

Notas de la colección *Amonkhet*

Recopiladas por Eli Shiffirin, con contribuciones de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 9 de febrero de 2017

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 esta. 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 colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en <http://company.wizards.com/contactus>.

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica los conceptos y mecánicas de la colección.

La sección “Notas de cartas específicas” contiene 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

Información del lanzamiento

La colección *Amonkhet* contiene 269 cartas (20 tierras básicas, 101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras y 15 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 18 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker y el kit de construcción de mazos de *Amonkhet*. Algunos sobres de *Amonkhet* contienen una carta de la serie *Obras Maestras* (más información abajo).

Eventos Presentación: 22 y 23 de abril de 2017

Draft Weekend: Del 29 al 30 de abril de 2017

Game Day: 20 y 21 de mayo de 2017

La colección *Amonkhet* es legal para todo evento Construido que sea sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 28 de abril de 2017. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *La batalla por Zendikar*, *El juramento de los Guardianes*, *Sombras sobre Innistrad*, *Luna de horrores*, *Kaladesh*, *La revuelta del éter* y *Amonkhet*.

Busca en Wizards.com/Rules la lista completa de formatos y colecciones de cartas permitidas.

Visita Wizards.com/Locator para encontrar un evento o tienda cercana.

Obras Maestras: *Invocaciones de Amonkhet*

Cuando el Dios Faraón Nicol Bolas abandonó Amonkhet, dejó cinco dioses en este plano para que lo supervisaran hasta su profetizado regreso. Estos dioses eran excepcionales desde un punto de vista físico y mágico, y los ciudadanos de Naktamun les rogaban en tiempos de necesidad. Con las *Invocaciones de Amonkhet*, puedes utilizar sus poderes en tus batallas y lanzar hechizos arcanos que no tienen rival.

* Hay 54 cartas en la colección *Invocaciones de Amonkhet*. Las 30 primeras se encuentran en los sobres de *Amonkhet*. Las 24 cartas restantes se incluirán en los sobres de *La hora de la devastación*. Las cartas de *Invocaciones de Amonkhet* vienen con su propio símbolo de expansión.

* Las cartas de *Invocaciones de Amonkhet* incluidas en los sobres son jugables en cualquier evento Limitado que utilice esos sobres. En un torneo de Mazo Cerrado, esas cartas forman parte de tu reserva. En un torneo de Booster Draft, debes seleccionar esas cartas para incluirlas en tu reserva.

* Sin embargo, las cartas de *Invocaciones de Amonkhet* no son legales en ningún formato Construido en el que no fueran legales antes. Su aparición en sobres de *Amonkhet* o de *La hora de la devastación* no las convierte en legales en Estándar.

* Las cartas premium foil en inglés de *Invocaciones de Amonkhet* aparecen en sobres de todos los idiomas.

* Las cartas de *Invocaciones de Amonkhet* son extremadamente raras. ¡Si encuentras una, dale las gracias a tu suerte!

Cartas de sucesos destacados de *Amonkhet*

Hay muchos momentos importantes en la historia de *Amonkhet*, pero los cinco más cruciales —llamados “sucesos destacados”— están ilustrados en las cartas. Puedes leer más sobre estos eventos en los relatos oficiales de **Magic** en mtgstory.com.

Suceso destacado n.º 1: Fe renovada
Suceso destacado n.º 2: Cruda realidad
Suceso destacado n.º 3: Procesión de ungidos
Suceso destacado n.º 4: A la fuerza
Suceso destacado n.º 5: Intervención de Gideon

Las cartas de sucesos destacados de esta colección tienen un símbolo de Planeswalker en sus recuadros de texto. Este símbolo no tiene ningún efecto en el juego. Las cartas impresas también incluyen la dirección **mtgstory.com** y un número que indica la secuencia de las cartas en la historia.

Nueva habilidad de palabra clave: Embalsamar

El Dios Faraón se ha asegurado de que la muerte en Amonkhet no impida que sus habitantes continúen sirviéndolo. La nueva habilidad de embalsamar permite que los fallecidos continúen prestando sus servicios... como momias.

Gato sagrado
{W}
Criatura — Felino
1/1
Vínculo vital.

Embalsamar {W}. ({W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Felino Zombie blanco sin coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como un conjuro.)

Las reglas oficiales de embalsamar son las siguientes:

702.127. Embalsamar

702.127a Embalsamar es una habilidad activada que funciona mientras la carta con la habilidad de embalsamar está en un cementerio. “Embalsamar [coste]” significa: “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que

es una copia de esta carta, excepto que es blanca, no tiene coste de maná y es un Zombie además de sus otros tipos. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

702.127b Una ficha está “embalsamada” si se crea como resultado de una habilidad de embalsamar que se resuelve.

* Por cada carta con la habilidad de embalsamar hay una ficha correspondiente para usarla en el juego en algunos sobres de *Amonkhet*. Estas fichas suplementarias no son necesarias para jugar con las cartas con embalsamar; puedes usar los mismos objetos para representar una ficha embalsamada que los que usarías para representar otra ficha.

* La ficha 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.

* La ficha es un Zombie, además de sus otros tipos, y es blanca en vez de sus otros colores. No tiene coste de maná, por lo que su coste de maná convertido es de 0. Estos son valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

* Si la carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.

Nueva acción de palabra clave: Espolear

Para diferenciarse del resto de iniciados y conseguir la gloria, los guerreros más fuertes de Amonkhet ponen toda la carne en el asador. Algunas criaturas tienen una habilidad que refleja este espíritu luchador y que te permite espolearlas cuando atacan.

Iniciado destinado a la gloria

{1}{W}

Criatura — Guerrero humano

3/1

Puedes espolear al Iniciado destinado a la gloria en cuanto ataque. Cuando lo hagas, obtiene +1/+3 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

Las reglas oficiales de espolear son las siguientes:

701.37. Espolear

701.37a Para espolear a un permanente, eliges que no se enderece durante tu próximo paso de enderezar.

701.37b Un permanente puede ser espoleado incluso si no está girado o si ya fue espoleado en ese turno. Si espoleas a un permanente más de una vez antes de tu próximo paso de enderezar, cada efecto que haga que no se enderece expira durante el mismo paso de enderezar.

701.37c Un objeto que no está en el campo de batalla no puede ser espoleado.

* Todas las cartas de la colección *Amonkhet* que te permiten espolear a una criatura te permiten hacerlo en cuanto la declaras 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.

* Si una criatura tiene una habilidad disparada con objetivo que se dispara cuando la espoleas, puedes espolearla incluso si no hay un objetivo legal para esa habilidad disparada.

