de tres otros permanentes que no sean fichas que controlas dejan el campo de batalla simultáneamente, esa decisión solo se toma para los tres primeros.
- Si Genku y uno o más otros permanentes que no sean fichas que controlas dejan el campo de batalla simultáneamente, la habilidad de Genku se disparará por cada uno de esos otros permanentes que no sean fichas.
- Si no puedes elegir un modo legalmente porque los tres fueron elegidos ese turno, esa copia de la habilidad se remueve de la pila sin tener ningún efecto.
- Si de alguna manera controlas dos o más copias de Genku, forjafuturos, lleva la cuenta de qué modos se eligieron cada turno para la habilidad de cada una de ellas por separado.

Grist, larva voraz

{G}

Criatura legendaria — Insecto

1/2

Toque mortal.

Siempre que Grist, larva voraz u otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si entró desde tu cementerio o si la lanzaste desde tu cementerio, puedes pagar {G}. Si lo haces, exilia a Grist y luego regrésala al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario.

//

Grist, el Enjambre Contagioso

Planeswalker legendario — Grist

3

+1: Crea una ficha de criatura Insecto negra y verde 1/1 y luego muele dos cartas. Pon un contador de toque mortal sobre la ficha si se molió una carta negra de esta manera.

–2: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

–6: Por cada carta de criatura en tu cementerio, crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Insecto negro y verde 1/1.

- En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad puede hacer que Grist, larva voraz se transforme mientras es una criatura (cara frontal boca arriba) en el campo de batalla. Si esto ocurre, Grist, el Enjambre Contagioso no tendrá ningún contador de lealtad sobre ella y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.
- Puedes activar una de las habilidades de lealtad de Grist, el Enjambre Contagioso el turno en que entra al campo de batalla. Sin embargo, solo puedes hacerlo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía. Por ejemplo, si Grist, el Enjambre Contagioso entra al campo de batalla durante el combate, tu oponente tendrá una oportunidad de removerla antes de que puedas activar una de sus habilidades.
- Si Grist, larva voraz deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, no puedes exiliarla de la zona a la que fue, por lo que no la regresarás al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario.
- Salvo por las excepciones detalladas, las fichas creadas por la última habilidad de Grist, el Enjambre Contagioso copian exactamente lo que estaba impreso en las cartas originales y nada más. No copian ninguna información sobre los objetos que eran las cartas antes de ir a tu cementerio.

- Las fichas son Insectos en vez de sus otros tipos de criatura y son negras y verdes en vez de sus otros colores. Estos son los valores copiables de las fichas que otros efectos pueden copiar.
- Si cualquiera de las cartas copiadas tiene {X} en su coste de maná, {X} es 0.
- Si una carta copiada por una de las fichas tenía habilidades de “cuando [esta criatura] entre al campo de batalla”, la ficha correspondiente también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que una ficha copió del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con”.

Guardián de acertijos retorcido

{8}

Criatura — Esfinge eldrazi

5/5

Emerger {5}{C}{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 dos permanentes objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre cada uno de ellos. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Vuela.

- La habilidad disparada se resolverá antes que el Guardián de acertijos retorcido. Si el Guardián de acertijos retorcido es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- La habilidad disparada puede hacer objetivo a permanentes que ya estén girados. Pondrá un contador de aturdimiento sobre ellos igualmente.

Guardián de los olvidados

{3}{W}

Criatura — Guerrero elefante

4/4

Vigilancia.

Siempre que una criatura modificada que controlas muera, manifiesta la primera carta de tu biblioteca. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones. Para manifestar una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura boca abajo 2/2 sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. Es incolora y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle cualquier característica que no tenga o cambiar las características que tenga.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que

se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.

- Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis o de disfrazarse al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis o de disfrazarse.
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis o de disfrazarse, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entrada al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero, aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente y las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. El orden en el que entraron al campo de batalla debería quedar claro, así como qué habilidad causó que estuvieran boca abajo (esto incluye las habilidades de metamorfosis, manifestar, disfrazar, enmascarar y unos cuantos otros efectos que ponen las cartas boca abajo). Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán porque, aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.

---

Guía de almas

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/2

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida y obtienes {E} (*un contador de energía*).

Siempre que ataques, puedes pagar {E}{E}{E}. Cuando lo hagas, pon dos contadores +1/+1 y un contador de volar sobre la criatura atacante objetivo. Se convierte en un Ángel además de sus otros tipos.



- No eliges un objetivo para la última habilidad de la Guía de almas cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {E}{E}{E} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- El efecto de cambio de tipo de la habilidad disparada reflexiva dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni cuando la Guía de almas deja el campo de batalla.

Hacha del inventor

{R}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando el Hacha del inventor entre al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

Cuando el Hacha del inventor entre al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+0.

Equipar—Pagar {E}{E}.

- El Hacha del inventor no entra al campo de batalla anexada a una criatura. En vez de eso, el Hacha del inventor entra al campo de batalla y luego su habilidad disparada la anexa a una criatura. Puedes lanzar el Hacha del inventor aunque no controles ninguna criatura.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Hacha del inventor permanece en el campo de batalla desanexada.

Heraldo de los mares

{1}{U}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

Las tierras no básicas son Islas.

- Si una tierra no básica tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra al campo de batalla, perderá esa habilidad antes de que pueda dispararse.
- Si una tierra no básica tiene una habilidad que hace que entre al campo de batalla girada, perderá esa habilidad antes de que pueda aplicarse. Lo mismo ocurre con cualquier otra habilidad que modifique la manera en que la tierra entra al campo de batalla o que se aplique “en cuanto” entre al campo de batalla, como la de Vesuva o la de la Caverna de ánimas.
- Las tierras no básicas pierden cualquier otro tipo de tierra y habilidades que tuvieran. Ganan el tipo de tierra Isla y la habilidad “{T}: Agrega {U}”.
- El Heraldo de los mares no afecta a los nombres ni a los supertipos. No convertirá ninguna tierra en una tierra básica ni removerá el supertipo legendario de una tierra legendaria, y las tierras no pasarán a llamarse “Isla”.
- Si el Heraldo de los mares pierde sus habilidades, sigue convirtiendo las tierras no básicas en Islas. Esto se debe a que los efectos que cambian los subtipos se aplican antes de tener en cuenta los efectos que remueven las habilidades, al margen del orden en que empezaron estos efectos.

Herigast, engendro en erupción

{9}

Criatura legendaria — Dragón eldrazi

6/6

Emerger {6}{R}{R}. (*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, puedes exiliar tu mano. Si lo haces, roba tres cartas.

Vuela.

Cada hechizo de criatura que lances tiene la habilidad de emerger. El coste de emerger es igual a su coste de maná.

- 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 a Herigast pagando su coste de emerger y sacrificas una criatura con valor de maná de 3, el valor de maná de Herigast sigue siendo de 9.
- La criatura que eliges sacrificar sigue en el campo de batalla mientras activas las habilidades de maná. 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 el permanente que quieres 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.
- La habilidad disparada de Herigast se resolverá antes que Herigast. Si Herigast es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

- Puedes elegir exiliar tu mano incluso si no tienes cartas en la mano. Si lo haces, robarás tres cartas igualmente.
- Si un hechizo tiene más de un coste de emerger, puedes elegir pagarlo por cualquiera de esos costes de emerger.
- Una vez que empieces a lanzar un hechizo usando la habilidad de emerger concedida por Herigast, perder el control de Herigast no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal. Por ejemplo, puedes elegir sacrificar a Herigast cuando elijas pagar un hechizo de criatura usando el coste de emerger de una habilidad de emerger otorgada por el propio Herigast.

#### Ídolo de los dioses falsos

{2}

Artefacto estirpe — Eldrazi

{1}{C}, {T}: Crea una ficha de criatura Engendro

Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

Siempre que otro Eldrazi que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre el Ídolo de los dioses falsos.

Mientras el Ídolo de los dioses falsos tenga ocho o más contadores +1/+1 sobre él, es una criatura 0/0 además de sus otros tipos y tiene la habilidad de aniquilador 2.

- La segunda habilidad del Ídolo de los dioses falsos se disparará siempre que otro Eldrazi que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, incluso si ese Eldrazi no es una criatura.
- Si el Ídolo de los dioses falsos pierde sus habilidades, el efecto de cambio de tipo de su última habilidad se le seguirá aplicando. Esto se debe a que los efectos que cambian los tipos de un objeto siempre se aplican antes que los efectos que remueven las habilidades. En ese caso, si tiene ocho o más contadores +1/+1 sobre él, será una criatura artefacto estirpe Eldrazi. Esto sucede incluso si de alguna manera ganó el octavo contador +1/+1 después de perder sus habilidades. Si el Ídolo de los dioses falsos pierde sus habilidades antes de ganar su octavo contador +1/+1, tendrá la habilidad de aniquilador 2; de lo contrario, no la tendrá.
- En el caso poco habitual de que se pongan suficientes contadores -1/-1 sobre el Ídolo de los dioses falsos como para reducir su resistencia a 0 o menos mientras es una criatura debido al efecto de su última habilidad, el Ídolo de los dioses falsos se pondrá en el cementerio de su propietario cuando se lleven a cabo acciones basadas en estado. Los efectos que se fijan en la cantidad y los tipos de contadores que había sobre el Ídolo de los dioses falsos cuando murió verán tanto los contadores +1/+1 como los -1/-1, y cualquier efecto que se dispare “siempre que una criatura modificada muera” se disparará igualmente.

#### Imskir el Ferrófago

{6}{B}{R}

Criatura legendaria — Demonio

5/5

Afinidad por artefactos. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.*)

Cuando Imskir el Ferrófago entre al campo de batalla, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la mitad de la cantidad de artefactos que controlas, redondeando hacia abajo.

{3}{R}, sacrificar un artefacto: Imskir hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual al valor de maná del artefacto sacrificado.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad disparada de Imskir el Ferrófago.
- Usa el valor de maná del artefacto sacrificado tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.
- Si un artefacto en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

#### Insignificancia absoluta

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas sus habilidades y tiene una fuerza y resistencia base de 1/1.

{2}{C}: Exilia la criatura encantada.

- Si la criatura encantada gana una habilidad después de que la Insignificancia absoluta se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
- La Insignificancia absoluta sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de A la ligera, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si la Insignificancia absoluta se anexa a ella durante ese turno.

#### Inspiración en auge

{2}{U}

Instantáneo

Roba cuatro cartas y luego pon dos cartas de tu mano en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

- Las dos cartas que pongas en la parte superior de tu biblioteca pueden ser de las cuatro que acabas de robar u otras que ya tuvieras en la mano.

#### Invertir la polaridad

{U}{U}{R}

Instantáneo

Elige el hechizo objetivo y luego lanza una moneda a cara o cruz. Si ganas el lanzamiento, gana el control de ese hechizo y puedes elegir objetivos nuevos para él. Si pierdes el lanzamiento, contrarresta ese hechizo.

- No tomas ninguna decisión sobre los nuevos objetivos del hechizo hasta que ganas el lanzamiento.

- Si eliges nuevos objetivos para el hechizo objetivo, los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo objetivo tiene una cantidad variable de objetivos, no puedes cambiar cuántos objetivos tiene.
- Si el hechizo objetivo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división, aunque sí que se pueden cambiar los objetivos que reciben ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.

Ira de los cielos

{X}{W}{W}

Conjuro

Obtienes X {E} (*contadores de energía*) y luego puedes pagar cualquier cantidad de {E}. Destruye cada artefacto, criatura y encantamiento con valor de maná menor o igual que la cantidad de {E} pagada de esta manera.

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

Kozilek, la Realidad Rota

{9}

Criatura legendaria — Eldrazi

9/9

Cuando lances este hechizo, hasta dos jugadores objetivo manifiestan dos cartas de sus manos cada uno. Por cada carta manifestada de esta manera, robas una carta. (*Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

Las otras criaturas incoloras que controlas obtienen +3/+2.

- La habilidad disparada de Kozilek, la Realidad Rota se resolverá antes que Kozilek. Si Kozilek es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- Si un jugador hecho objetivo tiene solo una carta en la mano en cuanto la habilidad disparada de Kozilek se resuelve, manifiesta esa carta.
- Para manifestar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura boca abajo 2/2 sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. Es incolora y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle cualquier característica que no tenga o cambiar las características que tenga.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis o de disfrazarse al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis o de disfrazarse.

- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis o de disfrazarse, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero, aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente y las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. El orden en el que entraron al campo de batalla debería quedar claro, así como qué habilidad causó que estuvieran boca abajo (esto incluye las habilidades de metamorfosis, manifestar, disfrazar, enmascarar y unos cuantos otros efectos que ponen las cartas boca abajo). Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán porque, aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.

Kudo, rey de los osos

{G}{W}

Criatura legendaria — Oso

2/2

Las otras criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 2/2 y son Osos además de sus otros tipos.

- La habilidad de Kudo, rey de los osos sobrescribe todos los efectos que fijan la fuerza y la resistencia de una criatura. Cualquier efecto o contadores existentes que aumenten, reduzcan o intercambien la fuerza y/o resistencia de una criatura se siguen aplicando a la fuerza y resistencia nuevas de la criatura. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que Kudo entre al campo de batalla sobrescribirá este efecto.
- Si un efecto hace que un permanente que no sea criatura se convierta en una criatura y fija su fuerza y resistencia en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia; no será una 2/2. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que un Vehículo será una criatura 2/2 una vez que lo tripulen.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas puede convertirse en letal si Kudo entra o deja el campo de batalla durante ese turno.

---

### La creación de Avacyn

{1}{B}{B}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)*

I — Busca en tu biblioteca una carta, exíliala boca abajo y luego baraja.

II — Pon la carta exiliada boca arriba. Si es una carta de criatura, pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

III — Puedes poner la carta exiliada en el campo de batalla si es una carta de criatura. Si no la pones en el campo de batalla, ponla en la mano de su propietario.

- Cada copia de La creación de Avacyn que controlas tiene su propio conjunto de cartas exiliadas boca abajo (en la mayoría de los casos, este conjunto de cartas solo contendrá una carta). La segunda y tercera habilidad de capítulo de La creación de Avacyn hacen referencia solo a esas cartas, no a las de cualquier otra copia de La creación de Avacyn.
- En el caso poco habitual de que se exilien dos o más cartas boca abajo con la primera habilidad de capítulo de La creación de Avacyn (posiblemente porque se copió la habilidad disparada o la habilidad se disparó una segunda vez), la segunda habilidad de capítulo pondrá todas las cartas exiliadas boca arriba. Si al menos una de ellas es una carta de criatura, perderás una cantidad de vidas igual al valor de maná combinado de todas las cartas exiliadas.
- En el caso poco habitual de que se exilien dos o más cartas boca abajo con la primera habilidad de capítulo de La creación de Avacyn, cuando la tercera habilidad de capítulo se resuelva, si al menos una de las cartas exiliadas es una carta de criatura, puedes elegir poner en el campo de batalla todas o ninguna de las cartas exiliadas que sean cartas de permanente. Al margen de lo que elijas, cualquier carta que siga en el exilio se pondrá en la mano de su propietario.

---

### La Necroflora

{1}{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Planta

2/7

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Planta verde 0/1. Si controlas siete o más tierras con nombres distintos, en vez de eso, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

Las cartas de tierra en tu cementerio tienen la habilidad de dragar 2. *(Puedes regresar una carta de tierra de tu cementerio a tu mano y moler dos cartas en vez de robar una carta.)*

- Si controlas varias tierras con el mismo nombre, solo una de esas tierras contará para las siete o más que se requieren para crear un Zombie. Por ejemplo, si controlas cuatro tierras llamadas Bosque, dos llamadas Llanura y una llamada Pantano, controlas tres tierras con nombres distintos.
- Si varias tierras entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, se cuentan todas esas tierras. Por ejemplo, si sacrificas siete tierras mientras se resuelve un Cambio de paisaje y buscas en tu biblioteca siete tierras con nombres distintos, crearás siete fichas de Zombie.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, no estás robando una carta. La habilidad de dragar no puede reemplazar este suceso.
- La habilidad de dragar puede reemplazar cualquier robo de carta, no solo el de tu paso de robar. Un robo de carta no se puede reemplazar por varias habilidades de dragar.
- No puedes intentar usar la habilidad de dragar si no tienes suficientes cartas en tu biblioteca.
- Una vez que hayas anunciado que vas a aplicar la habilidad de dragar de una carta para reemplazar un robo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que hayas puesto esa carta en tu mano y las primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.
- Si vas a robar varias cartas, cada robo se realiza de uno en uno. Por ejemplo, si se te indica que robes dos cartas y reemplazas el primer robo con una habilidad de dragar, se puede usar otra carta con una habilidad de dragar (incluida una que hayas puesto en tu cementerio mediante la primera habilidad de dragar) para reemplazar el segundo robo.

La Ola de Hambruna asciende

{2}{G}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de IV.)*

I, II, III — Crea una ficha de criatura Insecto negra y verde 1/1.

IV — Sacrifica cualquier cantidad de criaturas. Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta de criatura con valor de maná menor o igual que la cantidad de criaturas sacrificadas de esta manera y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

Laberinto de Ugin

Tierra

*Estampa* — Cuando el Laberinto de Ugin entre al campo de batalla, puedes exiliar una carta incolora con valor de maná de 7 o más de tu mano.

{T}: Agrega {C}. Si una carta está exiliada con el Laberinto de Ugin, en vez de eso, agrega {C}{C}.

{T}: Regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.



- En el caso improbable de que se exilie más de una carta con la habilidad de estampa del Laberinto de Ugin (probablemente porque se copió la habilidad disparada o la habilidad se disparó una segunda vez), su última habilidad regresará todas esas cartas a las manos de sus propietarios.

Ladrón de existencias

{1}{C}{G}

Criatura — Eldrazi

3/4

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo, exilia hasta un permanente objetivo que no sea criatura ni tierra que controla un oponente con valor de maná de 4 o menos. Si lo haces, el Ladrón de existencias gana “Cuando esta criatura deje el campo de batalla, el oponente objetivo roba una carta”.

- La habilidad disparada del Ladrón de existencias se resolverá antes que el Ladrón de existencias. Si el Ladrón de existencias es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- Si el objetivo de la habilidad disparada del Ladrón de existencias es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El Ladrón de existencias no ganará otra habilidad.

Liberación de Kozilek

{2}{U}

Encantamiento

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Siempre que lances un hechizo de criatura con valor de maná de 4, 5 o 6, crea dos fichas de criatura Engendro

Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura:

Agrega {C}”.

Siempre que lances un hechizo de criatura con valor de maná de 7 o más, roba tres cartas.

- Las habilidades disparadas de la Liberación de Kozilek se disparan antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado o deja la pila.
- Si lanzas un hechizo de criatura con {X} en su coste de maná, usa el valor de X que se eligió cuando se lanzó para determinar su valor de maná.

Liderazgo de la Legión

{1}{R/W}

Instantáneo

Hasta el final del turno, duplica la fuerza de la criatura objetivo y gana la habilidad de dañar primero.

//

Fortaleza de la Legión

Tierra

La Fortaleza de la Legión entra al campo de batalla girada.

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

- Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto el Liderazgo de la Legión se resuelva.
- 

Llamas colmilludas

{1}{R}

Conjuro

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Las Llamas colmilludas hacen 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- El efecto de reemplazo de las Llamas colmilludas exiliará a la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
- 

Luna de invierno

{2}

Artefacto

Los jugadores no pueden enderezar más de una tierra no básica durante sus pasos de enderezar.

- Si hay varias copias de la Luna de invierno en el campo de batalla, sus efectos son redundantes. Cada jugador seguirá pudiendo enderezar una tierra no básica como máximo durante su paso de enderezar.
  - Si la Luna de invierno está en el campo de batalla mientras otro efecto restringe el enderezamiento de tierras o permanentes de otra forma, sus efectos se acumulan. Por ejemplo, si controlas tanto la Luna de invierno como el Orbe estático, cada jugador podrá enderezar dos permanentes como máximo, y hasta uno de ellos puede ser una tierra no básica, durante su paso de enderezar.
- 

Maestro de nudos de Ondu

{2}{W}{B}

Criatura — Bribón kor

2/2

Vínculo vital.

Siempre que otra criatura modificada que controlas muera, pon dos contadores +1/+1 sobre el Maestro de nudos de Ondu.

////

Echar un cable

{W}{B}

Conjuro — Aventura

Distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Eliges cómo se distribuirán los contadores en cuanto lanzas Echar un cable. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.

- Si eliges dos objetivos para Echar un cable y una de las criaturas es un objetivo ilegal en cuanto Echar un cable intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierde el contador que se hubiera puesto sobre el objetivo ilegal.
  - Una carta de aventurero es una carta de permanente en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Maestro de nudos de Ondu es una carta de criatura blanca y negra con valor de maná de 4. No puede ser objetivo de la última habilidad del Monje de la cúspide (“Cuando el Monje de la cúspide entre al campo de batalla, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano”).
  - Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
  - Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si controlas a Eladamri, korvecdal (“Puedes lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca”) y el Maestro de nudos de Ondu está en la parte superior de tu biblioteca, puedes lanzar el Maestro de nudos de Ondu, pero no Echar un cable.
  - Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede lanzarlo como hechizo de permanente. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como permanente más adelante.
  - Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de permanente.
  - Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar el hechizo de permanente desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
  - Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
  - Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
  - Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.
  - Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
  - Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
  - Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.
-

Manada de ocelotes

{W}

Criatura — Felino

1/1

Daña primero, vínculo vital.

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, crea una ficha de criatura Felino blanca 1/1. Luego, si tienes la bendición de la ciudad, por cada ficha que controlas que entró al campo de batalla este turno, crea una ficha que es una copia de ella.

- Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.
- Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos (cartas en la pila) y los emblemas no son permanentes.
- Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva y te otorgue la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad. Por ejemplo, si controlas diez permanentes, pierdes el control de dos de ellos y luego lanzas la Manada de ocelotes, no tendrás la bendición de la ciudad.
- Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
- En un permanente, la habilidad de ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que fuera a darte tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.
- La Manada de ocelotes no tiene por qué haber estado en el campo de batalla cuando ganaste vidas. Por ejemplo, si una criatura con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate en tu turno y lanzas la Manada de ocelotes durante tu segunda fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- Si la ficha de criatura creada por la última habilidad de la Manada de ocelotes es tu décimo permanente, obtendrás la bendición de la ciudad antes de que la habilidad compruebe si tienes la bendición de la ciudad.
- La última habilidad de la Manada de ocelotes no hace objetivo a ninguna de las fichas.
- Cada una de las copias de las fichas que creas copia las características originales de la ficha que está copiando tal como las describe el efecto que creó esa ficha. La ficha recién creada no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha original está copiando otra cosa, la copia de la ficha que creas usará los valores copiables de la ficha original. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando la ficha original. Si está copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Todas las habilidades de entra al campo de batalla de las fichas que crees se dispararán cuando entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de las fichas también funcionará.

---

Mandato de Kozilek

{X}{C}{C}

Instantáneo estirpe — Eldrazi

Elige dos:

- El jugador objetivo crea X fichas de criatura Engendro

Eldrazi incoloras 0/1 con “Sacrificar esta criatura:

Agrega {C}”.

- El jugador objetivo adivina X y luego roba una carta.
- Exilia la criatura objetivo con valor de maná de X o menos.
- Exilia hasta X cartas objetivo de cementerios.

- Si todos los objetivos del Mandato de Kozilek son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda.
- Si una criatura tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

---

Máscara pavorosa colosal

{4}{G}{G}

Artefacto — Equipo

Arma viviente. *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Germen Pirexiano negra 0/0 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +6/+6 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {3}{G}{G}.

- La ficha de Germen Pirexiano entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
- Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexar un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen Pirexiano ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
- Si la ficha de Germen Pirexiano es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.
- Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes Pirexianos (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

---

Merodeador maldito

{1}{B}

Criatura — Guerrero zombie

2/1

Cuando el Merodeador maldito entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura que no sea ficha.

- En cuanto la habilidad de entra al campo de batalla del Merodeador maldito se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige qué criatura sacrificará y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas por sus controladores simultáneamente.
  - Puedes sacrificar el Merodeador maldito por su propia habilidad. Si es la única criatura que controlas cuando esa habilidad se resuelve, debes sacrificarlo.
- 

Metamorfo corrupto

{3}{U}

Criatura — Metamorfo eldrazi

\*/\*

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

En cuanto el Metamorfo corrupto entre al campo de batalla, se convierte, a tu elección, en una criatura 3/3 con la habilidad de volar, una criatura 2/5 con la habilidad de vigilancia o una criatura 0/12 con la habilidad de defensor.

- Mientras no esté en el campo de batalla, el Metamorfo corrupto es una carta de criatura 0/0. No tiene las habilidades de volar, vigilancia ni defensor.
  - Si un objeto en el campo de batalla se convierte en una copia del Metamorfo corrupto, copia los valores determinados por su efecto de reemplazo de entra al campo de batalla.
  - Si un permanente entra al campo de batalla como una copia del Metamorfo corrupto, habrá dos efectos de copia que aplicarle. Uno copiará los valores elegidos del Metamorfo corrupto que se esté copiando. Además, elegirás los valores del efecto de reemplazo de entra al campo de batalla de la propia copia. El permanente resultante tendrá las habilidades de ambos efectos, y su fuerza y resistencia vendrán determinadas por el último efecto que se aplique. Por ejemplo, si una criatura que entra al campo de batalla copia un Metamorfo corrupto 0/12 con la habilidad de defensor, podrías convertirla en un 3/3 o en un 0/12, con las habilidades de volar y de defensor en ambos casos.
- 

Micoengendro sembrador

{3}{G}

Criatura — Hongo eldrazi

3/3

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

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

Cuando lances este hechizo, busca en tu biblioteca una carta de tierra, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

Cuando lances este hechizo, si fue estimulado, exilia la tierra objetivo.

- Las habilidades disparadas del Micoengendro sembrador se resolverán antes que el Micoengendro sembrador. Si el Micoengendro sembrador es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esas habilidades disparadas, las habilidades disparadas se resolverán con normalidad.
-

Mortigoyf

{B}

Criatura — Lhurgoyf

\*/1+\*

La fuerza del Mortigoyf es igual a la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

Escapatoria—{2}{B}, exiliar cualquier cantidad de otras cartas de tu cementerio con cuatro o más tipos de cartas entre ellas. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.*)

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Mortigoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
  - La primera habilidad del Mortigoyf cuenta tipos de cartas, no cartas. Si la única carta en tu cementerio es una sola carta de criatura artefacto, el Mortigoyf será 2/3. Si tu cementerio está compuesto de diez cartas de artefacto y diez cartas de criatura, el Mortigoyf seguirá siendo 2/3.
  - Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Lhurgoyf, Bosque y Asedio son subtipos, no tipos de cartas.
  - El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
  - Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
  - Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
  - Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Puede volver a escapar.
  - Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
  - Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
-

Nadu, Sabiduría Alada  
{1}{G}{U}  
Criatura legendaria — Hechicero ave  
3/4  
Vuela.

Las criaturas que controlas tienen “Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla. De lo contrario, ponla en tu mano. Esta habilidad solo se dispara dos veces por turno”.

- La última habilidad de Nadu, Sabiduría Alada le permite otorgarse una habilidad disparada a sí mismo y a otras criaturas que controlas.
- La habilidad que otorga Nadu a cada criatura que controlas funciona de forma independiente para cada criatura. En concreto, la habilidad puede dispararse dos veces cada turno por cada criatura que controlas, no solo dos veces en total.
- Si Nadu deja el campo de batalla mientras una o más habilidades disparadas generadas por la habilidad que él otorga siguen en la pila, esas habilidades seguirán resolviéndose con normalidad.
- Si Nadu entra al campo de batalla de alguna manera mientras hay en la pila un hechizo o una habilidad que hace objetivo a una criatura que controlas, la habilidad que Nadu otorga no se disparará, dado que esa criatura no tenía esa habilidad cuando se convirtió en el objetivo de ese hechizo o esa habilidad.
- Si de alguna forma controlas varias copias de Nadu, cada permanente que controles tendrá esa misma cantidad de copias de la habilidad otorgada. Estas habilidades no son redundantes. Por ejemplo, si controlas dos copias de Nadu y una de ellas se convierte en el objetivo de un hechizo o de una habilidad, se dispararán cada una de las habilidades que ha otorgado. Si esa misma copia de Nadu se convierte en el objetivo de un hechizo o de una habilidad más adelante en ese mismo turno, se volverán a disparar cada una de sus habilidades otorgadas, dado que todas ellas solo se han disparado una sola vez en ese turno.
- Si Nadu deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno o si Nadu lo deja y aparece otra copia de Nadu, la habilidad disparada otorgada por la nueva copia de Nadu es distinta a la habilidad disparada otorgada por la anterior copia. La que otorga la nueva copia de Nadu puede dispararse dos veces por cada criatura que controlas, incluso si la habilidad otorgada por la copia anterior de Nadu ya se disparó dos veces por esas criaturas ese turno. (Ten en cuenta que las criaturas que controlas ya no tendrán la habilidad otorgada por la vieja copia y que, si controlas varias copias de Nadu, no tendrás la oportunidad de realizar acciones antes de que la “regla de leyendas” te haga tener una sola copia de Nadu).

---

Nantuko corvivaz  
{1}{G}  
Criatura encantamiento — Monje insecto  
1/1

Concesión {1}{G}.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}{G} si el Nantuko corvivaz está anexo a una criatura que controlas. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa criatura. Si no creaste una ficha de esta manera, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1.



- Si no pagas {1}{G}, ya sea porque simplemente no quieres o porque el Nantuko corvivaz no está anexo a una criatura que controlas, crearás igualmente una ficha de criatura Insecto verde 1/1 cuando la habilidad de aterrizaje del Nantuko corvivaz se resuelva.

#### Necrodominación

{B}{B}{B}

Encantamiento legendario

Sáltate tu paso de robar.

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar cualquier cantidad de vidas. Si lo haces, roba esa misma cantidad de cartas.

Tu tamaño máximo de mano es de cinco.

Si una carta o ficha fuera a ir a tu cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- Si un jugador tiene una cantidad de cartas en la mano mayor que su tamaño máximo de mano durante el paso de limpieza de su turno, ese jugador descarta hasta tener la cantidad adecuada de cartas. El tamaño máximo de mano de un jugador solo se verifica durante su paso de limpieza.
- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones la Necrodominación en el campo de batalla y luego pones el Libro de hechizos (un artefacto que dice que tu mano no tiene tamaño máximo) en el campo de batalla, tu mano no tendría tamaño máximo. No obstante, si esos permanentes entraron al campo de batalla en el orden contrario, tu tamaño máximo de mano sería de cinco.
- Mientras la Necrodominación esté en el campo de batalla bajo tu control, las habilidades que se disparan siempre que un permanente del cual eres propietario vaya a tu cementerio desde el campo de batalla (por ejemplo, “Cuando esta criatura muera...”) no se dispararán, dado que las cartas y las fichas no van nunca a tu cementerio.
- Si un hechizo del que eres propietario destruye una copia de la Necrodominación que controlas, la Necrodominación se exiliará y el hechizo irá a tu cementerio.
- Si descartas una carta mientras controlas la Necrodominación, las habilidades que funcionan cuando una carta se descarta (como la habilidad de demencia) todavía funcionan aunque esa carta nunca llegue a tu cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada (como la habilidad de confabular) pueden encontrar esa carta en el exilio.

#### Oreja Perlada, asesora imperial

{1}{W}{W}

Criatura legendaria — Consejero zorro

3/4

Vínculo vital.

Los hechizos de encantamiento que lanzas tienen la habilidad de afinidad por Auras. *(Te cuesta {1} menos lanzarlos por cada Aura que controlas.)*

Siempre que lances un hechizo de Aura que haga objetivo a un permanente modificado que controlas, roba una carta. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de afinidad, cada una de ellas se aplica. Por ejemplo, si de alguna forma controlas dos copias de Oreja Perlada, asesora imperial y controlas dos Auras, te costará {4} menos lanzar cada hechizo de encantamiento.
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, sigues teniendo el control del Aura y sigue contando para tus hechizos que tengan afinidad por Auras.
- Una criatura que controles que sea el objetivo de un hechizo de Aura no estará modificada a menos que ya tenga un contador sobre ella, un Equipo anexado a ella o un Aura que controles anexada a ella.

Pandilla mogg

{R}{R}{R}

Criatura — Trasgo

3/3

Sacrificar la Pandilla mogg: Hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre uno, dos o tres objetivos.

- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad de la Pandilla mogg y cómo se divide el daño en cuanto actives la habilidad. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos son ilegales cuando la habilidad activada de la Pandilla mogg intenta resolverse, la división original del daño sigue siendo válida y se pierde el daño que se le hubiera hecho a los objetivos ilegales. No puede hacérselo a un objetivo legal en su lugar.

Pelea en el ponteadero

{2}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

//

Ponteadero de la Sima Enredada

Tierra

En cuanto el Ponteadero de la Sima Enredada entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {G}.

- Puedes lanzar la Pelea en el ponteadero haciendo objetivo solo a la criatura que controlas.
- Si eliges dos criaturas objetivo y cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Pelea en el ponteadero intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Pelea en el ponteadero intente resolverse, ninguna criatura obtendrá +2/+2. Si esa criatura es un objetivo legal pero la criatura que no controlas no lo es, la criatura que controlas obtendrá igualmente +2/+2.

Pesadilla ctónica

{1}{B}

Encantamiento

Cuando la Pesadilla ctónica entre al campo de batalla, obtienes {E}{E}{E} (*tres contadores de energía*).

Pagar X {E}, sacrificar una criatura, regresar la Pesadilla ctónica a la mano de su propietario: Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de X de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- La última habilidad de la Pesadilla ctónica debe tener un objetivo para activarse. No puedes activarla sin ningún objetivo para regresar la Pesadilla ctónica a tu mano.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

Phlage, titán de la furia del fuego

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Gigante anciano

6/6

Cuando Phlage entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que escapara.

Siempre que Phlage entre al campo de batalla o ataque, hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

Escapatoria—{R}{R}{W}{W}, exiliar otras cinco cartas de tu cementerio. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.*)

- La primera habilidad de Phlage hace que lo sacrifiques si no lo lanzaste o si fue lanzado usando cualquier permiso que no fuera una habilidad de escapatoria.
- La segunda habilidad de Phlage se dispara cuando entra al campo de batalla, incluso si no escapó.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Puede volver a escapar.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.

- Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.

---

Pisotocón

{1}{R/G}

Conjuro

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

//

Claro de los sauces ardientes

Tierra

El Claro de los sauces ardientes entra al campo de batalla girado.

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

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

---

Plegarias primigenias

{2}{G}{G}

Encantamiento

Cuando las Plegarias primigenias entren al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

Puedes lanzar hechizos de criatura con valor de maná de 3 o menos pagando {E} en vez de pagar sus costes de maná. Si lanzas un hechizo de esta manera, puedes lanzarlo como si tuviera la habilidad de destello.

- Si un hechizo que lanzas de esta manera tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.

---

Portero fundido

{2}{R}

Criatura artefacto — Gólem

2/3

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, el Portero fundido hace 1 punto de daño a cada oponente.

Desenterrar {R}. (*{R}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.*)

- Si activas la habilidad de desenterrar de una carta, pero la carta se remueve de tu cementerio antes de que la habilidad se resuelva, esa habilidad de desenterrar no hará nada en cuanto se resuelva.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta no es lo mismo que lanzarla. La habilidad de desenterrar va a la pila, pero la carta no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas interactuarán con la habilidad de desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como el Estallido de negación) no lo harán.
- Al comienzo del próximo paso final, un permanente que regresó al campo de batalla con la habilidad de desenterrar es exiliado. Se trata de una habilidad disparada retrasada y puede ser contrarrestada por efectos que contrarrestan las habilidades disparadas. Si la habilidad es contrarrestada, el permanente se quedará en el campo de batalla y la habilidad disparada retrasada no se volverá a disparar. Sin embargo, el efecto de reemplazo exiliará el permanente igualmente si en algún momento deja el campo de batalla.
- La habilidad de desenterrar otorga la habilidad de prisa al permanente que regresa al campo de batalla (aunque no sea una carta de criatura). Sin embargo, ese permanente no recibe ninguna de las habilidades de “exiliar”. Si ese permanente pierde todas las habilidades, se exiliará igualmente al comienzo del próximo paso final y, si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, también se exiliará.
- Si un permanente regresado al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliado a menos que el hechizo o habilidad que hace que el permanente deje el campo de batalla esté intentando exiliarlo. En ese caso, lo exiliará. Si ese hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta al campo de batalla (como podría hacer la Prisión estática, por ejemplo), la carta de permanente regresará al campo de batalla como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. Los efectos de desenterrar ya no se le aplicarán.