* Algunas cartas tienen habilidades que se disparan siempre que espoleas a una criatura. Estas habilidades se disparan cuando espoleas a esa criatura o a cualquier otra criatura que controlas.

* No puedes espolear a una criatura a menos que un efecto te permita hacerlo. Los efectos similares que “giran y congelan” una criatura (como los de la Parálisis dubitativa) no la espolean.

* Si una criatura espoleada ya está enderezada durante tu próximo paso de enderezar (probablemente porque tenía la habilidad de vigilancia o porque un efecto la enderezó), el efecto de espolear que impide que se enderece expira sin hacer nada.

* Si ganas el control de una criatura de otro jugador hasta el final del turno y la espoleas, se enderezará durante el paso de enderezar de ese jugador.

Nueva mecánica: Cartas partidas con secuela

Las cartas con la habilidad de secuela son cartas partidas con una nueva perspectiva. Comienzas con la parte superior, que puedes lanzar de tu mano de forma normal, y sigues con la parte inferior, que solo puedes lanzar de tu cementerio. No es necesario que lances ambas partes el mismo turno, pero, si lo haces, casi siempre te reportará muchos beneficios.

Destinado

{1}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

//

Liderar

{3}{G}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno lo hacen.

Las reglas oficiales de secuela son las siguientes:

702.126. Secuela

702.126a Secuela es una habilidad que se encuentra en varias cartas partidas (ver la regla 708, “Cartas partidas”). Representa tres habilidades estáticas. “Secuela” significa: “Puedes lanzar esta mitad de esta carta partida de tu cementerio”, “esta mitad de esta carta partida no puede ser lanzada de ninguna otra zona más que un cementerio” y “si este hechizo fue lanzado de un cementerio, exíllalo en vez de ponerlo en cualquier otro lugar siempre que fuera a dejar la pila”.

* Las cartas partidas con la habilidad de secuela tienen una nueva distribución: la mitad que lanzas de tu mano está orientada en la misma dirección que las otras cartas que lanzas de tu mano, mientras que la mitad que lanzas de tu cementerio es como el resto de mitades de cartas partidas. Esta distribución es solo para tu comodidad y no tiene ningún significado de reglas.

* Todas las cartas partidas tienen dos caras en la misma carta y, cuando pones una carta partida en la pila, solo pones la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran cuando el hechizo está en la pila. Por ejemplo, si un efecto te impide lanzar hechizos verdes, puedes lanzar Destinado.

* Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Destinado // Liderar cuenta como una, no como dos.

* Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno, pero no los dos.

* Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Destinado // Liderar es una carta verde y negra, es una carta de instantáneo y de conjuro y su coste de maná convertido es de 6. Esto implica que, si un efecto te permite lanzar una carta de tu mano con un coste de maná convertido de 2, no puedes lanzar Destinado. Esto es un cambio con respecto a las reglas anteriores de las cartas partidas.

* Si lanzas la primera mitad de una carta partida con la habilidad de secuela durante tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar la mitad con secuela de tu cementerio antes de que ningún jugador pueda realizar ninguna acción si es legal que lo hagas.

* Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela desde cualquier zona que no sea un cementerio, no puedes lanzar la mitad con secuela.

* Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela de un cementerio, puedes lanzar cualquier mitad. Si lanzas la mitad que tiene secuela, exiliarás la carta si deja la pila.

* Un hechizo con la habilidad de secuela lanzado de un cementerio siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.

Habilidad de palabra clave que regresa: Ciclo

Pregunta a los iniciados de Amonkhet si están listos para la batalla; te responderán que necesitan el arma adecuada en el momento adecuado. Los juegos de **Magic** también son así. Necesitas la carta adecuada en el momento adecuado, y ciclo es una habilidad activada que puede ayudarte mucho.

Estimar como digno

{4}{R}

Instantáneo

Estimar como digno hace 7 puntos de daño a la criatura objetivo.

Ciclo {3}{R}. (*{3}{R}, descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo de Estimar como digno, puedes elegir que haga 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

* Algunas cartas con ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.

* Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el de Deshacer) no les afectan.

* Puedes activar la habilidad de ciclo de una carta incluso si tiene una habilidad disparada como consecuencia del ciclo que no tendría un objetivo legal. La razón es que la habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Esto también implica que si una de las dos habilidades es contrarrestada (con Incapacitar, por ejemplo, o si los objetivos de la habilidad disparada se convierten en ilegales), la otra habilidad se resolverá.

Tema que regresa: Contadores -1/-1

Aunque la mayoría de colecciones incluyen contadores +1/+1 para reforzar a las criaturas, la colección de *Amonkhet* incluye contadores -1/-1 para debilitarlas. Varias cartas de la colección incluso te recompensan por poner estos contadores sobre tus propias criaturas.

Iniciada canalizadora

{1}{G}

Criatura — Druida humano

3/4

Cuando la Iniciada canalizadora entre al campo de batalla, pon tres contadores -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{T}, remover un contador -1/-1 de la Iniciada canalizadora: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

* Algunas criaturas tienen una habilidad de entra al campo de batalla que te hace poner contadores -1/-1 sobre la “criatura objetivo que controlas”. Estas habilidades pueden hacer objetivo a la propia criatura.

* Una criatura con contadores -1/-1 sobre ella puede tener 0 o menos de resistencia. Esa criatura va al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Esto sucede incluso si la criatura tiene la habilidad de indestructible.

* Una criatura con contadores -1/-1 sobre ella puede tener 0 o menos de fuerza. Si es así, no hace daño en combate. Si el efecto de un hechizo o habilidad fuera a cambiar la fuerza de esa criatura, se usa su fuerza negativa real para realizar el cálculo. Por ejemplo, una criatura -2/2 que obtiene +3/+3 termina siendo una criatura 1/5.

* Si el efecto de un hechizo o habilidad fuera a hacer algo basado en la fuerza de una criatura con 0 o menos de fuerza (como permitir a un jugador robar esa misma cantidad de cartas), en vez de eso, el efecto usa 0.

* Si un permanente tiene al menos un contador +1/+1 y al menos un contador -1/-1 sobre él, remueve de él tantas parejas de contadores +1/+1 y -1/-1 como puedas. Esto se hace como una acción basada en estado.

* Si un efecto aumenta la resistencia de una criatura, los contadores -1/-1 sobre esa criatura pueden hacer que tenga 0 o menos de resistencia durante el paso de limpieza de un jugador cuando ese efecto expira. Si esto sucede, la criatura va al cementerio de su propietario y los jugadores reciben la prioridad en ese paso de limpieza para lanzar hechizos o activar habilidades (normalmente los jugadores no pueden realizar acciones durante un paso de limpieza). Se crea otro paso de limpieza que sucede a este.