#### Prisión estática

{W}

#### Encantamiento

Cuando la Prisión estática entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Prisión estática deje el campo de batalla. Obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

Al comienzo de tu fase principal precombate, sacrifica la Prisión estática a menos que pagues {E}.

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

Profanador de las profundidades

{3}{U}{U}

Criatura — Eldrazi

3/5

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

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

Cuando lances este hechizo, elige uno. Si fue estimulado, en vez de eso, elige ambos.

- Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.
- El jugador objetivo roba dos cartas y luego descarta una carta.

- La habilidad disparada se resolverá antes que el Profanador de las profundidades. Si el Profanador de las profundidades es contrarrestado o deja la pila en respuesta a su habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad. Si el Profanador de las profundidades fue estimulado, debes seguir igualmente las instrucciones de ambos modos.
- Cada modo elegido se realiza en el orden especificado. Las habilidades que se disparan mientras se lleva a cabo un modo no irán a la pila hasta que la habilidad disparada del Profanador de las profundidades termine de resolverse.

---

Ral, mago del monzón

{1}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

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

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro durante tu turno, lanza una moneda a cara o cruz.

Si pierdes el lanzamiento, Ral, mago del monzón te hace 1 punto de daño. Si ganas el lanzamiento, puedes exiliar a Ral. Si lo haces, regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

//

Ral, prodigio de las líneas místicas

Planeswalker legendario — Ral

2

Ral, prodigio de las líneas místicas entra al campo de batalla con un contador de lealtad adicional sobre él por cada hechizo de instantáneo y de conjuro que lanzaste este turno.

+1: Hasta tu próximo turno, te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

–2: Ral hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos. Roba una carta si controlas un permanente azul que no sea Ral, prodigio de las líneas místicas.

–8: Exilia las ocho primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro de entre ellas este turno sin pagar sus costes de maná.

- En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad puede hacer que Ral, mago del monzón se transforme mientras es una criatura (cara frontal boca arriba) en el campo de batalla. Si esto ocurre, Ral,

prodigio de las líneas místicas no tendrá ningún contador de lealtad sobre él y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.

- Puedes activar una de las habilidades de lealtad de Ral, prodigio de las líneas místicas el turno en que entra al campo de batalla. Sin embargo, solo puedes hacerlo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía. Por ejemplo, si Ral, prodigio de las líneas místicas entra al campo de batalla durante el combate, tu oponente tendrá una oportunidad de removerlo antes de que puedas activar una de sus habilidades.
- Lanzas una moneda a cara o cruz en cuanto la habilidad disparada de Ral, mago del monzón se resuelve. Ningún jugador puede realizar acciones entre el momento en que se ve el resultado del lanzamiento y el momento en que ocurren los efectos según el resultado del lanzamiento.
- Si Ral, mago del monzón es exiliado y regresa transformado mientras hay una o más copias de su habilidad disparada en la pila, esas habilidades se resolverán igualmente. No obstante, si el controlador de una de esas habilidades gana el lanzamiento, no pasará nada porque el objeto al que hace referencia esa habilidad ya no se encuentra en el campo de batalla.
- La primera habilidad de Ral, prodigio de las líneas místicas contará todos los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzaste durante ese turno, incluidos los que fueron contrarrestados, los que no se resolvieron a causa de otras razones y los que siguen en la pila.
- Eliges cuántos objetivos tiene la tercera habilidad de Ral, prodigio de las líneas místicas y cómo se divide el daño en cuanto actives la habilidad. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos son ilegales cuando la segunda habilidad de lealtad de Ral, prodigio de las líneas místicas intenta resolverse, la división original del daño sigue siendo válida y se pierde el daño que se le hubiera hecho a los objetivos ilegales. No puede hacérselo a un objetivo legal en su lugar. Si todos los objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
- Sigues todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos con el permiso que otorga la última habilidad de Ral, prodigio de las líneas místicas. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Si una de las cartas exiliadas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.

---

### Ral y el Laberinto implícito

{3}{R}{R}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)*

I — Ral y el Laberinto implícito hace 2 puntos de daño a cada criatura y planeswalker que controlan tus oponentes.

II — Puedes descartar una carta. Si lo haces, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas hasta el final de tu próximo turno.

III — Crea una ficha de Extraño tragahechizos. *(Es una criatura Extraño 2/2 con valor de maná de {2}{R} con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Extraño tragahechizos”.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con la segunda habilidad de capítulo de Ral y el Laberinto implícito. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- La última habilidad de Ral y el Laberinto implícito crea una ficha que es una copia de la carta Extraño tragahechizos en la guía de referencia de cartas Oracle. Puedes consultar el texto oficial del Extraño tragahechizos en la base de datos de cartas de Gatherer en **Gatherer.Wizards.com**.

Ranamyr guardián  
 {7}  
 Criatura artefacto — Myr rana  
 4/4  
 Afinidad por artefactos. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.)*  
 //  
 {3}{R}  
 Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*  
 2/2

- Una carta con la habilidad de prototipo es una carta incolora en cualquier zona excepto la pila y el campo de batalla, y también mientras está en la pila o en el campo de batalla si no se lanzó como un hechizo prototípico. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Ranamyr guardián es una carta de criatura incolora con valor de maná de 7. No puede ser objetivo de Reutilizar, un hechizo que hace objetivo a una carta de artefacto o de criatura con valor de maná de 3 o menos en tu cementerio.
- Cuando se lanza como un hechizo prototípico, ese hechizo tiene las características de coste de maná, fuerza y resistencia que se muestran en el recuadro de texto secundario con color, en vez de los valores normales de esas características. Su valor de maná y su color vienen determinados por ese coste de maná. El permanente en el que se convierte ese hechizo en cuanto se resuelve tiene las mismas características. Si el hechizo deja la pila de cualquier otra manera o si el permanente en el que se convierte deja el campo de batalla, volverá a tener inmediatamente sus características normales.
- Independientemente de cómo se lanzó, una carta con la habilidad de prototipo siempre tiene el mismo nombre y los mismos tipos, habilidades, etc. Solo cambian el coste de maná, el valor de maná, el color, la fuerza y la resistencia en función de si la carta se lanzó como un hechizo prototípico.
- La habilidad de prototipo funciona en cualquier zona desde la que se podría lanzar el hechizo. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar hechizos de artefacto desde tu cementerio, podrás lanzar un Ranamyr guardián prototípico desde tu cementerio.
- Lanzar un hechizo prototípico no es lo mismo que lanzarlo por un coste alternativo y es posible aplicar un coste alternativo para poder lanzar un hechizo de esta manera. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar una carta de artefacto sin pagar su coste de maná, podrás lanzar el Ranamyr guardián de manera normal o como un hechizo prototípico.
- Cuando lanzas un hechizo prototípico, para determinar si es legal lanzarlo, usa únicamente sus características prototípicas. Por ejemplo, si el Ranamyr guardián se exilia con la última habilidad de Chandra, vestida para matar, podrías lanzarlo por {3}{R} (porque es un hechizo rojo), aunque no podrías lanzarlo como hechizo incoloro por su coste normal.
- Si un efecto copia un hechizo prototípico, esa copia (así como la ficha en la que se convierte en el campo de batalla) tendrá las mismas características que el hechizo prototípico. De manera similar, si un efecto crea



una ficha que es una copia de un permanente prototípico o causa que otro permanente se convierta en una copia de él, la copia tendrá las mismas características que el permanente prototípico.

- Al lanzar un Ranamyr guardián prototípico, su habilidad de afinidad por artefactos se aplicará igualmente.

---

Ráptor energizado

{1}{R}

Criatura — Dinosaurio

2/1

Daña primero.

Cuando el Ráptor energizado entre al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*). Luego, si lo lanzaste desde tu mano, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta si pagas una cantidad de {E} igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

- Cualquier carta de tierra exiliada con la habilidad disparada del Ráptor energizado permanecerá en el exilio. Si decides no lanzar la carta exiliada que no sea tierra (ya sea porque no tienes suficientes {E} o porque no quieres), esa carta también permanecerá en el exilio.
- Eliges si quieres lanzar la carta exiliada que no sea tierra en cuanto la habilidad disparada del Ráptor energizado se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.

---

Rayo de supresión

{3}{W/U}{W/U}

Conjuro

Gira todas las criaturas que controla el jugador objetivo.

Puedes pagar X {E} y luego elegir hasta X criaturas giradas de esta manera. Pon un contador de aturdimiento sobre cada uno de ellos. (*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

//

Plaza organizada

Tierra

La Plaza organizada entra al campo de batalla girada.

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

- Las “criaturas giradas de esta manera” son las criaturas que se giraron a causa del efecto del Rayo de supresión, no las criaturas que ya estaban giradas cuando el Rayo de supresión comenzó a resolverse. Por ejemplo, si un jugador controla dos criaturas giradas y una criatura enderezada, y tú lanzas el Rayo de supresión haciendo objetivo a ese jugador, solo podrás elegir la criatura que estaba enderezada para que obtenga un contador de aturdimiento (siempre y cuando hayas pagado al menos un {E}).
-

Rayo reiterativo

{1}{R}

Conjuro

Reproducir—Pagar {E}{E}{E}. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

El Rayo reiterativo hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de reproducir no afectará a las copias.
- 

Reclusión de Ugin

{2}{U}

Instantáneo

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

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

Siempre que lances un hechizo incoloro con valor de maná de 7 o más, puedes exiliar la Reclusión de Ugin de tu cementerio. Cuando lo hagas, regresa cada permanente que no sea tierra que no controlas a la mano de su propietario.

- La última habilidad solo se dispara si la Reclusión de Ugin está en tu cementerio cuando lances el hechizo incoloro. Esa habilidad se resolverá antes que el hechizo incoloro. Si el hechizo incoloro es contrarrestado o deja la pila en respuesta a la habilidad disparada de la Reclusión de Ugin, la habilidad se resolverá con normalidad.
- 

Reclutamiento descerebrado

{2}{B}

Encantamiento

Cuando el Reclutamiento descerebrado entre al campo de batalla y siempre que robes tu tercera carta cada turno, enrola 3 Zombies. *(Pon tres contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Zombie. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- En el caso improbable de que controles varias criaturas Ejército (tal vez porque jugaste una criatura con la habilidad de cambiaformas) mientras enrolas Zombies, eliges sobre cuál de tus criaturas Ejército pones los contadores +1/+1. Si esa criatura no es un Zombie, se convierte en un Zombie además de sus otros tipos.
  - Si no controlas un Ejército, la ficha de Ejército Zombie que creas entra al campo de batalla como una criatura 0/0. Todas las habilidades que se disparan cuando una criatura con una fuerza determinada entra al campo de batalla, como la del Mentor de los mansos, verán que la ficha entra como una criatura 0/0 antes de que obtenga contadores +1/+1.
-

Relegar a la memoria

{U}

Instantáneo

Reproducir {1}. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pague su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

Contrarresta la habilidad disparada o el hechizo incoloro objetivo.

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de reproducir no afectará a las copias.
  - Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- 

Renacimiento pírico

{2}{B}{R}

Instantáneo

Regresa la carta de artefacto o criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. El Renacimiento pírico hace una cantidad de daño igual al valor de maná de esa carta a hasta una criatura o planeswalker objetivo.

- Si la carta objetivo en tu cementerio es un objetivo ilegal en cuanto el Renacimiento pírico intente resolverse, no se hará daño.
  - Si la criatura o el planeswalker objetivo es un objetivo ilegal en cuanto el Renacimiento pírico intente resolverse, regresarás igualmente la carta de artefacto o criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
- 

Revelación ensangrentada

{5}{B/R}{B/R}

Conjuro

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada vida que tus oponentes hayan perdido este turno.

El oponente objetivo exilia las tres primeras cartas de su biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas. Si lanzas un hechizo de esta manera, puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarlo.

//

Ciénaga sanguinaria

Tierra

La Ciénaga sanguinaria entra al campo de batalla girada.

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

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas con el permiso concedido por la Revelación ensangrentada. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Revuelta del éter

{2}{R}{R}

Encantamiento

*Revuelta* — Mientras un permanente que controlabas haya dejado el campo de batalla este turno, si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un oponente o a un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 2.

Siempre que obtengas uno más {E}, la Revuelta del éter hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

- Una vez que un permanente que controlas deja el campo de batalla, la habilidad de la Revuelta del éter se aplicará al daño que no sea de combate hecho por fuentes que controlas hasta que termine el turno o hasta que la Revuelta del éter deje el campo de batalla, lo que ocurra primero. No importa lo que le ocurra después a la carta o a la ficha que haya dejado el campo de batalla.
- El daño adicional lo hace la fuente de daño original, no la Revuelta del éter.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que una fuente haría a un oponente o un permanente que controla, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño se previene, el efecto de la Revuelta del éter ya no se aplica.
- Si el daño que no sea de combate hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios oponentes y/o permanentes que controlan tus oponentes, divide la cantidad original antes de sumar 2. Por ejemplo, si lanzas un hechizo que hace 4 puntos de daño divididos entre cualquier cantidad de objetivos y eliges que haga 2 puntos de daño a una criatura y 2 puntos de daño al controlador de esa criatura, en vez de eso, ese hechizo hará 4 puntos de daño a cada uno.
- Si obtienes varios {E} al mismo tiempo, la última habilidad de la Revuelta del éter se disparará una sola vez. Cuando la habilidad disparada se resuelva, hará una cantidad de daño al objetivo igual a la cantidad de {E} que hayas obtenido.
- Si un efecto te indica que obtengas uno o más {E} y luego te permite gastar {E}, la última habilidad de la Revuelta del éter verá la cantidad de {E} que has obtenido. No importa cuántos {E} gastes después de eso.

---

Rinoceronte de carga orgulloso

{2}{W}

Criatura — Rinoceronte

3/3

Cuando el Rinoceronte de carga orgulloso entre al campo de batalla, elige uno:

- Pon un contador de escudo sobre el permanente objetivo. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruido, en vez de eso, remueve un contador de escudo de él.)*
- Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
- Remover un contador de escudo cuando un permanente fuera a recibir daño o a ser destruido no es lo mismo que regenerar ese permanente.

- Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
- Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
- Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
- “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.
- Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

#### Ritual de nacimiento

{1}{G}

#### Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura, mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Luego puedes sacrificar una criatura. Si lo haces, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura con valor de maná de X o menos de entre esas cartas, donde X es 1 más el valor de maná de la criatura sacrificada. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad del Ritual de nacimiento verifica si controlas una criatura al comienzo de tu paso final. Si no es así, la habilidad no se disparará.
- Si la habilidad del Ritual de nacimiento se dispara, pero no controlas ninguna criatura cuando intente resolverse, la habilidad no hará nada.
- Usa el valor de maná de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Si una de las cartas de criatura mostradas tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar el valor de maná de esa carta.

Rompedor de la creación  
{6}{C}{C}  
Criatura — Eldrazi  
8/4  
Cuando lances este hechizo, ganas 1 vida por cada permanente incoloro que controlas.  
Antimaleficio contra cada color.  
Aniquilador 2. (*Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica dos permanentes.*)

- La habilidad disparada del Rompedor de la creación se resolverá antes que el Rompedor de la creación. Si el Rompedor de la creación es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

---

Rompefilas eldrazi  
{1}{C}{R}  
Criatura — Eldrazi  
3/3  
Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)  
Arrolla.  
Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de prisa y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Eldrazi que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Rompefilas eldrazi.

---

Rosheen, profeta rugidora  
{2}{R}{G}  
Criatura legendaria — Chamán gigante  
4/4  
Cuando Rosheen, profeta rugidora entre al campo de batalla, muele seis cartas. Puedes poner en tu mano una carta con {X} en su coste de maná de entre ellas.  
{T}: Muestra cualquier cantidad de cartas con {X} en su coste de maná en tu mano. Agrega {C}{C} por cada carta mostrada de esta manera. Usa este maná solo para costes que contengan {X}.

- Puedes usar el maná generado con la última habilidad de Rosheen para cualquier parte de un coste que contenga {X}. No tienes la obligación de usarlo solo en la parte de {X}.
- No tienes por qué usar todo el maná generado con la última habilidad de Rosheen en el mismo coste.
- Puedes usar el maná generado con la última habilidad de Rosheen en cualquier coste que pagues que incluya {X}, incluyendo los costes de maná de los hechizos, los costes de activación e incluso los costes por acciones especiales (como los de metamorfosis). Cualquier momento en el que pagues maná se trata de un coste.
- Un “coste que contenga {X}” puede ser el coste total de un hechizo, el coste de una habilidad activada, un coste de la habilidad de suspender o un coste que tienes que pagar como parte de la resolución de un hechizo o habilidad (como el de Condescender). El coste total de un hechizo incluye su coste de maná

(impreso en la esquina superior derecha) o su coste alternativo (como el de retrospectiva), así como cualquier coste adicional (como el de estímulo). Si es algo para lo que se puede usar maná, es un coste. Si ese coste incluye el símbolo {X}, puedes usar el maná generado con Rosheen en ese coste.

---

Rueda del potencial

{2}{R}

Conjuro

Obtienes {E}{E}{E} (*tres contadores de energía*) y

luego puedes pagar X {E}.

Cada jugador puede exiliar su mano y robar X cartas. Si

X es 7 o más, puedes jugar las cartas de las cuales eres

propietario exiliadas de esta manera hasta el final de tu

próximo turno.

- Comenzando por el jugador activo, los jugadores deciden y anuncian por orden de turno si quieren exiliar su mano o no. Luego, todos los jugadores que elijan hacerlo exilian su mano y roban X cartas. Los jugadores siguientes por orden de turno sabrán si los jugadores anteriores exilian su mano, pero no podrán ver qué cartas exilian esos jugadores para decidir si quieren hacerlo también.
  - Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- 

Sabia de lo desconocido

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

0/4

{T}: Agrega {C}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo incoloro o activar una habilidad.