* Algunos efectos se fijan en qué jugador pone contadores sobre un objeto. La mayoría de hechizos y habilidades piden a su controlador que ponga esos contadores utilizando la segunda persona del singular, como es el caso de la Iniciada canalizadora. Si un objeto entra al campo de batalla con contadores, su controlador es quien pone los contadores sobre él.

Tema de la colección: Descartes para disparar habilidades

Algunas cartas de la colección *Amonkhet* tienen habilidades relacionadas con descartar otras cartas. Estas habilidades te benefician si un oponente te obliga a descartarte o si tú mismo te descartas.

Centinelas de la Hekma

{2}{U}

Criatura — Clérigo humano

2/3

Siempre que actives una habilidad de ciclo o descartes una carta, los Centinelas de la Hekma obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* Una habilidad que se dispara siempre que descartas una carta no te da permiso para descartar cartas. Necesitarás

otro efecto que te indique o te permita descartarlas.

* Una habilidad que se dispara siempre que “activas la habilidad de ciclo o descartas” una carta solo se dispara una vez si activas una habilidad de ciclo. La habilidad “Siempre que descartes una carta” tiene la misma función que esta; la habilidad de ciclo se menciona por clarificar.

* Si un jugador descarta una carta durante su paso de limpieza porque tiene demasiadas cartas en la mano, todas las habilidades apropiadas que se disparan al descartar esa carta se disparan. Si esto sucede, esas habilidades disparadas van a la pila y los jugadores reciben la prioridad en ese paso de limpieza para lanzar hechizos o activar habilidades (normalmente los jugadores no pueden realizar acciones durante un paso de limpieza). Se crea otro paso de limpieza que sucede a este.

Tema de la colección: Desiertos

Los habitantes de la fértil y exuberante ciudad de Naktamun están protegidos de las dunas aullantes y los muertos errantes de Amonkhet por la magia de la Hekma. Sin embargo, los disidentes se enfrentan al exilio y a una muerte segura.

Desierto abrasador

Tierra — Desierto

Cuando el Desierto abrasador entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño al jugador objetivo.

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

* Desierto es un subtipo de tierra sin ningún significado especial. No otorga a la tierra ninguna habilidad de maná intrínseca. Existen cartas que se fijan en qué tierras son desiertos.

Ciclo: Monumentos de los dioses

Los horrores de los desiertos se mantienen a raya gracias a la barrera de la Hekma, pero también gracias a los dioses que conducen al pueblo de Naktamun hacia la gloria final. Sus monumentos te aportan una pequeña dádiva divina cada vez que lanzas un hechizo de criatura.

Monumento a Oketra

{3}

Artefacto legendario

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

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea una ficha de criatura Guerrero blanca 1/1 con la habilidad de vigilancia.

* Cada Monumento tiene una habilidad que reduce el coste de los hechizos de criatura de un determinado color y una habilidad disparada que se dispara siempre que lances un hechizo de criatura (no solo un hechizo de criatura de ese color).

* Un hechizo de criatura que tenga varios colores es de todos esos colores. Por ejemplo, el Campeón de la simiente Ahn es una criatura blanca y una criatura verde, así que puede beneficiarse del Monumento a Oketra o del Monumento a Rhonas, o de ambos a la vez.

* Para determinar el coste total de un hechizo de criatura, 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 coste de maná convertido de la criatura no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarla.

* La habilidad disparada de cada Monumento se dispara en cuanto el hechizo de criatura se lanza y se resuelve antes

de que se resuelva ese hechizo de criatura. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo de criatura es contrarrestado.

Ciclo: Pruebas de los cinco dioses

Los iniciados se enfrentarán a las cinco pruebas que evaluarán los cinco aspectos de la dignidad: solidaridad, conocimiento, fuerza, ambición y fervor. Por cada prueba superada, los iniciados ganan un cartucho: un amuleto con incrustaciones de lazotep, el brillante mineral azul, que porta la magia del Dios Faraón.

Prueba de solidaridad

{2} {W}

Encantamiento

Cuando la Prueba de solidaridad entre al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +2/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

Cuando un Cartucho entre al campo de batalla bajo tu control, regresa la Prueba de solidaridad a la mano de su propietario.

Cartucho de solidaridad

{W}

Encantamiento — Aura cartucho

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Cartucho de solidaridad entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Guerrero blanca 1/1 con la habilidad de vigilancia.

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

* Cartucho es un subtipo de encantamiento sin ningún significado especial. Existen cartas que se fijan en qué encantamientos son Cartuchos.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva un hechizo de Cartucho, el hechizo es contrarrestado. No entra al campo de batalla.

* Cada Cartucho es un aura con “Encantar criatura que controlas”. Si otro jugador gana el control del Cartucho o de la criatura encantada (pero no de ambos), el Cartucho estará encantando un permanente ilegal e irá al cementerio de su propietario como acción basada en estado.

* Cada Prueba tiene una habilidad para regresar a tu mano cuando un Cartucho entre al campo de batalla bajo tu control. La Prueba regresa a la mano de su propietario solo si está en el campo de batalla en cuanto se resuelve la habilidad.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abundancia del Luxa

{2} {G} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu fase principal precombate, remueve todos los contadores de inundación de la Abundancia del Luxa. Si no se removieron contadores de esta manera, pon un contador de inundación sobre la Abundancia del Luxa y roba una carta. De lo contrario, agrega {C} {G} {U} a tu reserva de maná.

* Si de algún modo la Abundancia del Luxa tiene varios contadores de inundación sobre ella, recibirás igualmente solo {C} {G} {U} cuando los remuevas todos.

* Si la Abundancia del Luxa deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, no puedes

remover ningún contador de inundación de ella, incluso si tenía uno antes de dejar el campo de batalla. No pondrás un contador sobre ella en cuanto la habilidad se resuelva, pero sí robarás una carta.

Acercamiento del Segundo Sol

{6} {W}

Conjuro

Si el Acercamiento del Segundo Sol fue lanzado de tu mano y ya lanzaste otro hechizo llamado Acercamiento del Segundo Sol en este juego, ganas el juego. De lo contrario, pon el Acercamiento del Segundo Sol en la biblioteca de su propietario en séptimo lugar desde la parte superior y tú ganas 7 vidas.

* Una carta que cambia de zona se considera un objeto nuevo, así que lanzar la misma carta Acercamiento del Segundo Sol en un turno posterior se considera “otro hechizo” llamado Acercamiento del Segundo Sol.

* Si tienes menos de seis cartas en tu biblioteca, pon el Acercamiento del Segundo Sol en el fondo de tu biblioteca. De lo contrario, levanta las seis primeras cartas sin mirarlas y pon el Acercamiento del Segundo Sol debajo de ellas.

* Debes lanzar el segundo Acercamiento del Segundo Sol de tu mano, pero antes puede haberse lanzado desde cualquier lugar.

* No se lanza una copia de un hechizo, así que no contará como el primero ni como el segundo Acercamiento del Segundo Sol.

* En cuanto tu segundo Acercamiento del Segundo Sol se resuelva, comprueba solo si el primero se lanzó, no si el primero se resolvió. Aunque el primer Acercamiento del Segundo Sol fuera contrarrestado, ganarás el juego en cuanto el segundo se resuelva.

Adelante

{2} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es su fuerza.

//

Victoria

{2} {W}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

La criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

* El valor de X se determina solo en cuanto se resuelve Adelante. No cambiará más adelante en el turno si otros efectos modifican la fuerza de la criatura.

Agonía grandiosa

{2} {B}

Instantáneo

Distribuye dos contadores -1/-1 entre una o dos criaturas objetivo.

* Tú eliges cómo se distribuyen los contadores cuando lanzas la Agonía grandiosa. Cada criatura objetivo debe tener por lo menos un contador asignado.

* Si una de las dos criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta a la Agonía grandiosa, el contador -1/-1 que se pondría sobre esa criatura se pierde. No puedes ponerlo sobre el objetivo legal.

Agravar

{2}{R}

Conjuro

El daño no puede ser prevenido este turno. Si una fuente que controlas fuera a hacer daño este turno, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

//

Heridas

{2}{R}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exílialo.*)

Heridas hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y 2 puntos de daño al jugador objetivo.

* Si una criatura con la habilidad de arrollar que controlas fuera a hacer daño de combate a una criatura bloqueadora este turno, debes asignar su daño sin modificaciones. Por ejemplo, una criatura 3/3 con la habilidad de arrollar que sea bloqueada por una criatura 2/2 solo puede asignar 1 punto de daño al jugador defensor. Luego, hará 4 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 2 al jugador defensor.

* Si un efecto como el de la Pirohélice de Chandra te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones antes de duplicarlo.

* Si lanzas dos Agravar en un mismo turno, el daño hecho por fuentes que controlas este turno se multiplicará por 4. Si lanzas tres Agravar, se multiplicará por 8, y así sucesivamente. La cosa se puede volver pero que muy grave.

* No puedes lanzar Heridas a menos que hagas objetivo tanto a una criatura como a un jugador. Si un objetivo es ilegal cuando las Heridas se resuelven, el hechizo hace daño al objetivo legal restante.

Aguijoneador de almas

{3}{B}

Criatura — Demonio escorpión

4/5

Cuando el Aguijoneador de almas entre al campo de batalla, pon dos contadores -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Cuando el Aguijoneador de almas muera, puedes poner un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo por cada contador -1/-1 sobre el Aguijoneador de almas.

* La segunda habilidad del Aguijoneador de almas solo hace objetivo a una criatura, que obtiene todos los contadores. No puedes distribuir los contadores entre varias criaturas.

Ángel de las condenas

{3}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/4

Vuela.

Cuando el Ángel de las condenas entre al campo de batalla, puedes exiliar el permanente objetivo que no sea tierra que controle un oponente hasta que el Ángel de las condenas deje el campo de batalla.

Embalsamar {5}{W}. (*{5}{W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Ángel Zombie blanco sin coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como un conjuro.*)

* Si el Ángel de las condenas deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.

* Las auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que el Ángel de las condenas deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario del Ángel de las condenas deja el juego, la carta exiliada regresa al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que vaya a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Arrojar

{1} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar Arrojar, sacrificas una criatura.

Arrojar hace daño a la criatura o jugador objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

* Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.

* Si sacrificas una criatura atacante o bloqueadora durante el paso de declarar bloqueadoras, no hará daño de combate. Si esperas hasta el paso de daño de combate, pero esa criatura recibe daño letal, será destruida antes de que tengas oportunidad de sacrificarla.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar Arrojar; no puedes lanzar esta carta sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

* Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Ataque sincronizado

{2} {G}

Instantáneo

Endereza hasta dos criaturas objetivo. Cada una obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

* Puedes lanzar el Ataque sincronizado con dos, uno o cero objetivos.

* El Ataque sincronizado puede hacer objetivo a una criatura enderezada. Obtendrá igualmente +2/+2.

* Si el Ataque sincronizado hace objetivo a dos criaturas y una se convierte en un objetivo ilegal antes de resolverse, la criatura objetivo restante se enderezará y obtendrá +2/+2 igualmente.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que obtenga +4/+4.

Bontu, la Venerada

{2} {B}

Criatura legendaria — Deidad

4/6

Amenaza, indestructible.

Bontu, la Venerada no puede atacar ni bloquear a menos que una criatura muriera bajo tu control este turno.

{1} {B}, sacrificar otra criatura: Adivina 1. Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* La criatura que murió no tiene que estar necesariamente en el cementerio de su propietario para cumplir la restricción de combate de Bontu.

* Las fichas de criatura que mueran van al cementerio de forma normal (y dejan de existir justo después). Si una de ellas murió este turno, cumple la restricción de combate de Bontu.

* Se eligen todos los atacantes al mismo tiempo. No puedes atacar con uno, sacrificarlo para satisfacer la restricción de combate de Bontu y luego atacar con Bontu.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada de Bontu hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.

Buscadespojos

{3}{B}

Criatura — Ave

3/2

Te cuesta {3} menos lanzar el Buscadespojos si una criatura murió este turno.

Vuela, toque mortal.

* La criatura que murió no tiene que estar necesariamente en el cementerio de su propietario en cuanto lanzas el Buscadespojos para que se aplique su primera habilidad.

* Las fichas de criatura que mueran van al cementerio de forma normal (y dejan de existir justo después). Si una de ellas murió este turno, la primera habilidad del Buscadespojos se aplica.

* En un juego de varios jugadores, un jugador puede perder el juego al mismo tiempo que sus criaturas mueren. Si es así, la primera habilidad del Buscadespojos se aplica.

Buscador de conocimiento

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/3

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Activa esta habilidad solo si lanzaste un hechizo que no sea de criatura este turno.