- Puedes usar el maná generado con la habilidad activada de la Sabia de lo desconocido para activar cualquier habilidad, no solo las habilidades de fuentes incoloras.
- 

Secuestrador infernal

{3}{R}

Criatura — Bribón diablo

3/3

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

Cuando el Secuestrador infernal aproveche una criatura, gana el control del artefacto o criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza ese permanente. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de la habilidad de aprovechar sacrifica una criatura en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve.

- Puedes sacrificar la criatura con la habilidad de aprovechar si todavía está en el campo de batalla. Esto hará que su otra habilidad se dispare.
- Si la criatura con la habilidad de aprovechar no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve, no obtendrás ninguna bonificación de la criatura con la habilidad de aprovechar, incluso si sacrificas una criatura. Como la criatura con la habilidad de aprovechar no está en el campo de batalla, su otra habilidad disparada no se disparará.
- No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.
- Puedes hacer objetivo a un artefacto o una criatura que ya controles (incluido el Secuestrador infernal) con la última habilidad del Secuestrador infernal solo para enderezar ese permanente y darle la habilidad de prisa.

Seis

{2}{G}

Criatura legendaria — Pueblo-arbóreo

2/4

Alcance.

Siempre que Seis ataque, muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de tierra de entre ellas.

Mientras sea tu turno, las cartas de permanente que no sean tierra de tu cementerio tienen la habilidad de desandar. *(Puedes lanzar las cartas de permanente desde tu cementerio descartando una carta de tierra además de pagar sus otros costes.)*

- Si se contrarresta un hechizo que lanzas con la habilidad de desandar, esa carta regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarla.

Seleccionador territorial

{4}{G}

Criatura — Eldrazi

7/5

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Alcance.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si no pones la carta en tu mano, puedes ponerla en tu cementerio.

- No tienes que mostrar la carta aunque sea una carta de criatura. Puedes dejarla en la parte superior de tu biblioteca o ponerla en tu cementerio.

Serenata del strix

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de artefacto, criatura o planeswalker objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Ave azul 2/2 con la habilidad de volar.



- La Serenata del strix puede hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado. Ese hechizo no será contrarrestado cuando la Serenata del strix se resuelva, pero su controlador obtendrá una ficha de Ave (esto no sucederá muy a menudo, pero cuando pase, será un puntazo).

Shilgengar, señor de la hambruna

{3}{B}{B}

Criatura legendaria — Demonio anciano

6/6

Vuela.

Sacrificar otra criatura: Crea una ficha de Sangre. Si sacrificaste un Ángel de esta manera, en vez de eso, crea una cantidad de fichas de Sangre igual a su resistencia.

{W/B}{W/B}{W/B}, sacrificar seis fichas de Sangre:

Regresa cada carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ellas.

Esas criaturas son Vampiros además de sus otros tipos.

- Si sacrificaste un Ángel para pagar el coste de la segunda habilidad de Shilgengar, usa la resistencia de ese Ángel tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas de Sangre se crean.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Sirviente siniestro

{3}{B}

Criatura — Brujo zombie

3/2

Amenaza.

Cuando el Sirviente siniestro entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta con valor de maná menor o igual que tu devoción al negro, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja. Pierdes 3 vidas. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar el valor de maná de esa carta.
- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.

- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pirexiano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Cuenta la cantidad de símbolos de maná negro entre los costes de maná de los permanentes que controlas en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Sirviente siniestro para determinar tu devoción al negro. Si el Sirviente siniestro todavía está en el campo de batalla en ese momento, se incluirá en la cuenta.
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción. Asimismo, si conviertes a un oponente en el protector de un Asedio que controlas, los símbolos de maná en el coste de maná de esa batalla cuentan para tu devoción.

#### Slit grabado

{1}{B}

Criatura artefacto — Slit pirexiano

1/1

Amenaza.

Siempre que el Slit grabado haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre él. Cuando lo hagas, puedes remover un contador de otro permanente u oponente objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Slit grabado cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pones un contador +1/+1 sobre el Slit grabado de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si hay más de un tipo de contador sobre el permanente u oponente objetivo, el controlador del Slit grabado elige qué contador remueve.
- En el caso de que pongas más de un contador +1/+1 sobre el Slit grabado con su última habilidad (por ejemplo, debido al efecto de la Temporada duplicadora), la habilidad reflexiva se disparará una vez por cada contador +1/+1 que pusieras de esta manera.

#### Sombra del Segundo Sol

{4}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar jugador.

Al comienzo de la fase principal poscombate del jugador encantado, hay una fase inicial adicional después de esta fase. *(El paso final ocurre después de los pasos adicionales de enderezar, mantenimiento y robar.)*

- La fase inicial adicional del jugador encantado será muy parecida a su fase inicial normal. Durante el paso de enderezar, los permanentes entrarán en fase o saldrán de fase según corresponda y enderezará sus permanentes girados. Cualquier cosa que controle que se dispare “al comienzo de tu mantenimiento” o algo parecido se disparará durante su paso de mantenimiento y, finalmente, robará una carta para su paso de robar.

- La fase inicial adicional ocurre enteramente durante el turno actual. Todos los efectos que duren “hasta tu próximo turno” o algo similar no expirarán solo porque tenga una fase inicial adicional.
- Después de la fase inicial adicional, el juego pasa a la fase de finalización (a menos que algo añadiera incluso más fases; ver más abajo).
- Si se agregan varias fases al mismo momento de tu turno, la fase creada más recientemente ocurre primero. Por ejemplo, supón que te encanta la Sombra del Segundo Sol y su habilidad se dispara durante tu fase principal poscombate. Después, durante esa misma fase principal, otro efecto te proporciona una fase de combate adicional después de esta fase principal. El combate adicional ocurrirá primero, seguido por la fase inicial adicional.
- Incluso si el jugador encantado no ataca con ninguna criatura durante el combate, igualmente obtendrá una fase principal poscombate y la habilidad de la Sombra del Segundo Sol se seguirá disparando.
- Si por algún motivo el jugador encantado tiene más de dos fases principales en un turno, cada fase principal distinta de la primera es una fase principal poscombate, y la habilidad de la Sombra del Segundo Sol se disparará al comienzo de cada una de ellas.

Sorin de la casa Markov

{1}{B}

Criatura legendaria — Noble humano

1/4

Vínculo vital.

Extorsionar. *(Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas esa cantidad de vidas.)*

Al comienzo de tu fase principal poscombate, si ganaste 3 o más vidas este turno, exilia a Sorin de la casa Markov y luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

//

Sorin, neonato voraz

Planeswalker legendario — Sorin

3

Extorsionar. *(Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas esa cantidad de vidas.)*

+2: Crea una ficha de Comida.

−1: Sorin, neonato voraz hace una cantidad de daño igual a la cantidad de vidas que ganaste este turno a cualquier objetivo.

−6: Gana el control de la criatura objetivo. Se convierte en un Vampiro además de sus otros tipos. Pon un contador de vínculo vital sobre ella si controlas un permanente blanco que no sea esa criatura o Sorin, neonato voraz.

- En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad puede hacer que Sorin de la casa Markov se transforme mientras es una criatura (cara frontal boca arriba) en el campo de batalla. Si esto ocurre, Sorin, neonato voraz no tendrá ningún contador de lealtad sobre él y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.
- Puedes activar una de las habilidades de lealtad de Sorin de la casa Markov el turno en que entra al campo de batalla. Sin embargo, solo puedes hacerlo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía.

Por ejemplo, si controlas otro permanente con una habilidad que se dispara al comienzo de tu fase principal poscombate y esa habilidad está en la pila debajo de la última habilidad de Sorin de la casa Markov, tu oponente tendrá la oportunidad de remover a Sorin, neonato voraz antes de que puedas activar una de sus habilidades.

- Puedes pagar {W/B} un máximo de una vez por cada habilidad de extorsionar disparada. Decides si pagas o no cuando la habilidad se resuelve.
- La cantidad de vidas que ganas de la habilidad de extorsionar se basa en la cantidad total de vidas perdidas, no necesariamente en la cantidad de oponentes que tienes. Por ejemplo, si el total de vidas de tu oponente no puede cambiar (tal vez porque ese jugador controla un Emperión de platino), no ganarás ninguna vida.
- La habilidad de extorsionar no hace objetivo a ningún jugador.
- Sorin de la casa Markov no tiene por qué estar en el campo de batalla cuando ganas las vidas. Por ejemplo, si ganaste 3 o más vidas durante tu mantenimiento y lanzaste a Sorin de la casa Markov durante tu primera fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu fase principal poscombate.
- La última habilidad de Sorin de la casa Markov se disparará solo una vez durante tu fase principal poscombate, sin importar cuántas vidas ganaste este turno. Sin embargo, si no ganaste ninguna vida este turno en cuanto empiece tu fase principal poscombate, la habilidad no se disparará. No es posible ganar vidas durante tu fase principal poscombate a tiempo para que se dispare la habilidad.
- La segunda habilidad de lealtad de Sorin, neonato voraz cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin tener en cuenta las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si ganaste 3 vidas y perdiste 3 vidas antes en el turno, Sorin, neonato voraz hará 3 puntos de daño al objetivo.
- El efecto de control creado por la última habilidad de Sorin, neonato voraz dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni si Sorin, neonato voraz deja el campo de batalla.

---

Sumir en el sopor

{1}{U}{U}

Instantáneo

Regresa el hechizo o permanente que no sea tierra objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario.

//

Manantiales soporíferos

Tierra

En cuanto los Manantiales soporíferos entren al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entran al campo de batalla girados.

{T}: Agrega {U}.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esto funciona incluso contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
  - Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar y luego deja de existir como una acción basada en estado. No puede volver a lanzarse.
-

Tamiyo conoce al Círculo de crónicas

{1}{U}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)*

I — Hasta tu próximo turno, siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, obtiene -2/-0 hasta el final del turno.

II — Descarta cualquier cantidad de cartas y luego investiga dos veces por cada carta descartada de esta manera.

III — Baraja hasta tres cartas objetivo de tu cementerio en tu biblioteca.

- Si se te pide que investigues varias veces, esas acciones son secuenciales, por lo que crearás esa misma cantidad de fichas de Pista una por una.

---

Tamiyo, estudiante inquisitiva

{U}

Criatura legendaria — Hechicero pueblo-lunar

0/3

Vuela.

Siempre que Tamiyo, estudiante inquisitiva ataque, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Cuando robes tu tercera carta en un turno, exilia a Tamiyo y luego regresa al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario.

//

Tamiyo, erudita experimentada

Planeswalker legendario — Tamiyo

2

+2: Hasta tu próximo turno, siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, obtiene -1/-0 hasta el final del turno.

-3: Regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano. Si es una carta verde, agrega un maná de cualquier color.

-7: Roba una cantidad de cartas igual a la mitad de la cantidad de cartas en tu biblioteca, redondeando hacia arriba. Obtienes un emblema con "Tu mano no tiene tamaño máximo".

- En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad puede hacer que Tamiyo, estudiante inquisitiva se transforme mientras es una criatura (cara frontal boca arriba) en el campo de batalla. Si esto ocurre, Tamiyo, erudita experimentada no tendrá ningún contador de lealtad sobre ella y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.
- Puedes activar una de las habilidades de lealtad de Tamiyo, erudita experimentada el turno en que entra al campo de batalla. Sin embargo, solo puedes hacerlo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía. Por ejemplo, si Tamiyo, erudita experimentada entra al campo de batalla durante el combate, tu oponente tendrá una oportunidad de removerla antes de que puedas activar una de sus habilidades.

- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones la Necrodominación (un encantamiento que dice que tu tamaño máximo de mano es de cinco) en el campo de batalla y luego activas la última habilidad de Tamiyo, erudita experimentada, tu mano no tendrá tamaño máximo. Sin embargo, si el emblema de la última habilidad de Tamiyo, erudita experimentada se creó antes de que pusieras la Necrodominación en el campo de batalla, tu tamaño máximo de mano sería de cinco.

---

Tejesombras horrible

{1}{U}{B}

Criatura — Horror

2/3

Vínculo vital.

Siempre que el Tejesombras horrible ataque, puedes robar una cantidad de cartas igual a su fuerza. Si lo haces, descarta esa misma cantidad de cartas.

- La cantidad de cartas que descartas es igual a la fuerza del Tejesombras horrible en el momento en que decides robar cartas, incluso si otro efecto ha cambiado la cantidad de cartas que robaste o en el caso poco habitual de que la fuerza del Tejesombras horrible haya cambiado desde que elegiste robar cartas.

---

Tributo caritativo

{1}{W}

Encantamiento

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

Siempre que un jugador lance un hechizo que no sea criatura, pon un contador de colección sobre el Tributo caritativo. Luego, si hay tres o más contadores de colección sobre él, sacrifícalo. Si lo haces, roba una carta y luego puedes buscar en tu biblioteca una carta de Llanura, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - La habilidad disparada del Tributo caritativo se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado o deja la pila.
  - En el caso poco habitual de que el jugador que controlaba el Tributo caritativo cuando se disparó su última habilidad no lo controla cuando se resuelve, ese jugador no podrá sacrificar el Tributo caritativo aunque tenga tres o más contadores de colección sobre él.
-

Ulamog, el Profanador

{10}

Criatura legendaria — Eldrazi

7/7

Cuando lances este hechizo, el oponente objetivo exilia la primera mitad de su biblioteca, redondeando hacia arriba.

Rebatir—Sacrificar dos permanentes.

Ulamog, el Profanador entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual al mayor valor de maná entre las cartas en el exilio.

Ulamog tiene la habilidad de aniquilador X, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre él.

- Ulamog, el Profanador recibió una actualización menor para aclarar que el objetivo de la primera habilidad exilia la primera mitad de su biblioteca. El texto de Oracle actualizado aparece arriba.
- La primera habilidad de Ulamog, el Profanador se resolverá antes que Ulamog. Si Ulamog es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- Si Ulamog entra al campo de batalla directamente desde el exilio, se fijará en sí mismo al determinar qué carta tiene el mayor valor de maná entre las cartas en el exilio. Si es Ulamog, lo cual es probable, entrará con diez contadores +1/+1 sobre él.
- Usa la cantidad de contadores +1/+1 sobre Ulamog en cuanto se resuelva su habilidad de aniquilador para determinar cuántos permanentes debe sacrificar el jugador defensor.

---

Último respiro

{1}{B}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura o planeswalker objetivo. Ganas 1 vida por cada uno de sus colores.

- Si el objetivo es una criatura o planeswalker incoloros, no ganarás ninguna vida.

---

Umbral de león

{G}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura modificada. *(Las Auras que controla su controlador, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

La criatura encantada obtiene +3/+3 y tiene las habilidades de vigilancia y alcance.

Armadura umbral. *(Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)*

- La Umbral de león no puede anexarse a una criatura a menos que esa criatura ya esté modificada.
- Si una copia de la Umbral de león que controlas está anexada a una criatura que controlas, esa criatura continuará siendo una “criatura modificada” mientras la Umbral de león se mantenga anexada a ella, sin importar si tiene otras Auras que controlas, Equipos anexados a ella o contadores sobre ella. Sin embargo,

si una Umbra de león que controlas está anexada a una criatura que no controlas y esa criatura no tiene ninguna Aura anexada a ella que controle el controlador de esa criatura, ningún Equipo anexado a ella ni ningún contador sobre ella, la Umbra de león se pondrá en el cementerio de su propietario, dado que estará anexada a un objeto ilegal, la próxima vez que se lleven a cabo acciones basadas en estado.

---

Umbra de perro  
{1}{W}  
Encantamiento — Aura  
Destello.

Encantar criatura.  
Mientras otro jugador controle la criatura encantada, no puede atacar ni bloquear. De lo contrario, la Umbra de perro tiene la habilidad de armadura umbra. *(Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)*

- La Umbra de perro comprueba continuamente si el controlador de la criatura encantada es un jugador distinto al controlador de la Umbra de perro. Si cualquier permanente cambia de controlador, puede que el efecto cambie.
  - Anexar la Umbra de perro a una criatura que controla otro jugador que ya está atacando o bloqueando no la removerá del combate.
- 

Unicornio nativo de Nyx  
{1}{W}  
Criatura encantamiento — Unicornio  
2/2  
Concesión {3}{W}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Se convierte en una criatura de nuevo si no está anexada.)*  
Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*  
La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de mentor.

- La habilidad de mentor compara dos veces la fuerza de la criatura con la habilidad de mentor con la de la criatura objetivo: una vez en cuanto la habilidad disparada va a la pila y otra vez en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si quieres aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de mentor pueda hacer objetivo a una criatura más grande, el último momento que tienes para hacerlo es durante el paso de inicio del combate.
  - Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es inferior a la de la criatura atacante en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad de mentor no agrega un contador +1/+1. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 con la habilidad de mentor atacan y ambas habilidades de mentor hacen objetivo a la misma criatura 2/2, la primera en resolverse pondrá un contador +1/+1 sobre ella y la segunda no hará nada.
  - Si una criatura con la habilidad de mentor deja el campo de batalla mientras la habilidad de mentor está en la pila, usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.
-



Vampira bebesueños

{1}{B}

Criatura — Vampiro

2/1

Vínculo vital.

{1}{B}: Adaptar 1. (*Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.*)

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre la Vampira bebesueños, gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de amenaza en la misma criatura son redundantes.
  - Cuando la Vampira bebesueños sea bloqueada por una criatura, que gane la habilidad de amenaza poniendo uno o más contadores +1/+1 sobre ella no hará que deje de estar bloqueada.
- 

Vanguardia de los titanes

{3}{R}{G}

Criatura — Eldrazi

5/5

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo y siempre que la Vanguardia de los titanes ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura incolora que controlas.

Arrolla.