* No importa si el hechizo que no es de criatura se resolvió o fue contrarrestado, siempre que se lanzara. Ese hechizo puede incluso estar en la pila todavía cuando activas la habilidad del Buscador de conocimiento.

Buscador del cénit

{3}{U}

Criatura — Hechicero ave

2/2

Vuela.

Siempre que actives una habilidad de ciclo o descartes una carta, la criatura objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Darle a una criatura la habilidad de volar una vez que ya ha sido bloqueada no cambiará ni anulará ese bloqueo. Si quieres que la habilidad de volar afecte a lo que puede bloquear a la criatura, debes activar la habilidad de ciclo o descartar una carta durante el paso de declarar atacantes como muy tarde.

Cámara del oráculo

{4}

Artefacto

{2}, {T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta. Pon un contador de bloque sobre la Cámara del oráculo.

{T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Activa esta habilidad solo si hay tres o más contadores de bloque sobre la Cámara del oráculo.

* Las cartas exiliadas por la Cámara del oráculo se exilian boca arriba.

* Puedes jugar la carta exiliada este turno aunque la Cámara del oráculo ya no esté en el campo de batalla o bajo tu control.

* Jugar una carta exiliada con la Cámara del oráculo sigue las reglas normales de tiempos para jugar esa carta. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* Si la carta exiliada es una carta de tierra, puedes jugarla solo si te queda una jugada de tierra disponible este turno.

* Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

* La primera habilidad de la Cámara del oráculo pone un contador de bloque sobre ella incluso si no juegas o no puedes jugar la carta.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, 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.

Camarada de simiente entregado

{2}{W}

Criatura — Guerrero humano

3/2

Puedes espolear al Camarada de simiente entregado en cuanto ataque. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

* El coste de maná convertido de una carta en tu cementerio se determina solo por los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha. El coste de maná convertido es la cantidad total de maná en ese coste, sin importar el color. Por ejemplo, una carta con un coste de {1}{U}{U} tiene un coste de maná convertido de 3.

* Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye X, X se considera 0.

* Se eligen todos los atacantes al mismo tiempo. No puedes atacar con el Camarada de simiente entregado, regresar al campo de batalla una carta de criatura y luego atacar con esa criatura.

* Si la criatura regresada al campo de batalla tiene habilidades que se disparan cuando las criaturas atacan o cuando espoleas a criaturas, esas habilidades no se disparan.

Campeón de la simiente Ahn

{2}{G}{W}

Criatura — Guerrero humano

4/4

Puedes espolear al Campeón de la simiente Ahn en cuanto ataque. Cuando lo hagas, endereza todas las otras criaturas que controlas. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

* Se eligen todos los atacantes al mismo tiempo. No puedes atacar con el Campeón de la simiente Ahn, enderezar

una criatura girada y después atacar con esa criatura.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

* Si atacas con dos copias del Campeón de la simiente Ahn y los espoleas a los dos, cada uno enderezará al otro.

Campeona de Rhonas

{3}{G}

Criatura — Guerrero chacal

3/3

Puedes espolear a la Campeona de Rhonas en cuanto ataque. Cuando lo hagas, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

* Se eligen todos los atacantes al mismo tiempo. No puedes atacar con la Campeona de Rhonas, poner en el campo de batalla una carta de criatura y luego atacar con esa criatura.

* Si la criatura puesta en el campo de batalla tiene habilidades que se disparan cuando las criaturas atacan o cuando espoleas a criaturas, esas habilidades no se disparan.

Caracal regio

{3}{W}{W}

Criatura — Felino

3/3

Los otros Felinos que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vínculo vital.

Cuando el Caracal regio entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Felino blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

* Varias copias de vínculo vital son redundantes.

* Los otros Felinos que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vínculo vital, no solo aquellos creados por la última habilidad del Caracal regio.

Caravana de suministros

{4}{W}

Criatura — Camello

3/5

Cuando la Caravana de suministros entre al campo de batalla, si controlas una criatura girada, crea una ficha de criatura Guerrero blanca 1/1 con la habilidad de vigilancia.

* Si no controlas una criatura girada en cuanto la Caravana de suministros entre al campo de batalla, su habilidad no se dispara, aunque puedas girar una criatura inmediatamente. Si no controlas ninguna criatura girada cuando la habilidad se resuelve, no ocurre nada.

* Si un efecto hace que la Caravana de suministros entre al campo de batalla girada, satisface su propia habilidad disparada.

Cartucho de ambición

{2}{B}

Encantamiento — Aura cartucho

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Cartucho de ambición entre al campo de batalla, puedes poner un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo.

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

* La criatura objetivo de la habilidad disparada del Cartucho de ambición no tiene que ser necesariamente la criatura a la que encanta.

Cartucho de fuerza

{2}{G}

Encantamiento — Aura cartucho

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Cartucho de fuerza entre al campo de batalla, puedes hacer que la criatura encantada luche contra la criatura objetivo que controla un oponente. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

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

* Si el objetivo de la habilidad disparada es ilegal cuando intente resolverse, o si la criatura encantada dejó el campo de batalla, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

* La criatura encantada tiene +1/+1 y la habilidad de arrollar mientras esté luchando. No obstante, la habilidad de arrollar no se aplica en una lucha.

* Si el Cartucho de fuerza deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura que encantó por última vez luchará contra la criatura objetivo si aún está en el campo de batalla en ese momento. Sin embargo, ya no tendrá el +1/+1 del Cartucho de fuerza.

Celebrante del combate

{2}{R}

Criatura — Guerrero humano

4/1

Si el Celebrante del combate no fue espoleado este turno, puedes espolearlo en cuanto ataque. Cuando lo hagas, endereza todas las otras criaturas que controlas y después de esta fase hay una fase de combate adicional. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

* La habilidad del Celebrante del combate endereza todas tus criaturas, no solo las que están atacando.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

* No hay ninguna fase principal entre tus fases de combate, así que no tendrás oportunidad de lanzar hechizos o activar las habilidades que solo se pueden activar cuando puedas lanzar un conjuro. Por ejemplo, no podrás lanzar otra criatura ni anexar ningún equipo entre combates.

* Si espoleas al Celebrante del combate, obtendrás una fase de combate adicional, incluso si el Celebrante del combate no sobrevive a la primera fase de combate.

* Si espoleas a varios Celebrantes del combate en una fase de combate, obtendrás esa misma cantidad de fases de combate adicionales, pero todas tus criaturas solo se enderezarán durante la fase de combate actual. Tendrás que espolear a cada Celebrante del combate, una cada vez, en varias fases de combate, para enderezar a tus criaturas atacantes y atacar con ellas en cada paso de combate.