- Cuando lances la Vanguardia de los titanes, su habilidad disparada se resolverá antes que la Vanguardia de los titanes. Si la Vanguardia de los titanes es contrarrestada o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
  - Ya que la habilidad disparada de la Vanguardia de los titanes se resuelve antes que la Vanguardia de los titanes, no estará en el campo de batalla cuando esa habilidad se resuelva y no recibirá un contador +1/+1.
- 

Vislumbrar lo imposible

{2}{R}

Conjuro

Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno. Al comienzo del próximo paso final, si algunas de esas cartas permanecen exiliadas, ponlas en tu cementerio y luego crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 por cada carta que haya ido al cementerio de esta manera. Esas fichas tienen “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
  - Solo las cartas que permanecen en el exilio se ponen en tu cementerio. Por ejemplo, un hechizo de permanente lanzado de esta manera permanecerá en el campo de batalla.
-

Vórtice monstruoso

{3}{G}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de criatura con fuerza de 5 o más, descubre X, donde X es el valor de maná de ese hechizo. (*Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con ese valor de maná o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.*)

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- Cuando descubres, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas la carta exiliada o si la pones en tu mano.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- 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 lanzarlo.
- Si la carta descubierta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si no puedes lanzar la carta descubierta (quizá porque no hay objetivos legales para el hechizo), la pones en tu mano.
- Es posible que algunos hechizos y habilidades que hacen que descubras requieran objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá y no descubrirás.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de descubrir te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquiera de las dos mitades (siempre que su valor de maná sea menor o igual que el valor de descubrir del efecto), pero no ambas.
- Si descubres una carta de aventurero, una carta partida o una carta de dos caras modal, según el valor de descubrir del efecto, podrás lanzar esa carta con cualquier conjunto de características. Por ejemplo, si descubres 4 y muestras la Giganta galvánica (una carta de aventurero de *Las tierras salvajes de Eldraine* con un valor de maná de 4), podrías lanzar la Giganta galvánica, pero no Leer la tormenta (su Aventura, que tiene un valor de maná de 7). Si descubres 7 y muestras la Giganta galvánica, puedes lanzar la Giganta galvánica o Leer la tormenta.

---

Wombat maldito

{B}{G}

Criatura — Wombat pesadilla

2/3

{2}{B}{G}: Adaptar 2. (*Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.*)

Los permanentes que controlas tienen “Siempre que se pongan uno o más contadores +1/+1 sobre este permanente, pon un contador +1/+1 adicional sobre él. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno”.

- La última habilidad del Wombat maldito le otorga una habilidad disparada a sí mismo y a otros permanentes que controlas, incluso si esos permanentes no tienen fuerza o resistencia.
- Si otro permanente fuera a entrar al campo de batalla bajo tu control con uno o más contadores +1/+1 sobre él, la habilidad que el Wombat maldito otorga a ese permanente se disparará cuando ese permanente entre al campo de batalla.
- Si el Wombat maldito deja el campo de batalla mientras sigue en la pila un hechizo o una habilidad que fuera a poner uno o más contadores +1/+1 sobre uno o más permanentes que controlas, el Wombat maldito no otorgará la habilidad adicional a esos permanentes cuando esos contadores fueran a ponerse sobre ellos, por lo que la habilidad adicional no se dispara.
- Si el Wombat maldito deja el campo de batalla mientras una o más habilidades disparadas generadas por la habilidad que él otorga siguen en la pila, esas habilidades seguirán resolviéndose con normalidad y pondrán contadores +1/+1 adicionales sobre los permanentes correspondientes.
- Si controlas varias copias del Wombat maldito, cada permanente que controles tendrá esa misma cantidad de copias de la habilidad otorgada. Estas habilidades no son redundantes. Por ejemplo, si controlas dos copias del Wombat maldito, ninguna de ellas con contadores +1/+1 sobre ellas, y entonces activas la habilidad de adaptar en una de ellas, pondrás dos contadores +1/+1 sobre ese Wombat maldito y luego se dispararán cada una de las habilidades disparadas otorgadas. Cuando esas habilidades se resuelvan, cada una pondrá un contador +1/+1 adicional sobre ese Wombat maldito. Dado que esas habilidades solo se disparan una vez por turno, los contadores adicionales no harán que las habilidades se disparen más en ese turno (¡mecachis!).
- Si el Wombat maldito deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno o si una copia del Wombat maldito lo deja y aparece otra copia del Wombat maldito, la habilidad otorgada por la anterior copia del Wombat maldito es distinta a la habilidad otorgada por la nueva copia. Esto significa que un permanente que ya tenga un contador +1/+1 adicional de la habilidad disparada otorgada anteriormente podría recibir otro contador +1/+1 adicional de la nueva habilidad disparada otorgada si se ponen más contadores +1/+1 sobre ella durante ese turno.

Yermos nevados  
 Tierra básica nevada  
 {T}: Agrega {C}.

- Como los Yermos nevados son una tierra básica, puedes incluir tantos como quieras en tus mazos de Construido.
- En los eventos de Limitado (incluidos Mazo Cerrado y Booster Draft), los Yermos nevados deben estar en tu reserva de cartas para poder incluirlos en tu mazo. No puedes añadir los Yermos nevados a tu reserva de cartas de la misma manera que añades otras tierras básicas.
- Los Yermos no son un tipo de tierra. Si algo te pide que nombres un tipo de tierra, no puedes elegir los Yermos.
- Nevado es un supertipo, no un tipo de carta. No tiene significado de reglas ni función por sí mismo, pero hay hechizos y habilidades que pueden referirse a él.

Zángano propagador

{1}{G}

Criatura — Zángano eldrazi

2/2

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de evolucionar. (*Tienen “Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si su fuerza o su resistencia es mayor que la de esta ficha, pon un contador +1/+1 sobre esta ficha”. Ven que esta criatura entra.*)

{3}{G}: Crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
- Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
- Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.
- Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de evolucionar se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de evolucionar de una criatura 2/2.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
- Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad de evolucionar se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.
- Varias copias de la habilidad de evolucionar se disparan por separado y, como en el punto anterior, la comparación de estadísticas para cada una tiene lugar de forma independiente cuando intentan resolverse.

---

## **NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE REIMPRESIONES NUEVAS EN MODERN DE HORIZONTES DE MODERN 3:**

Altisaurio molesto  
{5}{G}{G}  
Criatura — Dinosaurio  
6/5

Alcance, arrolla.

Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo en un orden aleatorio.)*

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

---

Análisis profundo

{3}{U}

Conjuro

El jugador objetivo roba dos cartas.

Retrospectiva—{1}{U}, pagar 3 vidas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; 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.

Breya, modeladora de eterium

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

Criatura artefacto legendaria — Humano

4/4

Cuando Breya, modeladora de eterium entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura artefacto Tóptero azules 1/1 con la habilidad de volar.

{2}, sacrificar dos artefactos: Elige uno:

- Breya hace 3 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.
- La criatura objetivo obtiene -4/-4 hasta el final del turno.
- Ganas 5 vidas.

- Breya puede ser uno de los dos artefactos sacrificados para pagar el coste de su última habilidad.

Canto de Orim

{W}

Instantáneo

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

El jugador objetivo no puede lanzar hechizos este turno.

Si este hechizo fue estimulado, las criaturas no pueden atacar este turno.

- El Canto de Orim no afectará a los hechizos que tus oponentes hayan lanzado antes de que lances el Canto de Orim, incluidos los hechizos que siguen en la pila. El Canto de Orim tampoco impedirá que tus oponentes lancen hechizos después de que hayas lanzado el Canto de Orim pero antes de que se resuelva.
- Además, el Canto de Orim tampoco afectará a las criaturas que ya estén atacando. No las remueve del combate.
- El oponente objetivo sigue pudiendo activar habilidades, incluidas las habilidades de las cartas en su mano (como ciclo). Sus habilidades disparadas funcionan de forma normal, todavía pueden jugar tierras, etcétera.
- Un jugador que no pueda lanzar un hechizo no puede suspender una carta.

Conjuradora distinguida

{1}{W}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

{4}{W}, {T}: Exilia otra criatura objetivo que controlas y luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Cuando la carta exiliada por la segunda habilidad regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- La primera habilidad de la Conjuradora distinguida se dispara siempre que cualquier criatura que no sea ella misma entre al campo de batalla bajo tu control, incluidas las regresadas por su última habilidad.

---

Decreto de justicia

{X}{X}{2}{W}{W}

Conjuro

Crea X fichas de criatura Ángel blancas 4/4 con la habilidad de volar.

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

Cuando actives la habilidad de ciclo del Decreto de justicia, puedes pagar {X}. Si lo haces, crea X fichas de criatura Soldado blancas 1/1.

- {X}{X} en el coste de maná significa que tienes que pagar X dos veces. Si quieres que X sea 3, pagas {8}{W}{W} para lanzar el Decreto de justicia.
- Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
- La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.

---

Diluvio tóxico

{2}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga X vidas.

Todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno.

- Si lanzas el Diluvio tóxico sin pagar su coste de maná, seguirás teniendo que elegir el valor de X y pagar X vidas. La razón es que el hechizo no tiene {X} en su coste de maná.

- Cuando se resuelva el Diluvio tóxico, afecta a todas las criaturas en el campo de batalla. Las que entren al campo de batalla o se conviertan en criaturas más adelante en el turno no se verán afectadas.
- 

Draco aullador  
{U}  
Criatura — Draco  
1/1  
Vuela.  
Cuando el Draco aullador entre al campo de batalla,  
regresa una criatura que controlas a la mano de su  
propietario.

- Puedes regresar el Draco aullador a la mano de su propietario en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Si no controlas otras criaturas, deberás regresarlo.
  - La habilidad del Draco aullador no hace objetivo a ninguna criatura. Por lo tanto, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura regresar y el momento en que lo haces.
- 

Entierro en vida  
{2}{B}  
Conjuro  
Busca en tu biblioteca hasta tres cartas de criatura,  
ponlas en tu cementerio y luego baraja.

- Puedes mirar tu biblioteca y elegir encontrar cualquier cantidad entre cero y tres cartas de criatura tras mirarla.
- 

Espejo maldito  
{2}{R}  
Artefacto  
{T}: Agrega {R}.  
En cuanto el Espejo maldito entre al campo de batalla,  
puedes hacer que se convierta en una copia de cualquier  
criatura en el campo de batalla hasta el final del turno,  
excepto que tiene la habilidad de prisa.

- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Espejo maldito entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Mientras copia una criatura, el Espejo maldito no tiene “{T}: Agrega {R}” (a menos que la criatura que copia también tenga esa habilidad).
- Si otra cosa se convierte en una copia del Espejo maldito mientras el Espejo maldito es una copia de una criatura, la duración del efecto no se copia. La copia nueva seguirá siendo una criatura (con la habilidad de prisa) después de que el Espejo maldito deje que ser una copia al final del turno.
- El Espejo maldito 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 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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.



- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Espejo maldito entra al campo de batalla como una copia de lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, el Espejo maldito copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. Copiar una ficha no hace que el Espejo maldito sea una ficha. De manera similar, si el Espejo maldito es una ficha, copiar un permanente que no sea ficha no hace que deje de ser una ficha.
- Si el Espejo maldito de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que una criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.

#### Evolución ramificada

{2}{G}

Encantamiento

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

- Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con el doble de esa cantidad.
- Si controlas dos copias de la Evolución ramificada, la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre una criatura es de cuatro veces la cantidad original. Tres copias de la Evolución ramificada multiplican la cantidad original por ocho, y así sucesivamente.
- Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.

#### Incubador de Urza

{3}

Artefacto

En cuanto el Incubador de Urza entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Cuesta {2} menos lanzar los hechizos de criatura del tipo elegido.

- Si controlas varias copias del Incubador de Urza con el mismo tipo de criatura elegido, sus efectos se acumulan. Por ejemplo, si controlas dos copias del Incubador de Urza con Cangrejo elegido para ambas, podrás lanzar la Crustabominación (una carta de criatura Demonio Cangrejo con un coste de maná de {4}{B}{B}) por {B}{B}.

## Invocación de Estrid

{2}{U}

### Encantamiento

Puedes hacer que la Invocación de Estrid entre al campo de batalla como una copia de un encantamiento que controlas, excepto que tiene “Al comienzo de tu mantenimiento, puedes exiliar este encantamiento. Si lo haces, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario”.

- Si la Invocación de Estrid no copia un encantamiento en cuanto entra al campo de batalla, no tendrá la habilidad de exiliarlo al comienzo de tu mantenimiento. No puedes hacer que se copie a sí misma para obtener esta habilidad.
  - Una vez que la Invocación de Estrid regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Debes elegir un encantamiento que esté actualmente en el campo de batalla para copiarlo (o no copiar nada). Las Auras que estaban anexadas a él irán a los cementerios de sus propietarios. Todos los contadores que estaban sobre él dejan de existir.
  - La Invocación de Estrid copia exactamente lo que estaba impreso en el encantamiento original (a menos que ese encantamiento esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese encantamiento está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si tiene Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
  - Si el encantamiento copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
  - Si el encantamiento elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el encantamiento elegido es otra Invocación de Estrid), entonces tu Invocación de Estrid entra al campo de batalla como lo que sea que el encantamiento elegido esté copiando.
  - Si el encantamiento elegido es una ficha, la Invocación de Estrid copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, la Invocación de Estrid no se convierte en una ficha.
  - Si el encantamiento elegido es un Aura, eliges lo que encanta justo antes de que la Invocación de Estrid entre al campo de batalla. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura que será la Invocación de Estrid. Esto no hace objetivo al jugador o al permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera un permanente de un oponente con la habilidad de antimaleficio.
  - Si el encantamiento elegido es un Aura, pero la Invocación de Estrid no puede encantar legalmente nada, la Invocación de Estrid permanece en su zona actual y no entra al campo de batalla. Si la Invocación de Estrid está en la pila, va al cementerio de su propietario.
  - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del encantamiento copiado se disparará cuando la Invocación de Estrid entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este encantamiento] entra al campo de batalla” o “[este encantamiento] entra al campo de batalla con” del encantamiento elegido también funcionará.
  - Si la Invocación de Estrid de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro encantamiento, no puede convertirse en una copia de ese encantamiento. Solo puedes elegir un encantamiento que ya está en el campo de batalla.
-

Kaalía de la Vastedad  
{1}{R}{W}{B}  
Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Vuela.

Siempre que Kaalía de la Vastedad ataque a un oponente, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura Ángel, Demonio o Dragón de tu mano girada y atacando a ese oponente.

- La habilidad de Kaalía no se dispara si ataca a un planeswalker o a una batalla.
- Aunque la criatura que pones en el campo de batalla es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- Los efectos que dicen que la criatura Ángel, Demonio o Dragón no puede atacar (como el de la Propaganda, o si la criatura tiene la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la criatura entre al campo de batalla atacando.
- Si el oponente al que Kaalía atacó ya no está en el juego cuando la habilidad se resuelve, puedes poner una carta de criatura Ángel, Demonio o Dragón girada en el campo de batalla, pero no atacará a nadie y no será una criatura atacante.
- Si Kaalía ataca a un oponente, la criatura entra atacando a ese jugador incluso si Kaalía está atacando de alguna manera a otro jugador o planeswalker cuando su habilidad disparada se resuelve.

K'rrik, hijo de Yawgmoth  
{4}{B/P}{B/P}{B/P}  
Criatura legendaria — Sicario horror pirexiano

2/2

*{B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.*

Vínculo vital.

Por cada {B} en un coste, puedes pagar 2 vidas en lugar de pagar esa cantidad de maná.

Siempre que lances un hechizo negro, pon un contador +1/+1 sobre K'rrik, hijo de Yawgmoth.

- Un símbolo de maná pirexiano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de K'rrik siempre es de 7.
- La última habilidad de K'rrik se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La habilidad de K'rrik te permite pagar 2 vidas por {B} en cualquier coste que pagues, incluidos los costes de maná de los hechizos, los costes de activación e incluso los costes por acciones especiales (como los de metamorfosis). Cualquier momento en el que pagues maná se trata de un coste.
- La habilidad de K'rrik no modifica ni reduce los costes que pagas. Solo cambia cómo puedes pagar esos costes.
- No puedes pagar 2 vidas para pagar el maná genérico de los costes que pagas, incluso si un efecto dice que debes usar maná negro para pagar ese maná genérico.

- Si un coste contiene un símbolo de maná que puede pagarse de varias formas, como {B/R}, {B/P} o {2/B}, eliges cómo vas a pagarlo antes de hacerlo. Si eliges pagar {B} de esta manera, la habilidad de K'rrik te permite pagar vidas en vez de pagar ese maná.

Laelia, la Hoja Reforzada

{2}{R}

Criatura legendaria — Guerrero espíritu

2/2

Prisa.

Siempre que Laelia, la Hoja Reforzada ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

Siempre que una o más cartas vayan al exilio desde tu biblioteca y/o cementerio, pon un contador +1/+1 sobre Laelia.

- Las cartas exiliadas por Laelia, la Hoja Reforzada se exilian boca arriba.
- La última habilidad se dispara una sola vez por cada vez que se exilian cartas de tu biblioteca o cementerio, sin importar cuántas cartas se exiliaron al mismo tiempo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de cuándo jugarla normales al jugar la carta exiliada. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- Si juegas una carta de esta manera, deja el exilio y se convierte en un objeto nuevo. Si regresa al exilio más adelante en el turno, no puedes volver a jugarla.
- Si se le indica a un jugador que exilie cartas de su biblioteca “hasta” que cierto evento ocurra (por ejemplo, a causa de la habilidad disparada de un hechizo con las habilidades de cascada o descubrir), ese jugador exilia esas cartas una por una. La última habilidad de Laelia se disparará esa misma cantidad de veces.
- La última habilidad disparada de Laelia no tiene en cuenta qué jugador está exiliando cartas de la biblioteca o del cementerio. Las cartas exiliadas de tu biblioteca o de tu cementerio por cualquier razón, como por la habilidad de excavar, hacen que la habilidad se dispare.

Maza meteórica

{4}{R}{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +4/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {4}.

*Cascada. (Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo en un orden aleatorio.)*

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.

- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

#### Medallón de azabache

{2}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos negros.

- La habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo.

#### Medallón de esmeralda

{2}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos verdes.

- La habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.

- La habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
  - Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
  - La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
  - Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo.
- 

#### Medallón de perlas

{2}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos blancos.

- La habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
  - La habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
  - Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
  - La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
  - Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo.
- 

#### Medallón de rubíes

{2}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos rojos.

- La habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
  - La habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
  - Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
  - La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
  - Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo.
-

Medallón de zafiros

{2}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos azules.

- La habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
  - La habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
  - Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
  - La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
  - Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo.
- 

Ofidiomante

{2}{B}

Criatura — Chamán humano

2/2

Al comienzo de cada mantenimiento, si no controlas ninguna Víbora, crea una ficha de criatura Víbora negra

1/1 con la habilidad de toque mortal.

- La habilidad de la Ofidiomante verifica si controlas una Víbora al comienzo de cada mantenimiento. Si es así, la habilidad no se disparará.
  - Si la habilidad se dispara, pero controlas una Víbora cuando intente resolverse, la habilidad no hará nada. No se creará ninguna ficha de Víbora.
  - La habilidad de la Ofidiomante tiene en cuenta todos los permanentes que controlas con el tipo de criatura Víbora, no solo las fichas que crea la Ofidiomante.
- 

Reclutadora de la guardia

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

1/1

Cuando la Reclutadora de la guardia entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con resistencia de 2 o menos, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

- Si una carta de criatura tiene “\*” en su resistencia, la habilidad que define su resistencia funciona en todas las zonas. Por ejemplo, si el Mortigoyf está en tu biblioteca, su resistencia se determina por la habilidad “La fuerza del Mortigoyf es igual a la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1”. Si tu cementerio está compuesto por una carta de artefacto, una carta de criatura y una carta de instantáneo, no podrás encontrar el Mortigoyf con la Reclutadora de la guardia porque la resistencia del Mortigoyf será de 4.

---

Recuperación de Sevinne

{2}{W}

Conjuro

Regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Si este hechizo se lanzó desde un cementerio, puedes copiar este hechizo y puedes elegir un objetivo nuevo para la copia.

Retrospectiva {4}{W}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.*)

- La copia que crea la Recuperación de Sevinne se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia no fue lanzada desde un cementerio, así que no creará otra copia de sí misma.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Recuperación de Sevinne intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No la copiarás si la lanzas desde un cementerio.
- Si lanzas la Recuperación de Sevinne desde tu cementerio, todas las habilidades que se disparen en cuanto la carta de permanente regrese al campo de batalla se resolverán antes de que la copia de la Recuperación de Sevinne se resuelva, pero después de elegir los objetivos nuevos para la copia.
- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; 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.

---

Sacerdotisa de Titania

{1}{G}

Criatura — Druida elfo

1/1

{T}: Agrega {G} por cada Elfo en el campo de batalla.



- La habilidad de la Sacerdotisa de Titania cuenta todos los Elfos en el campo de batalla. Esto también incluye a la propia Sacerdotisa de Titania y a los Elfos que controlen otros jugadores.
- La habilidad de la Sacerdotisa de Titania es una habilidad de maná. No usa la pila y los jugadores no pueden responder a ella. En particular, esto significa que los otros jugadores no pueden intentar remover Elfos del campo de batalla después de que actives esta habilidad pero antes de que se resuelva.

#### Simbionte de Wirewood

{G}

Criatura — Insecto

1/1

Regresar un Elfo que controlas a la mano de su propietario: Endereza la criatura objetivo. Activa esto solo una vez por turno.

- Regresar el Elfo que controlas a la mano de su propietario es el coste para activar la habilidad. Una vez que activas la habilidad, nadie puede intentar hacer nada al Elfo para impedir que actives la habilidad.
- Puedes hacer objetivo a cualquier criatura con la habilidad del Simbionte de Wirewood, no solo a una criatura girada.

#### Tierras de anidación

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Mueve un contador del permanente objetivo que controlas a otro permanente objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

- Eliges los dos permanentes objetivo en cuanto la segunda habilidad de las Tierras de anidación va a la pila. Eliges qué tipo de contador mover cuando esa habilidad se resuelve.
- Para mover un contador de una criatura a otra, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.
- Si cualquier permanente se convierte en un objetivo ilegal, no se remueve ni se pone ningún contador.
- Los dos permanentes objetivo no tienen que compartir ningún tipo, lo que puede resultar en que haya algunos contadores sobre permanentes que no se pondrían normalmente, como contadores de lealtad sobre criaturas o contadores +1/+1 sobre tierras. Los contadores de palabra clave concederán al permanente esa palabra clave, incluso si no tiene sentido (como la habilidad de arrollar sobre un encantamiento); los contadores +1/+1 no afectarán al permanente a menos que sea una criatura; y muchos contadores con nombre (como los contadores de alma) no tendrán ningún efecto a menos que el permanente receptor haga referencia a ellos de alguna forma.

#### Victimar

{2}{B}

Conjuro

Elige dos cartas de criatura objetivo en tu cementerio. Sacrifica una criatura. Si lo haces, regresa al campo de batalla las cartas elegidas giradas.

- Debes elegir dos objetivos. No puedes lanzar Victimar si haces objetivo a una sola carta de criatura.
- Si una de las cartas de criatura objetivo es un objetivo ilegal (por ejemplo, porque deja tu cementerio antes de que Victimar se resuelva), igualmente sacrificarás una criatura y pondrás la otra carta en el campo de batalla. Si ambas son objetivos ilegales, Victimar no se resolverá. No sacrificarás una criatura.
- La criatura que sacrificas no se elige hasta que Victimar se resuelve. No puedes regresar la criatura que sacrificas porque seguirá estando en el campo de batalla en el momento en que se eligen los objetivos.
- En cuanto Victimar se resuelve, debes sacrificar una criatura si puedes. No puedes cambiar de idea y elegir no sacrificar nada.

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *HORIZONTES DE MODERN 3*:

Aflicción

{2}{B}{B}

Criatura — Encarnación elemental

3/2

Amenaza.

Cuando la Aflicción entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta.

Evocar—Exiliar una carta negra de tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Desmembrar

{1}{B/P}{B/P}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -5/-5 hasta el final del turno.

- Un símbolo de maná pirexiano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Desmembrar siempre es de 3.

Final prismático

{X}{W}

Conjuro

*Converger* — Exilia el permanente objetivo que no sea tierra si su valor de maná es menor o igual que la cantidad de colores de maná usados para lanzar este hechizo.

- El valor de maná no es una condición para hacer objetivo. Solo se verifica en cuanto el hechizo se resuelve.
- Puedes elegir cualquier valor para X. Elegir un valor más alto para X te permite pagar más maná y, por lo tanto, usar más colores de maná para lanzar la carta. Por ejemplo, si eliges 0 como valor de X y pagas {W} para lanzar el Final prismático, puedes exiliar un permanente que no sea tierra con valor de maná de 0 o 1. Si eliges 4 como valor de X y pagas {W}{U}{B}{R}{G}, puedes exiliar un permanente que no sea tierra con valor de maná de 5 o menos.
- La cantidad máxima de colores de maná que puedes usar para lanzar un hechizo es de cinco. Incoloro no es un color.
- Si hay costes alternativos o adicionales para lanzar un hechizo con la habilidad de converger, los colores de maná usados para pagar esos costes contarán.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de converger sin usar nada de maná (quizá porque un efecto te permitió lanzarlo sin pagar su coste de maná), la cantidad de colores usados para lanzarlo será cero.
- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.

#### Furia

{3}{R}{R}

Criatura — Encarnación elemental

3/3

Daña dos veces.

Cuando la Furia entre al campo de batalla, hace 4 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo.

Evocar—Exiliar una carta roja de tu mano.

- Divides el daño en cuanto pones la habilidad disparada en la pila, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. No puedes elegir más de cuatro objetivos ni hacer 0 puntos de daño a algunos de ellos.
- Si algunos de los objetivos son ilegales en cuanto la habilidad disparada intente resolverse, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

#### Iteración expresiva

{U}{R}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano, una de ellas en el fondo de tu biblioteca y exilia una de ellas. Puedes jugar la carta exiliada este turno.

- Las cartas exiliadas siempre se exilian boca arriba, a menos que el efecto que las exilió indique lo contrario.
- Si eliges jugar la carta exiliada este turno, debes pagar igualmente todos los costes y seguir las restricciones de cuándo jugarla que requiera esa carta. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas una jugada de tierra disponible.
- Si no juegas la carta exiliada, permanece exiliada. No estará disponible para jugarla en los próximos turnos.

#### Resistencia

{1}{G}{G}

Criatura — Encarnación elemental

3/4

Destello.

Alcance.

Cuando la Resistencia entre al campo de batalla, hasta un jugador objetivo pone todas las cartas de su cementerio en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

Evocar—Exiliar una carta verde de tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

#### Soledad

{3}{W}{W}

Criatura — Encarnación elemental

3/2

Destello.

Vínculo vital.

Cuando la Soledad entre al campo de batalla, exilia hasta una otra criatura objetivo. El controlador de esa criatura gana una cantidad de vidas igual a su fuerza.

Evocar—Exiliar una carta blanca de tu mano.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

Sutileza

{2}{U}{U}

Criatura — Encarnación elemental

3/3

Destello.

Vuela.

Cuando la Sutileza entre al campo de batalla, elige hasta un hechizo de criatura o un hechizo de planeswalker objetivo. Su propietario lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

Evocar—Exiliar una carta azul de tu mano.

- La habilidad disparada de la Sutileza hace objetivo a un hechizo en la pila. No puede hacer objetivo a criaturas o planeswalkers en el campo de batalla.
- Un hechizo que va a la biblioteca de su propietario no se resuelve, pero tampoco es contrarrestado. Esto funcionará con los hechizos que dicen que no pueden ser contrarrestados.
- El propietario del hechizo es quien elige si quiere ponerlo en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Todos los jugadores conocerán esta información.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que la habilidad disparada de la criatura se resuelva antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LAS CARTAS NUEVAS DE COMMANDER DE HORIZONTES DE MODERN 3:

Aether Refinery (Refinería de éter)

{4}{R}{R}

Artefacto

Si fueras a obtener uno o más {E} (*contadores de energía*), en vez de eso, obtienes el doble de esa cantidad de {E}.

{T}: Obtienes {E} y luego puedes pagar uno o más {E}.

Si lo haces, crea una ficha de criatura Etergénito negra

X/X, donde X es la cantidad de {E} pagada de esta

manera.

- Si controlas dos copias de la Refinería de éter, la cantidad de {E} que obtienes es la cantidad original cuadruplicada. Tres copias de la Refinería de éter multiplican la cantidad original por ocho, y así sucesivamente.
  - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos {E} obtienes (o cuántos contadores obtendrías), tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.
-

Aggressive Biomancy (Biomancia agresiva)

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

Conjuro

Crea X fichas que son copias de la criatura objetivo que controlas, excepto que tienen “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas”.

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

---

Angelic Aberration (Aberración angelical)

{5}{W}

Criatura — Ángel eldrazi

4/4

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Vuela, vigilancia.

Cuando la Aberración angelical entre al campo de batalla, sacrifica cualquier cantidad de criaturas con fuerza o resistencia base de 1 o menos cada una. Crea esa misma cantidad de fichas de criatura Ángel Eldrazi incoloras 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

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

Aurora Shifter (Tramoyista de la aurora)

{1}{U}

Criatura — Metamorfo

1/3

Siempre que el Tramoyista de la aurora haga daño de combate a un jugador, obtienes esa misma cantidad de {E}.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {E}{E}. Cuando lo hagas, el Tramoyista de la aurora se convierte en una copia de otra criatura objetivo que controlas, excepto que tiene esta habilidad y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, obtienes esa misma cantidad de {E}”.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Tramoyista de la aurora cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {E}{E} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- El Tramoyista de la aurora copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, pero con la excepción detallada (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; 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, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Tramoyista de la aurora se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura (pero con la excepción detallada).
- Como el Tramoyista de la aurora no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de otra criatura, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[Esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada no se aplicará.

---

Azlask, el Flagelo Desmedido

{3}

Criatura legendaria — Eldrazi

2/2

Siempre que Azlask, el Flagelo Desmedido u otra criatura incolora que controlas muera, obtienes un contador de experiencia.

{W}{U}{B}{R}{G}: Las criaturas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de contadores de experiencia que tienes. Los Vástagos y Engendros que controlas ganan las habilidades de indestructible y aniquilador 1 hasta el final del turno.

- Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la primera habilidad, de otra habilidad, de proliferar, etc.
  - El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Azlask.
-

Barrowgoyf (Sepulgoyf)

{2}{B}

Criatura — Lhurgoyf

\*/1+\*

Toque mortal, vínculo vital.

La fuerza del Sepulgoyf es igual a la cantidad de tipos de carta entre las cartas en todos los cementerios y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

Siempre que el Sepulgoyf haga daño de combate a un jugador, puedes moler esa misma cantidad de cartas. Si lo haces, puedes poner en tu mano una carta de criatura de entre ellas.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Sepulgoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Sepulgoyf cuenta tipos de cartas, no cartas. Si la única carta en todos los cementerios es una sola carta de criatura artefacto, el Sepulgoyf será 2/3. Si las cartas en todos los cementerios son diez cartas de artefacto y diez cartas de criatura, el Sepulgoyf será 2/3 igualmente.
- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Lhurgoyf, Bosque y Asedio son subtipos, no tipos de cartas.

---

Benthic Anomaly (Anomalía bentónica)

{6}{U}

Criatura — Serpiente eldrazi

7/8

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo, por cada oponente, elige una criatura que controla ese jugador. Crea una ficha que es una copia de una de esas criaturas, excepto que su fuerza es igual a la fuerza total de esas criaturas, su resistencia es igual a la resistencia total de esas criaturas y es una criatura Eldrazi incolora.

- La habilidad disparada de la Anomalía bentónica se resolverá antes que la Anomalía bentónica. Si la Anomalía bentónica es contrarrestada o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, pero con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la habilidad de la Anomalía bentónica copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó, pero con la excepción detallada.



- La ficha es una criatura Eldrazi en vez de sus otros tipos y subtipos, y es incolora en vez de conservar cualquiera de sus colores. Conserva cualquier supertipo que tuviera, como legendario o nevado. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura también funcionará.

Bismuth Mindrender (Destrozamientos de bismuto)

{3}{B}

Criatura — Eldrazi

4/3

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Amenaza.

Siempre que el Destrozamientos de bismuto haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta si pagas una cantidad de vidas igual al valor de maná del hechizo en vez de pagar su coste de maná.

- Eliges si quieres lanzar la carta exiliada o no en cuanto la habilidad disparada del Destrozamientos de bismuto se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Si un hechizo que lanzas de esta manera tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si eliges no lanzar la carta, permanece en el exilio.

Blaster Hulk (Titán destructor)

{6}{R}{R}

Criatura artefacto — Pirata

8/8

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada {E} (*contador de energía*) que pagaste o perdiste este turno.

Prisa.

Siempre que el Titán destructor ataque, obtienes {E}{E} y luego puedes pagar ocho {E}. Cuando lo hagas, el Titán destructor hace 8 puntos de daño divididos como elijas entre hasta ocho objetivos.

- Lanzar el Titán destructor no te permite pagar ningún {E}. Cuenta solo los {E} que hayas pagado o perdido en ese turno antes de lanzarlo.
- No eliges un objetivo para la última habilidad del Titán destructor cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas ocho {E} de esta manera. Eliges un objetivo para

esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

- Eliges cuántos objetivos tiene la última habilidad del Titán destructor y cómo se divide el daño en cuanto actives la habilidad. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos son ilegales cuando la última habilidad del Titán destructor intente resolverse, la división original del daño sigue siendo válida y se pierde el daño que se le hubiera hecho a los objetivos ilegales. No puede hacérselo a un objetivo legal en su lugar. Si todos los objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Bloodbraid Challenger (Rival de trenzas sangrientas)

{3}{R}{G}

Criatura — Berserker elfo

4/3

Cascada.

Prisa.

Escapatoria—{3}{R}{G}, exiliar otras tres cartas de tu cementerio. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.*)

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.

- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Puede volver a escapar.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
- Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.

Broodmate Tyrant (Tirano de la camada)

{4}{B}{R}{G}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Cuando el Tirano de la camada entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar.

Replicar {5}{B}{R}{G}.

- Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad de replicar. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.

- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

Cayth, mecanicista famosa

{1}{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Artífice enano

3/3

Fabricar 1. (*Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre ella o crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.*)

Las otras criaturas que no sean fichas que controlas tienen la habilidad de fabricar 1.

{2}, {T}: Elige uno:

- Repuebla.
- Prolifera.

- Eliges si poner un contador +1/+1 sobre la criatura o crear una ficha de Servo en cuanto la habilidad de fabricar se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges y el momento en el que se pone el contador o se crea la ficha.
- La habilidad de fabricar no hace que la criatura con esta habilidad entre al campo de batalla ya con los contadores +1/+1 sobre ella. Por ejemplo, Cayth, mecanicista famosa entrará al campo de batalla como una criatura 3/3. Luego, su habilidad de fabricar va a la pila. Los jugadores pueden realizar acciones (como lanzar instantáneos) mientras la habilidad está esperando para resolverse.
- Si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura por alguna razón en cuanto la habilidad de fabricar se resuelve (por ejemplo, si ya no está en el campo de batalla), solo creas una ficha de Servo.
- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original 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, color, etcétera.
- Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la nueva ficha también funcionará.
- Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.

- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
- 

Chittering Dispatcher (Despachador chirriante)

{2}{G}

Criatura — Zángano eldrazi

2/3

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Miríada.

Cuando el Despachador chirriante deje al campo de batalla, crea una ficha de criatura Engendro Eldrazi incolora 0/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- Miríada es una habilidad disparada. Siempre que una criatura con la habilidad de miríada ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.
  - El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miríada (o de cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miríada estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate, al controlador del planeswalker al que la criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate o al protector de la batalla a la que esta criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate.
  - Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
  - Eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea.
  - Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miríada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
  - Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.
  - Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura 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.
  - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
  - Si la habilidad de miríada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
-

Copy Land (Tierra copia)

{2}{U}

Encantamiento

Puedes hacer que la Tierra copia entre al campo de batalla como una copia de cualquier tierra en el campo de batalla, excepto que es un encantamiento además de sus otros tipos.

- La Tierra copia copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más, pero con la excepción detallada (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- En el caso poco habitual de que el permanente elegido tenga {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otra Tierra copia), entonces tu Tierra copia entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando, con la excepción detallada.
- Si el permanente elegido es una ficha, la Tierra copia copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha, con la excepción detallada. La Tierra copia no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la Tierra copia entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta tierra] entre al campo de batalla” o “[esta tierra] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si de alguna manera la Tierra copia entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, la Tierra copia solo entra al campo de batalla como un encantamiento con una habilidad irrelevante. Seguro que lo hiciste por algún motivo.

---

Coram, el enterrador

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

Criatura legendaria — Guerrero humano

0/5

Coram, el enterrador obtiene +X/+0, donde X es la mayor fuerza entre las cartas de criatura en todos los cementerios.

Siempre que Coram ataque, cada jugador muele una carta.

Durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra y lanzar un hechizo de entre las cartas en los cementerios que hayan ido allí desde las bibliotecas este turno.