Censurador aven

{2}{W}

Criatura — Hechicero ave

2/1

Destello.

Vuela.

Si un oponente fuera a buscar en una biblioteca, en vez de eso, ese jugador busca en las cuatro primeras cartas de esa biblioteca.

* Cada búsqueda funciona exactamente igual que una búsqueda normal, salvo que el oponente que la realiza solo ve las cuatro primeras cartas de esa biblioteca. No puede mirar ninguna de las otras cartas de esa biblioteca. La búsqueda no podrá encontrar las cartas que no estén en esas cuatro primeras cartas de la biblioteca, incluso si son identificables de algún modo.

* Para los efectos que comprueban si un jugador buscó en una biblioteca, buscar en las cuatro primeras cartas de esa biblioteca cuenta como buscar en esa biblioteca.

* Si un efecto usa la palabra “buscar” una vez pero permite que un oponente busque varias cartas, las cuatro primeras cartas seguirán siendo las mismas durante toda la búsqueda. Encontrar una carta no hará que la quinta carta se incluya en la búsqueda.

* Una vez que termine la búsqueda, se baraja toda la biblioteca.

Cielo

{X} {G}

Instantáneo

Cielo hace X puntos de daño a cada criatura que tenga la habilidad de volar.

//

Tierra

{X} {R} {R}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Tierra hace X puntos de daño a cada criatura sin la habilidad de volar.

* No tienes que elegir necesariamente el mismo valor de X al lanzar Tierra que el que elegiste al lanzar Cielo.

Compañera de las pruebas (*solo en mazo de Planeswalker*)

{2} {W}

Criatura — Soldado ave

2/2

Vuela.

{1} {W}: Endereza la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo si controlas un planeswalker Gideon.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

Confluencia de sierpes de arena

{6} {G} {G}

Encantamiento

Las criaturas con la habilidad de volar no pueden atacarte a ti ni a un planeswalker que controlas.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Sierpe verde 5/5.

* Una vez que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, permanecerá en el combate incluso si gana la habilidad de volar. Del mismo modo, si una criatura con la habilidad de volar entra al campo de batalla atacando, la primera habilidad de la Confluencia de sierpes de arena no puede anular ese ataque.

Cortar

{1} {R}

Conjuro

Cortar hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

//

Trozos

{X}{B}{B}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Cada oponente pierde X vidas.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, los Trozos hacen que el equipo oponente pierda el doble de X vidas.

Cruda realidad

{5}{B}{B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo del mantenimiento del jugador encantado, ese jugador sacrifica una criatura o un planeswalker. Si no puede, ese jugador pierde 5 vidas.

* El jugador encantado elige un permanente para sacrificar entre las criaturas y planeswalkers que controla ese jugador. Tú no eliges qué tipo de permanente ese jugador tiene que sacrificar.

* El jugador encantado no puede elegir perder 5 vidas si tiene una criatura o planeswalker que puede ser sacrificado.

Descanso obligatorio

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar o bloquear.

La criatura encantada tiene “{2}, sacrificar esta criatura: Ganas 2 vidas”.

* El Descanso obligatorio le da la habilidad activada a la criatura encantada. El controlador de esa criatura (no el controlador del Descanso obligatorio) puede activar la habilidad y ganar 2 vidas.

Destinado

{1}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

//

Liderar

{3}{G}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Todas las criaturas que puedan bloquear a la criatura objetivo este turno lo hacen.

* Liderar no le da a ninguna criatura la habilidad de bloquear a la criatura objetivo. Solo obliga a las criaturas que ya pueden bloquear a la criatura a que lo hagan.

* Cuando se declaran bloqueadoras, cualquier criatura que esté girada o a la que afecte un hechizo o habilidad que diga que no puede bloquear no bloquea. Si hay un coste asociado a que la criatura bloquee, ningún jugador está obligado a pagar ese coste, por lo que no bloquea si ese coste no se paga.

* Si hay varias fases de combate, las criaturas que bloquearon a la criatura que fue objetivo de Liderar en el primer combate no están obligadas a bloquearla de nuevo en los combates siguientes. La razón es que el efecto de Liderar

considera el turno entero, no cada combate.

Determinación de Djeru

{W}

Instantáneo

Endereza la criatura objetivo. Prevén todo el daño que se le fuera a hacer este turno.

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

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

* La Determinación de Djeru puede hacer objetivo a una criatura enderezada. El efecto de prevención se seguirá aplicando.

Draco enigma

{1}{U}{R}

Criatura — Draco

*/4

Vuela.

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

* Una carta partida solo cuenta una vez para la habilidad del Draco enigma, incluso si es a la vez un instantáneo y un conjuro.

* La habilidad que define la fuerza del Draco enigma funciona en todas las zonas.

Edificio de autoridad

{3}

Artefacto

{1}, {T}: La criatura objetivo no puede atacar este turno. Pon un contador de bloque sobre el Edificio de autoridad.

{1}, {T}: Hasta tu próximo turno, la criatura objetivo no puede atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse. Activa esta habilidad solo si hay tres o más contadores de bloque sobre el Edificio de autoridad.

* El Edificio de autoridad no puede usarse para anular un ataque o un bloqueo una vez que han sido declarados. Para impedir que una criatura ataque, sus habilidades deben ser activadas en el paso de inicio del combate como muy tarde; y, para impedir que una criatura bloquee, en el paso de declarar atacantes como muy tarde.

* Una vez que un jugador anuncia que activa la habilidad de una criatura, el Edificio de autoridad no puede usarse para anularla. Su última habilidad debe activarse antes de que el jugador active la habilidad de esa criatura. El jugador puede responder a la habilidad del Edificio de autoridad con la habilidad de la criatura objetivo si es posible.

* 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. La última habilidad del Edificio de autoridad no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “en cuanto”). En particular, espolear a una criatura no es una habilidad activada.

En nombre de Oketra

{1}{W}

Instantáneo

Los Zombies que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno. Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* El conjunto de criaturas afectadas por En nombre de Oketra y cómo son afectadas se define en cuanto En nombre

de Oketra se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no recibirán ninguna bonificación; las criaturas que comiencen a ser Zombies o dejen de serlo más adelante en el turno no sufrirán ningún cambio en su bonificación.

Escarabajo diezmador

{3}{B}{G}

Criatura — Insecto

4/5

Cuando el Escarabajo diezmador entre al campo de batalla, pon un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que el Escarabajo diezmador ataque, remueve un contador -1/-1 de la criatura objetivo que controlas y pon un contador -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo que controla el jugador defensor.

* La segunda habilidad del Escarabajo diezmador puede hacer objetivo a cualquier criatura que controlas, no solo a una con un contador -1/-1 sobre ella. Pondrá un contador -1/-1 sobre la criatura del oponente incluso si no hay ninguno que remover de tu criatura.

* Si un objetivo de la segunda habilidad del Escarabajo diezmador se convierte en ilegal, el otro seguirá estando afectado.

Escupeplagas

{2}{B}

Criatura — Bestia zombie

5/4

Amenaza.

Cuando el Escupeplagas entre al campo de batalla, pon dos contadores -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas. Siempre que otro Zombie que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida.

* Si otro Zombie que controlas muere al mismo tiempo que el Escupeplagas, la última habilidad del Escupeplagas se disparará por ese Zombie.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Escupeplagas hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Expulsar

{3}{W}

Encantamiento

Destello.

Cuando Expulsar entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que Expulsar deje el campo de batalla.

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

* Si Expulsar deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.

* Las auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

* Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que Expulsar deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de Expulsar deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que vaya a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Fe de los devotos

{2} {B}

Encantamiento

Siempre que actives una habilidad de ciclo o descartes una carta, puedes pagar {1}. Si lo haces, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* Mientras se resuelve la habilidad disparada de la Fe de los devotos, no puedes pagar {1} varias veces para multiplicar el efecto.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada de la Fe de los devotos hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y el tuyo gane 2 vidas.

Fervor marchitante

{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +3/+3 y tiene “Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador -1/-1 sobre esta criatura”.

* Si el Fervor marchitante es removido, la criatura encantada mantiene los contadores -1/-1 pero pierde la bonificación de +3/+3.

* Si una criatura está encantada con dos copias de Fervor marchitante, la habilidad disparada se dispara dos veces y la criatura obtiene dos contadores -1/-1 al comienzo de tu mantenimiento.

Final glorioso

{2} {R}

Instantáneo

Termina el turno. *(Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila, incluida esta carta. El jugador al que corresponde el turno descarta hasta su tamaño máximo de mano. El daño desaparece y terminan los efectos “hasta el final del turno” y “este turno”).*

Al comienzo de tu próximo paso final, pierdes el juego.

* Finalizar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: 1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. 2) Si hay alguna criatura atacando o bloqueando, son removidas del combate. 3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. 4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. 5) El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.

* Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.

* Aunque otros hechizos y habilidades que estén exiliadas no tendrán ocasión de resolverse, no se consideran contrarrestadas.

* Cualquier habilidad disparada “al comienzo del próximo paso final” no tendrá ocasión de dispararse ese turno porque el paso final se salta. Esas habilidades se dispararán al comienzo del paso final del próximo turno.

* Si la habilidad disparada retrasada del Final glorioso es contrarrestada, no se disparará de nuevo. Lo mismo sucede si es removida de la pila de algún otro modo (por el efecto de otro Final glorioso, por ejemplo) o si se resuelve y no pierdes el juego (quizá por el emblema de Gideon de las pruebas).

Fracaso

{1} {U}

Instantáneo

Regresa el hechizo objetivo a la mano de su propietario.

//

Acatamiento

{W}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Elige un nombre de carta. Hasta tu próximo turno, tus oponentes no pueden lanzar hechizos con el nombre elegido.

* 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. Esta carta funciona 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, por lo que deja de existir como acción basada en estado.

* Tú eliges el nombre de la carta cuando el Acatamiento se resuelve, no cuando lo lanzas. Los jugadores no pueden lanzar hechizos con ese nombre una vez que lo elijas.

* Puedes elegir el nombre de una carta de tierra. Las cartas con ese nombre se podrán jugar, ya que las tierras nunca se lanzan.

* Si eliges el nombre de una carta partida, debes elegir uno solo, no ambos. Por ejemplo, puedes decir Fracaso o Acatamiento, pero no Fracaso // Acatamiento. Los oponentes podrán lanzar la mitad que no elegiste.

Gideon, arquetipo marcial (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {W}

Planeswalker — Gideon

5

+2: Endereza todas las criaturas que controlas. Esas criaturas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

0: Hasta el final del turno, Gideon, arquetipo marcial se convierte en una criatura Soldado Humano 5/5 con la habilidad de indestructible que sigue siendo un planeswalker. Prevén todo el daño que se le fuera a hacer este turno.

−10: Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno. Gira todas las criaturas que controlan tus oponentes.

* Todas las criaturas que controlas obtienen +1/+1 de la primera habilidad de Gideon, no solo las criaturas que la habilidad enderezó.

* El conjunto de criaturas afectadas por la primera y la tercera habilidad de Gideon se determina en cuanto las habilidades se resuelven. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno y los permanentes que controlas y que se convierten en criaturas más adelante en el turno no obtienen +1/+1 ni +2/+2.

* La segunda habilidad de Gideon no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. Gideon ya estaba en el campo de batalla, solo ha cambiado sus tipos.

* Si Gideon se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna).

* La segunda habilidad de Gideon hace que se convierta en una criatura con los tipos de criatura Soldado y Humano. Sigue siendo un planeswalker con el tipo de planeswalker Gideon. (También retiene cualquier otro tipo o subtipo de carta que pudiera tener). Cada subtipo está correlacionado con el tipo de carta apropiado: planeswalker solo es un tipo (no un tipo de criatura) y Humano y Soldado son solo tipos de criatura (y no tipos de planeswalker).

* Si se hace daño que no puede ser prevenido a Gideon después de que se haya resuelto su segunda habilidad, ese daño tendrá todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Aunque tenga la habilidad de indestructible, si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario.

Gideon de las pruebas

{1}{W}{W}

Planeswalker — Gideon

3

+1: Hasta tu próximo turno, prevén todo el daño que el permanente objetivo fuera a hacer.

0: Hasta el final del turno, Gideon de las pruebas se convierte en una criatura Soldado Humano 4/4 con la habilidad de indestructible que sigue siendo un planeswalker. Prevén todo el daño que se le fuera a hacer este turno.

0: Obtienes un emblema con “Mientras controles un planeswalker Gideon, no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego”.

* La primera habilidad de Gideon seguirá previniendo el daño hecho por el permanente objetivo, incluso si Gideon deja el campo de batalla antes de tu próximo turno.

* La segunda habilidad de Gideon no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. Gideon ya estaba en el campo de batalla, solo ha cambiado sus tipos.

* Si Gideon se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna).