- La primera habilidad de Coram se aplica solo mientras Coram está en el campo de batalla. En todas las otras zonas, su fuerza es 0.
- El valor de X cambiará a medida que cambie la mayor fuerza entre las cartas de criatura en todos los cementerios.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar tierras y lanzar hechizos de esta manera.

- En cuanto empieces a lanzar un hechizo de esta manera, perder el control de Coram no afectará al mismo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal.
- Si juegas una tierra o lanzas un hechizo desde un cementerio con otro permiso, eso no te impedirá usar el permiso de Coram para hacer lo mismo más adelante en el turno, siempre y cuando no lo hayas hecho ya.
- Si juegas una tierra, lanzas un hechizo o haces ambos con el permiso otorgado por la última habilidad de Coram y luego una nueva copia de Coram entra bajo tu control durante el mismo turno, sigues pudiendo jugar una tierra, lanzar un hechizo o hacer ambos con el permiso de la nueva copia de Coram.
- Si es tu turno, tú controlas a Coram y otro jugador tiene permiso para jugar una carta en un cementerio que se puso allí desde una biblioteca este turno (quizá porque es una carta de instantáneo de la que es propietario que tiene la habilidad de retrospectiva), el primero que consiga la prioridad tendrá la oportunidad de jugar esa carta. En la mayoría de casos, ese serás tú, ya que el jugador activo recibe la prioridad después de que un hechizo o una habilidad se resuelva.

#### Desert Warfare (Guerra desértica)

{3}{G}

Encantamiento

Siempre que sacrifiques un Desierto y siempre que una carta de Desierto vaya a tu cementerio desde tu mano o biblioteca, pon esa carta en el campo de batalla bajo tu control al comienzo de tu próximo paso final.

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas cinco o más Desiertos, creas esa misma cantidad de fichas de criatura Guerrero Arena rojas, verdes y blancas 1/1.

Ganan la habilidad de prisa.

- La primera habilidad de la Guerra desértica no regresará ningún Desierto que sacrificaste o que fue a tu cementerio desde tu mano o biblioteca antes de que la Guerra desértica entrara al campo de batalla.
- Si el Desierto deja tu cementerio antes de que se resuelva la habilidad disparada retrasada creada por la primera habilidad de la Guerra desértica, ese Desierto no se pondrá en el campo de batalla desde su nueva zona cuando esa habilidad se resuelva.

#### Disa la Inquieta

{2}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Explorador humano

5/6

Siempre que una carta de permanente Lhurgoyf vaya a tu cementerio desde cualquier parte que no sea el campo de batalla, ponla en el campo de batalla.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tarmogoyf.

- La última habilidad de Disa la Inquieta crea una ficha que es una copia de la carta Tarmogoyf en la guía de referencia de cartas Oracle. Puedes consultar el texto oficial del Tarmogoyf en la base de datos de cartas de Gatherer en **Gatherer.Wizards.com**.

### Eldrazi Confluence (Confluencia eldrazi)

{2}{C}{C}

Instantáneo

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

- La criatura objetivo obtiene +3/-3 hasta el final del turno.
- Exilia el permanente objetivo que no sea tierra y luego regrésalo al campo de batalla girado bajo el control de su propietario.
- Crea una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- Eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas. Cada vez que elijas ese modo, puedes elegir un objetivo distinto o el mismo.
- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- Si eliges el mismo modo más de una vez, escoges su orden relativo en cuanto lanzas el hechizo. Por ejemplo, si eliges el segundo modo de la Confluencia eldrazi más de una vez, escoges el orden relativo para exiliar y regresar los permanentes objetivo que no sean tierra.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que un hechizo acabe de resolverse.
- Si se copia una Confluencia, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva una Confluencia, el hechizo se contrarrestará y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

---

### Eldritch Immunity (Inmunidad sobrenatural)

{C}

Instantáneo estirpe — Eldrazi

La criatura objetivo que controlas gana protección contra cada color hasta el final del turno.

Sobrecarga {4}{C}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “la criatura objetivo” en su texto por “cada criatura”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
- La habilidad de sobrecarga no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo.
- Los efectos que hacen que pagues más o menos para lanzar un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al lanzarlo pagando su coste de sobrecarga.



- Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), 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.

Exterminator Magmarch (Magmarca exterminador)

{2}{B}{R}

Criatura artefacto — Constructo pirexiano

5/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a un único permanente que no sea tierra que controla un oponente, si otro oponente controla uno o más permanentes que no sean tierra a los que ese hechizo pudiera hacer objetivo, elige uno de esos permanentes. Copia ese hechizo. La copia hace objetivo al permanente elegido.

{1}{B}: Regenera el Magmarca exterminador.

- La primera habilidad del Magmarca exterminador no se disparará si ningún otro oponente controla un permanente que no sea tierra al que ese hechizo pudiera hacer objetivo. Si la habilidad se dispara, pero ningún otro oponente controla un permanente que no sea tierra al que el hechizo pudiera hacer objetivo para cuando la habilidad se resuelva, la habilidad no hará nada.
- Si un hechizo tiene varios objetivos, pero todos son el mismo permanente que no sea tierra que controla un oponente, la habilidad del Magmarca exterminador se disparará mientras otro oponente controla uno o más permanentes que no sean tierra a los que ese hechizo pudiera hacer objetivo. La copia hará objetivo únicamente al permanente elegido y a ninguno más.
- Se crea la copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- La copia que crea la habilidad del Magmarca exterminador se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las otras habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá los mismos 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.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. Por ejemplo, si el hechizo que copias fue estimulado, las copias también estarán estimuladas.

Filigree Racer (Bólide de filigrana)

{3}{R}

Artefacto — Vehículo

5/5

Cuando el Bólide de filigrana entre al campo de batalla, obtienes {E}{E}{E}{E} (*cuatro contadores de energía*). Siempre que el Bólide de filigrana ataque, puedes pagar {E}{E}. Cuando lo hagas, la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en tu cementerio gana la habilidad de recargar hasta el final del turno. (*Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego exíliala.*)

Tripular 1.

- Al lanzar un hechizo con la habilidad de recargar, debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de recargar únicamente en el momento en que pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza usando la habilidad de recargar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si un efecto te permite que pagues un coste alternativo en vez del coste de maná de un hechizo, puedes pagar ese coste alternativo cuando recargues un hechizo. Descartarás una carta igualmente como coste adicional para lanzarlo.

---

Final Act (Acto final)

{4}{B}{B}

Conjuro

Elige uno o más:

- Destruye todas las criaturas.
  - Destruye todos los planeswalkers.
  - Destruye todas las batallas.
  - Exilia todos los cementerios.
  - Cada oponente pierde todos los contadores.
- Si eliges más de un modo para el Acto final, las acciones se llevan a cabo en el orden en el que están escritas.
  - Los contadores que los jugadores podrían tener son contadores de energía, de experiencia, de veneno y de radiación.

---

Gluttonous Hellkite (Engendro glotón)

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

Criatura — Dragón

3/3

Cuando lances este hechizo, cada jugador sacrifica X criaturas. El Engendro glotón entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él por cada criatura sacrificada de esta manera.

Vuela, arrolla.

- La habilidad disparada del Engendro glotón se resolverá antes que el Engendro glotón. Si el Engendro glotón es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- Usa la cantidad de criaturas que se sacrificaron de esta manera, no el valor de X, para determinar la cantidad de contadores +1/+1 con los que el Engendro glotón debería entrar al campo de batalla.

Hideous Taskmaster (Capataz espantoso)

{6}{R}

Criatura — Eldrazi

7/2

Vacío. *(Esta carta no tiene ningún color.)*

Cuando lances este hechizo, por cada oponente, gana el control de hasta una criatura objetivo que controla ese jugador hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Ganan las habilidades de arrollar, prisa y aniquilador 1 hasta el final del turno.

Arrolla, prisa, aniquilador 1. *(Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica un permanente.)*

- La segunda habilidad del Capataz espantoso se resolverá antes que el Capataz espantoso. Si el Capataz espantoso es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.

Horizon of Progress (Horizontes del progreso)

Tierra

{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier tipo que pueda producir una tierra que controlas.

{3}, {T}: Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

{1}, {T}, sacrificar los Horizontes del progreso: Roba una carta.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Cualquier cambio al tipo de una tierra o a las habilidades ganadas por una tierra puede afectar a los tipos de maná que puede producir esa tierra.
- La primera habilidad de los Horizontes del progreso verifica los efectos de todas las habilidades que producen maná de las tierras que controlas, pero no verifica sus costes ni su legalidad. Por ejemplo, el Chapitel de la industria dice: “{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color. Activa esto solo si controlas un artefacto”. Si controlas el Chapitel de la industria y los Horizontes del progreso, la primera habilidad de los Horizontes del progreso puede generar cualquier color de maná. No importa si controlas un artefacto o si el Chapitel de la industria está enderezado.

Hourglass of the Lost (Reloj de arena de los perdidos)

{2}{W}

Artefacto

{T}: Agrega {W}. Pon un contador de tiempo sobre el Reloj de arena de los perdidos.

{T}, remover X contadores de tiempo del Reloj de arena de los perdidos y exiliarlo: Regresa cada carta de permanente que no sea tierra con valor de maná de X de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- 

Infested Thrinax (Thrinax infestado)

{3}{B}{G}

Criatura — Lagarto

4/4

Destello.

Cuando el Thrinax infestado entre al campo de batalla, hasta el final del turno, siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, crea una cantidad de fichas de criatura Saprolín verdes 1/1 igual a la fuerza de esa criatura.

- Usa la fuerza de la criatura que murió tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas de Saprolín crear.
- 

Inversion Behemoth (Behemot de la inversión)

{2}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

2/9

Al comienzo del combate en tu turno, intercambia la fuerza y la resistencia de cada una de cualquier cantidad de criaturas objetivo hasta el final del turno.

- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si intercambias la fuerza y la resistencia de una criatura 2/4 y luego le das +2/+0 más adelante en el turno, es una criatura 4/4, no una criatura 6/2.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve dicho daño, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si intercambias su fuerza y resistencia durante ese turno.
-

Jyoti, anciano de Moag

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Elemental

2/4

Cuando Jyoti, anciano de Moag entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura tierra Dríada Bosque verde 1/1 por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego. (*Están afectadas por el mareo de invocación.*)

Al comienzo de cada combate, las criaturas tierra que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Jyoti.

- Si tu comandante fue contrarrestado, esa vez que lo lanzaste cuenta igualmente.
- Si tienes varios comandantes, la primera habilidad de Jyoti creará una ficha de criatura tierra Dríada Bosque verde 1/1 por cada vez que hayas lanzado cualquiera de ellos. Por ejemplo, si lanzaste un comandante una vez y otro dos veces, crearás tres Dríadas Bosque.
- El valor de X de la última habilidad de Jyoti solo se calcula una vez, en cuanto la habilidad de Jyoti se resuelve.

---

Lazotep Quarry (Cantera de lazotep)

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C}.

{T}, sacrificar una criatura: Agrega un maná de cualquier color.

{X}{2}, {T}, sacrificar un Desierto: Exilia la carta de criatura objetivo con valor de maná de X de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Zombie negro 4/4. Activa esto solo como un conjuro.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha creada por la última habilidad de la Cantera de lazotep copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era esa carta antes de ir a tu cementerio.
  - La ficha es un Zombie en vez de sus otros tipos de criatura y es negra en vez de sus otros colores. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.
  - Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, {X} es 0.
  - Si la ficha copia una carta que tenía habilidades de “cuando [esta criatura] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con”.
-

March from Velis Vel (Marcha desde Velis Vel)

{2}{U}

Conjuro

Elige un tipo de tierra no básica. Cada tierra que controlas de ese tipo se convierte en una copia de la criatura objetivo que controlas hasta el final del turno y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Retrospectiva {4}{U}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.*)

- Las tierras copian exactamente lo que había impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copian si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
  - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, las tierras se convierten en copias de lo que sea que copiara esa criatura.
  - Como las tierras no están entrando al campo de batalla cuando se convierten en copias de la criatura, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[Esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada no se aplicará.
  - “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
  - Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; 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.
-

Mutated Cultist (Sectario mutado)

{2}{B}

Criatura — Horror eldrazi

1/3

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Cuando lances este hechizo, remueve todos los contadores de hasta un permanente u oponente objetivo.

Te cuesta {1} menos lanzar el próximo hechizo que lances este turno por cada contador removido de esta manera.

Toque mortal.

- La habilidad disparada del Sectario mutado se resolverá antes que el Sectario mutado. Si el Sectario mutado es contrarrestado o deja la pila en respuesta a esa habilidad disparada, la habilidad disparada se resolverá con normalidad.
- La habilidad disparada puede hacer objetivo a un permanente controlado por cualquier jugador, pero no a ti. Puede hacer objetivo a un permanente u oponente sin contadores. Si el permanente u oponente objetivo tiene más de un tipo de contador, debes removerlos todos.
- Los contadores que los jugadores podrían tener son contadores de energía, de experiencia, de veneno y de radiación.
- 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 segunda habilidad del Sectario mutado). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Omo, reina de Vesuva

{2}{G/U}

Criatura legendaria — Noble metamorfo

1/5

Siempre que Omo, reina de Vesuva entre al campo de batalla o ataque, pon un contador de todo sobre cada una de hasta una tierra objetivo y hasta una criatura objetivo.

Cada tierra con un contador de todo sobre ella es de todos los tipos de tierra además de sus otros tipos.

Cada criatura que no sea tierra con un contador de todo sobre ella es de todos los tipos de criatura.

- La segunda habilidad de Omo otorga todos los tipos de tierra a las tierras con contadores de todo sobre ellas, no solo los tipos de tierra básica. Puedes consultar la lista completa de tipos de tierra en las Reglas Completas de *Magic*.
-

Overclocked Electromancer (Electromante acelerada)

{2}{R}

Criatura — Hechicero lagarto

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {E}{E}{E}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre la Electromante acelerada.

Siempre que la Electromante acelerada ataque, duplica su fuerza hasta el final del turno.

Siempre que la Electromante acelerada haga daño de combate a una criatura, si esa criatura recibió daño sobrante este turno, obtienes X {E}, donde X es ese daño sobrante.

- Para duplicar la fuerza de la Electromante acelerada, obtiene +X/+0, donde X es su fuerza cuando su segunda habilidad se resuelve.
- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.

---

Planar Nexus (Nexo planar)

Tierra

El Nexo planar es de todos los tipos de tierra no básica.

*(Los tipos de tierra no básica son: Cueva, Desierto, Portal, Cubil, Sitio, Mina, Central-de-energía, Esfera, Torre y de-Urza.)*

{T}: Agrega {C}.

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

- La lista de tipos de tierra no básica en el texto recordatorio incluye todos los tipos en el momento en que se lanza *Horizontes de Modern 3*. Siempre puedes consultar la lista completa de tipos de tierra en las Reglas Completas de *Magic*.

---

Polygoyf (Poligoyf)

{2}{G}

Criatura — Lhurgoyf

\*/1+\*

Arrolla, miriada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

La fuerza del Poligoyf es igual a la cantidad de tipos de carta entre las cartas en todos los cementerios y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

- El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miriada (o de cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miriada estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate, al controlador del planeswalker al que la criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este



combate o al protector de la batalla a la que esta criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate.

- Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
- Eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea.
- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de mirada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Todas las fichas de criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura 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.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Si la habilidad de mirada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Poligoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Poligoyf cuenta tipos de cartas, no cartas. Si la única carta en todos los cementerios es una sola carta de criatura artefacto, el Poligoyf será 2/3. Si las cartas en todos los cementerios son diez cartas de artefacto y diez cartas de criatura, el Poligoyf será 2/3 igualmente.
- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Lhurgoyf, Bosque y Asedio son subtipos, no tipos de cartas.

---

Pyrogoyf (Pirogoyf)

{3}{R}

Criatura — Lhurgoyf

\*/1+\*

La fuerza del Pirogoyf es igual a la cantidad de tipos de carta entre las cartas en todos los cementerios y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

Siempre que el Pirogoyf u otra criatura Lhurgoyf entre al campo de batalla bajo tu control, esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Pirogoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Pirogoyf cuenta tipos de cartas, no cartas. Si la única carta en todos los cementerios es una sola carta de criatura artefacto, el Pirogoyf será 2/3. Si las cartas en todos los cementerios son diez cartas de artefacto y diez cartas de criatura, el Pirogoyf será 2/3 igualmente.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Lhurgoyf, Bosque y Asedio son subtipos, no tipos de cartas.
- Si el Pirogoyf o la criatura Lhurgoyf correspondiente deja el campo de batalla mientras la última habilidad del Pirogoyf está en la pila, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.

Rampant Frogantua (Ranantúa desenfrenada)

{2}{G}

Criatura — Rana

3/3

Arrolla.

La Ranantúa desenfrenada obtiene +10/+10 por cada jugador que haya perdido el juego.

Siempre que la Ranantúa desenfrenada haga daño de combate a un jugador, puedes moler esa misma cantidad de cartas. Pon en el campo de batalla giradas cualquier cantidad de cartas de tierra de entre ellas.

- La segunda habilidad de la Ranantúa desenfrenada cuenta a los jugadores que perdieron el juego antes de que la Ranantúa desenfrenada entre al campo de batalla.
- La segunda habilidad de la Ranantúa desenfrenada cuenta a cada jugador que haya perdido, sin importar cómo perdió el juego: debido a una acción basada en estado (tener 0 o menos vidas, intentar robar una carta de una biblioteca vacía o tener 10 o más contadores de veneno), debido a un hechizo o un efecto que indica que pierde el juego, debido a que tu asombroso poder lo dejó sin otra opción que conceder la victoria o por cualquier otro motivo.
- Si la cantidad de cartas que te quedan en la biblioteca es menor que la cantidad de daño de combate que la Ranantúa desenfrenada hizo a un jugador, no puedes elegir moler esa misma cantidad de cartas con la última habilidad de la Ranantúa desenfrenada.

Razorfield Ripper (Desgarrador de los Campos Navaja)

{2}{W}

Criatura artefacto — Rinoceronte equipo

3/3

Siempre que el Desgarrador de los Campos Navaja o la criatura equipada ataque, obtienes {E} (*un contador de energía*) y luego obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de {E} que tienes.

Reconfigurar—Pagar {2} o {E}{E}{E}. (*Pagar {2} o {E}{E}{E}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura. Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.*)

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Desgarrador de los Campos Navaja.
- Reconfigurar se compone de dos habilidades activadas. “Reconfigurar [coste]” significa “[Coste]: Anexa este permanente a otra criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro” y “[Coste]:

Desanexa este permanente. Activa esto solo si este permanente está anexado a una criatura y solo como un conjuro”.

- Anexar un Equipo con la habilidad de reconfigurar a una criatura hace que el Equipo deje de ser una criatura hasta que se desanexe. También pierde todos los subtipos de criatura que tuviera.
- Un Equipo no se gira cuando el permanente al que está anexado se gira. Por ejemplo, si atacas con una criatura que está equipada con el Desgarrador de los Campos Navaja y luego usas la habilidad de reconfigurar para desanexar el Desgarrador de los Campos Navaja después del combate, el Desgarrador estará enderezado y se podría usar para bloquear durante el turno de tu oponente.
- De manera similar, si un Equipo está girado, su habilidad de reconfigurar se puede activar igualmente y se puede anexar igualmente a otras criaturas. Anexarlo no hace que se enderece. En la mayoría de los casos, que un Equipo anexado se gire no afectará al juego, pero será importante si se vuelve a desanexar antes de enderezarse.
- Si de alguna manera un Equipo con la habilidad de reconfigurar pierde sus habilidades mientras está anexado, el efecto que hace que no sea una criatura se seguirá aplicando hasta que se desanexe.
- En cuanto una criatura Equipo con la habilidad de reconfigurar deja de ser una criatura, cualquier Equipo y Aura con habilidades de encantar criatura se desanexan. Las Auras que pueden encantar un Equipo que no sea una criatura seguirán anexadas a él.
- Una criatura Equipo con la habilidad de reconfigurar se puede anexar a criaturas con efectos que no sean su habilidad de reconfigurar, como la habilidad activada del Escudero de bronce.
- Aunque haga que un Equipo se anexe a una criatura, la habilidad de reconfigurar no es una “habilidad de equipar” a efectos de cartas como la Clase: guerrero y la Shikari leonina.
- Una criatura Equipo nunca se puede anexar a sí misma. Si un efecto intenta hacer esto, no ocurre nada.
- Si un permanente con la habilidad de reconfigurar de alguna manera sigue siendo una criatura después de anexarse (tal vez debido a un efecto como el de la Marcha de las máquinas), se desanexa inmediatamente de la criatura equipada.

---

Sage of the Maze (Sabio del laberinto)

{2}{G}

Criatura — Hechicero elfo

1/3

{T}: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores.

{T}: Hasta el final del turno, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Ciudadano X/X con la habilidad de prisa además de sus otros tipos, donde X es el doble de la cantidad de Portales que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

Girar un Portal enderezado que controlas: Endereza el Sabio del laberinto.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la segunda habilidad del Sabio del laberinto se resuelve.
-

Salvation Colossus (Coloso de la salvación)

{6}{W}{W}

Criatura artefacto — Constructo

9/9

Vuela, vigilancia, arrolla.

Siempre que ataques, las otras criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Desenterrar—Pagar ocho {E}. (*Pagar ocho contadores de energía: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.*)

- Si activas la habilidad de desenterrar de una carta, pero la carta se remueve de tu cementerio antes de que la habilidad se resuelva, esa habilidad de desenterrar no hará nada en cuanto se resuelva.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta no es lo mismo que lanzarla. La habilidad de desenterrar va a la pila, pero la carta no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas interactuarán con la habilidad de desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como el Estallido de negación) no lo harán.
- Al comienzo del próximo paso final, un permanente que regresó al campo de batalla con la habilidad de desenterrar es exiliado. Se trata de una habilidad disparada retrasada y puede ser contrarrestada por efectos que contrarrestan las habilidades disparadas. Si la habilidad es contrarrestada, el permanente se quedará en el campo de batalla y la habilidad disparada retrasada no se volverá a disparar. Sin embargo, el efecto de reemplazo exiliará el permanente igualmente si en algún momento deja el campo de batalla.
- La habilidad de desenterrar otorga la habilidad de prisa al permanente que regresa al campo de batalla (aunque no sea una carta de criatura). Sin embargo, ese permanente no recibe ninguna de las habilidades de “exiliar”. Si ese permanente pierde todas las habilidades, se exiliará igualmente al comienzo del próximo paso final y, si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, también se exiliará.
- Si un permanente regresado al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliado a menos que el hechizo o habilidad que hace que el permanente deje el campo de batalla esté intentando exiliarlo. En ese caso, lo exiliará. Si ese hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta al campo de batalla (como podría hacer la Prisión estática, por ejemplo), la carta de permanente regresará al campo de batalla como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. Los efectos de desenterrar ya no se le aplicarán.

---

Satya, genio del flujo etéreo

{1}{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Artífice humano

3/5

Amenaza, prisa.

Siempre que Satya, genio del flujo etéreo ataque, crea una ficha girada y atacando que es una copia de hasta una otra criatura objetivo que no sea ficha que controlas.

Obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*). Al comienzo del próximo paso final, sacrifica esa ficha a menos que pagues una cantidad de {E} igual a su valor de maná.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la ficha en cuanto la creas. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataca Satya.
- La ficha copia exactamente lo que había impreso en la carta original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura también funcionará.

Sawhorn Nemesis (Némesis cuernoserrado)

{3}{R}

Criatura — Dinosaurio

2/4

En cuanto la Némesis cuernoserrado entre al campo de batalla, elige un jugador.

Si una fuente fuera a hacer daño al jugador elegido o a un permanente que controla, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. La Némesis cuernoserrado no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
- El protector de una batalla con el subtipo Asedio no es el controlador de esa batalla.
- Si otros efectos modifican la cantidad de daño que una fuente fuera a hacer al jugador elegido o a un permanente que controla (por ejemplo, previniendo parte del daño), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en que se aplican dichos efectos, incluido el efecto de la Némesis cuernoserrado. Si todo el daño se previene antes de que el efecto de la Némesis cuernoserrado fuera a aplicarse, su efecto ya no se aplica.
- Si el daño hecho se divide o se asigna entre varios permanentes o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de los efectos que modifican la cantidad de daño que se hace. Por ejemplo, si atacas al jugador elegido con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2 que controla, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Selective Obliteration (Aniquilación selectiva)

{3}{C}{C}

Conjuro

Cada jugador elige un color. Luego exilia cada permanente a menos que sea incoloro o solo sea del color que eligió su controlador.

- Comenzando por el jugador activo, los jugadores deciden y anuncian por orden de turno qué color eligen. Los jugadores siguientes por orden de turno sabrán los colores que han elegido los otros jugadores que vayan antes que ellos.
- Las tierras no tienen coste de maná, por lo que son incoloras a menos que un efecto indique lo contrario. Los colores de maná que una tierra puede producir no afectan al color de esa tierra.
- Independientemente del color que cualquier jugador elija, todos los permanentes multicolores se exiliarán.
- Los colores elegidos por los jugadores solo afectan a si los permanentes que controlan se exiliarán o no. Esa elección no afecta a si los permanentes concretos que controlan otros jugadores se exiliarán o no.
- Por ejemplo, digamos que controlas una criatura incolora, una criatura azul, una criatura verde y una criatura azul y verde. Elijas lo que elijas, tu criatura incolora no se exiliará, mientras que tu criatura azul y verde se exiliará. Si eliges azul o verde, la criatura que controlas que solo sea de ese color no se exiliará. No importa lo que el resto de jugadores elijan.

Siege-Gang Lieutenant (Teniente de sitiadores)

{3}{R}

Criatura — Trasgo

2/2

*Teniente* — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas a tu comandante, crea dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1. Esas fichas ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

{2}, sacrificar un Trasgo: El Teniente de sitiadores hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Si no controlas a tu comandante en cuanto la habilidad de teniente se resuelve, no obtendrás su efecto.
- Si tienes varios comandantes, el efecto de teniente sucederá siempre y cuando controles al menos un comandante. Solo sucederá una vez, incluso si controlas varios comandantes.

Silverquill Lecturer (Profesora de Plumargéntum)

{4}{W}

Criatura — Hechicero kor

3/3

Los hechizos de criatura que lances tienen la habilidad de demostrar. *(Siempre que lances un hechizo de criatura, puedes copiarlo. Si lo haces, elige un oponente que también lo copia. Cada copia se convierte en una ficha.)*

- Eliges si quieres hacer una copia en cuanto la habilidad de demostrar se resuelve. Esto sucede antes de que el hechizo original se resuelva. Tu copia va a la pila encima del hechizo original.
- Si copias un hechizo usando la habilidad de demostrar, eliges un oponente inmediatamente después. Si este jugador copia el hechizo, va a la parte superior de la pila.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de demostrar y tanto tú como un oponente lo copian, la copia del oponente se resolverá primero, luego se resolverá tu copia y finalmente se resolverá el hechizo original.
- Si lanzas el hechizo y eliges no copiarlo, ningún oponente podrá copiarlo.
- Si el hechizo tenía un valor de X elegido para él al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.

- Si se pagaron costes adicionales o alternativos para lanzar el hechizo con la habilidad de demostrar, las copias también verán esas elecciones. Por ejemplo, si el hechizo tiene una habilidad de estímulo y fue estimulado, las copias también estarán estimuladas.
- Las copias de hechizos de permanente que se resuelven se convierten en fichas en cuanto entran al campo de batalla. Estas fichas no se consideran “creadas” cuando esto ocurre.

Spawnbed Protector (Protector de criaderos)

{7}

Criatura — Eldrazi

6/8

Al comienzo de tu paso final, regresa hasta una carta de criatura Eldrazi objetivo de tu cementerio a tu mano.

Crea dos fichas de criatura Vástago Eldrazi incoloras 1/1 con “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- Si no hay ninguna carta de criatura Eldrazi en tu cementerio al comienzo de tu paso final, la habilidad del Protector de criaderos no hará nada. No tendrás tiempo de poner una o más cartas de criatura Eldrazi en tu cementerio en cuanto comience tu paso final.
- Si la carta de criatura Eldrazi objetivo es ilegal para cuando la habilidad del Protector de criaderos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás ninguna ficha de Vástago Eldrazi.

Sphinx of the Revelation (Esfinge de la revelación)

{3}{W}{U}

Criatura artefacto — Esfinge

4/5

Vuela, vínculo vital.

Siempre que ganes vidas, obtienes esa misma cantidad de {E} (*contadores de energía*).

{W}{U}{U}, {T}, pagar X {E}: Roba X cartas.

- 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 habilidad disparada de la Esfinge de la revelación se disparará dos veces. Esto puede ser relevante si controlas un permanente con una habilidad que se dispara “Siempre que obtengas uno o más {E}”.

Sunken Palace (Palacio sumergido)

Tierra — Cueva

El Palacio sumergido entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {U}.

{1}{U}, {T}, exiliar siete cartas de tu cementerio:

Agrega {U}. Cuando uses este maná para lanzar un hechizo o activar una habilidad, copia ese hechizo o habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.  
(*Las habilidades de maná no pueden copiarse.*)

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

- Se crea una copia incluso si el hechizo o habilidad que hizo que se disparara la habilidad disparada retrasada se contrarrestó para cuando esa habilidad disparada retrasada se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si el hechizo es un hechizo de permanente con objetivos, como un Aura, también puedes elegir un nuevo objetivo para ese hechizo. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza” ni “se activa”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad.
- Si el hechizo o habilidad 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 o habilidad copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo o activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo o habilidad dividió su daño al lanzarse o activarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos y habilidades que distribuyen contadores.
- 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.
- Las copias de hechizos de permanente que se resuelven se convierten en fichas en cuanto entran al campo de batalla. Estas fichas no se consideran “creadas” cuando esto ocurre.

Talon Gates of Madara (Portal de Garras de Madara)

Tierra — Portal

Cuando el Portal de Garras de Madara entre al campo de batalla, hasta una criatura objetivo sale de fase.

{T}: Agrega {C}.

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

{4}: Pon en el campo de batalla el Portal de Garras de Madara de tu mano.

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



- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras” ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Cuando actives la última habilidad del Portal de Garras de Madara, debes mostrar el Portal de Garras de Madara de tu mano hasta que esa habilidad se resuelva o deje la pila de otro modo. Si el Portal de Garras de Madara aún no está en tu mano en cuanto esa habilidad se resuelve, no ocurre nada.

Tarmogoyf Nest (Nido de tarmogoyfs)

{2}{G}

Encantamiento estirpe — Aura lhurgoyf

Encantar tierra.

La tierra encantada tiene “{1}{G}, {T}”: Crea una ficha de Tarmogoyf’. (*Es una criatura Lhurgoyf {1}{G} con “La fuerza del Tarmogoyf es igual a la cantidad de tipos de carta entre las cartas que haya en todos los cementerios y su resistencia es igual a esa cantidad más 1”.*)

- La habilidad activada del Nido de tarmogoyfs crea una ficha que es una copia de la carta Tarmogoyf en la guía de referencia de cartas Oracle. Puedes consultar el texto oficial del Tarmogoyf en la base de datos de cartas de Gatherer en **Gatherer.Wizards.com**.

Tempt with Mayhem (Tentar con el caos)

{1}{R}{R}

Instantáneo

*Oferta tentadora* — Elige el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo. Cada oponente puede copiar ese hechizo y elegir nuevos objetivos para la copia que controla. Copias ese hechizo una vez y una vez más por cada oponente que copió el hechizo de esta manera.

Puedes elegir nuevos objetivos para las copias que controlas.

- Comenzando por el próximo oponente por orden de turno (o el jugador activo, si ese jugador es uno de tus oponentes), cada oponente por orden de turno decide si copiar el hechizo o no y, si lo copia, si elegir nuevos objetivos o no. Luego, si ese jugador decidió copiar el hechizo, la copia va a la pila. Por último, copias ese hechizo al menos una vez (si hay suerte, más de una vez si el caos era demasiado tentador) y eliges nuevos objetivos para las copias que quieras. Esto significa que tus copias del hechizo se resolverán primero, seguidas de las copias creadas por tus oponentes en el orden contrario en el que se crearon.
- En el caso de que el hechizo que se copia otorgue turnos adicionales a uno o más jugadores, esos turnos adicionales se añadirán uno por uno. Cuando el turno actual termine, el turno creado más recientemente será el primero.
- Cada una de las copias tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando, a menos que su controlador elija nuevos. Ese jugador puede cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puede elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).

- Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Crear una copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- Si el hechizo copiado dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- 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.
- Tentar con el caos no puede hacerse objetivo a sí mismo. Al fin y al cabo, hay límites.

Twins of Discord (Gemelos de la discordia)

{7}

Criatura — Eldrazi

8/6

Siempre que ataques, elige par o impar. Las criaturas con un valor de maná de esa cualidad no pueden bloquear este turno. (*Cero es par.*)

Cada otra criatura incolora que controlas tiene la habilidad de sed de sangre 2. (*Si un oponente recibió daño este turno, esa criatura entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella.*)

- El valor de maná de una criatura boca abajo es de 0.
- El valor de maná de una ficha que no es una copia de otro objeto es de 0.
- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
- Se pueden acumular varias copias de la habilidad de sed de sangre. Por ejemplo, si controlas los Gemelos de la discordia y una criatura incolora con la habilidad de sed de sangre 1 entra al campo de batalla bajo tu control, esa criatura entrará al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella si un oponente recibió daño ese turno.

Ulalek, atrocidad fusionada

{C/W}{C/U}{C/B}{C/R}{C/G}

Criatura legendaria — Eldrazi

2/5

Vacío. (*Esta carta no tiene ningún color.*)

Siempre que lances un hechizo de Eldrazi, puedes pagar {C}{C}. Si lo haces, copia todos los hechizos que controlas y luego copia todas las otras habilidades activadas y disparadas que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. (*Las habilidades de maná no pueden copiarse.*)

- Ulalek debe estar en el campo de batalla para que su habilidad disparada se dispare. Lanzar a Ulalek no hará que esa habilidad se dispare.
- Cada copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si el hechizo es un hechizo de permanente con objetivos, como un Aura, también puedes elegir un nuevo objetivo para ese hechizo. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan” o “activan”. Crear las copias no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad. No se dispararán las habilidades de los hechizos copiados que digan “Cuando lances [este hechizo]”.
- Si el hechizo o habilidad 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 o habilidad copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo o activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo o la habilidad que se ha copiado dividió su daño al lanzarse o activarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos y habilidades que distribuyen contadores.
- 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.
- Las copias de hechizos de permanente que se resuelven se convierten en fichas en cuanto entran al campo de batalla. Estas fichas no se consideran “creadas” cuando esto ocurre.

Ulamog’s Dreadsire (Progenitor pavoroso de Ulamog)  
 {10}  
 Criatura — Eldrazi  
 10/10  
 Vigilancia.  
 Rebatir—Sacrificar un permanente con valor de maná de  
 1 o más.  
 {T}: Crea una ficha de criatura Eldrazi incolora 10/10.

- Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
- El valor de maná de un permanente boca abajo es de 0.
- El valor de maná de una ficha que no es una copia de otro objeto es de 0.

Ulamog’s Dreadsire (Sabia de paisajes fascinantes)  
 {1}{U}  
 Criatura — Hechicero pueblo-lunar  
 1/3  
 Vuela.  
 {T}, regresar una tierra que controlas a la mano de su  
 propietario: Roba una carta. Luego descarta una carta a  
 menos que esa tierra tuviera un tipo de tierra no básica.

- La última habilidad de la Sabia de paisajes fascinantes no tiene en cuenta si la tierra regresada era no básica. Solo tiene en cuenta si la tierra tenía un tipo de tierra no básica. Por ejemplo, si controlas a Omo, reina de Vesuva y regresas a tu mano un Bosque con un contador de todo sobre él para pagar el coste de la última habilidad de la Sabia de paisajes fascinantes, no descartarás una carta.
- Usa los subtipos de la tierra regresada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si debes descartar una carta o no. Por ejemplo, si regresas a tu mano una Tierra copia que es una copia de la Cueva de Urza (una tierra con los tipos Cueva y de-Urza) para pagar el coste de la última habilidad de la Sabia de paisajes fascinantes, no descartarás una carta.

---

*Magic: The Gathering, Magic* y Eldraine son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2024 Wizards.