* La segunda habilidad de Gideon hace que se convierta en una criatura con los tipos de criatura Soldado y Humano. Sigue siendo un planeswalker con el tipo de planeswalker Gideon. (También retiene cualquier otro tipo o subtipo de carta que pudiera tener). Cada subtipo está correlacionado con el tipo de carta apropiado: planeswalker solo es un tipo (no un tipo de criatura) y Humano y Soldado son solo tipos de criatura (y no tipos de planeswalker).

* Si se hace daño que no puede ser prevenido a Gideon después de que se haya resuelto su segunda habilidad, ese daño tendrá todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Aunque tenga la habilidad de indestructible, si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario.

* Si Gideon deja el campo de batalla después de darte su emblema, mantendrás el emblema. Su efecto se aplicará de nuevo más adelante si otro Gideon entra bajo tu control.

* Ningún efecto del juego puede hacer que pierdas el juego o hacer que un oponente gane el juego mientras el emblema de Gideon permanezca vigente. No importa si tienes 0 o menos vidas, si estás obligado a robar una carta mientras tu biblioteca está vacía, si tienes diez o más contadores de veneno, si estás en el Final glorioso, si tu oponente lanza un segundo Acercamiento del Segundo Sol, etc. Sigues jugando.

* Otras circunstancias sí que pueden hacer que pierdas el juego. Perderás el juego si concedes, si eres penalizado con una Pérdida de juego o Pérdida de partida durante un torneo sancionado por una infracción a las reglas de la DCI o si se termina el tiempo en tu reloj de **Magic Online**.

* Si tienes el emblema de Gideon en un juego de Gigante de dos cabezas y controlas un planeswalker Gideon, tu equipo no puede perder el juego y el equipo oponente no puede ganar el juego. Si tu compañero de equipo controla un planeswalker Gideon, pero tú no, el efecto de tu emblema no se aplica.

Golpegalerna

{2}{U}

Instantáneo

Regresa la criatura girada objetivo a la mano de su propietario.

Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Golpegalerna, todo el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta.

Gracia de Rhonas

{2}{G}

Conjuro

Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en tu mano una carta de criatura y/o una carta de encantamiento que se encuentre entre ellas. Pon el resto en tu cementerio.

* Mientras se resuelve la Gracia de Rhonas, puedes poner en tu mano una carta de criatura, una carta de encantamiento, ninguna carta o una carta de criatura y una carta de encantamiento.

Gran sierpe de arena

{5}{G}{G}

Criatura — Sierpe

7/7

La Gran sierpe de arena no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

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

* Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a la Gran sierpe de arena, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que la Gran sierpe de arena deje de estar bloqueada.

Granfauces desafiante

{2}{G}

Criatura — Hipopótamo

4/5

Cuando el Granfauces desafiante entre al campo de batalla, pon dos contadores -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que pongas uno o más contadores -1/-1 sobre el Granfauces desafiante, remueve un contador -1/-1 de otra criatura objetivo que controlas.

* Si pones suficientes contadores -1/-1 sobre el Granfauces desafiante para que su resistencia sea 0, su última habilidad se dispara.

Guardián del laberinto

{1}{U}

Criatura — Guerrero ilusión

2/3

Cuando el Guardián del laberinto sea objetivo de un hechizo, sacrifícalo.

Embalsamar {3}{U}. ({3}{U}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Guerrero Ilusión Zombie blanco sin coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como

un conjuro.)

* Sacrificarás al Guardián del laberinto incluso si contrarrestas el hechizo que lo hace objetivo. Si ese hechizo no tiene otros objetivos, será contrarrestado cuando intente resolverse.

* Los hechizos de aura que lances hacen objetivo al permanente que encantarán.

Hapatra, visir de los venenos

{B} {G}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Siempre que Hapatra, visir de los venenos haga daño de combate a un jugador, puedes poner un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo.

Siempre que pongas uno o más contadores -1/-1 sobre una criatura, crea una ficha de criatura Víbora verde 1/1 con la habilidad de toque mortal.

* Si pones cualquier cantidad de contadores -1/-1 sobre más de una criatura al mismo tiempo, la última habilidad de Hapatra se dispara una vez por cada una de esas criaturas.

* Si pones contadores -1/-1 sobre Hapatra para reducir su resistencia a 0 o menos, su última habilidad se dispara.

Hazoret, la Ferviente

{3} {R}

Criatura legendaria — Deidad

5/4

Indestructible, prisa.

Hazoret, la Ferviente no puede atacar ni bloquear a menos que tengas una carta o menos en tu mano.

{2} {R}, descartar una carta: Hazoret hace 2 puntos de daño a cada oponente.

* Una vez que Hazoret ataque o bloquee, permanecerá en el combate incluso si la cantidad de cartas en tu mano se convierte en 2 o más.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada de Hazoret hace que cada oponente reciba 2 puntos de daño, lo que significa 4 puntos de daño para el equipo oponente.

Herramientas de embalsamador

{2}

Artefacto

Cuesta {1} menos activar las habilidades activadas de las cartas de criatura en tu cementerio.

Girar un Zombie enderezado que controlas: El jugador objetivo pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como embalsamar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

* Por lo general, no puedes activar habilidades de cartas en los cementerios. Las que puedes activar son las que te piden que retires la carta de un cementerio o las que dicen específicamente que puedes activarlas si la carta está en tu cementerio.

* Cualquier Zombie enderezado que controlas puede girarse para pagar el coste de activación de la segunda habilidad, incluso uno que acaba de entrar bajo tu control.

Hora de reflexionar

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que bloqueó un Zombie o fue bloqueada por un Zombie este turno.

* La Hora de reflexionar puede hacer objetivo a una criatura que está actualmente bloqueando a un Zombie o siendo bloqueada por uno de ellos; o a una que bloqueó a un Zombie o fue bloqueada por uno de ellos anteriormente en el turno.

* La Hora de reflexionar solo se fija en si la segunda criatura era un Zombie en el momento en que bloqueó a la criatura objetivo o fue bloqueada por ella. Si ese Zombie se convirtió en una criatura que no es un Zombie o dejó el campo de batalla, la Hora de reflexionar aún puede hacer objetivo a la primera criatura.

Iniciada abresendas

{1}{R}

Criatura — Hechicero humano

2/1

{T}: La criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

* Si la fuerza de la criatura es superior a 2 cuando la habilidad activada intenta resolverse, la habilidad será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. Sin embargo, si en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 2 después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.

Intervención de Gideon

{2}{W}{W}

Encantamiento

Cuando la Intervención de Gideon entre al campo de batalla, elige el nombre de una carta.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con el nombre elegido.

Prevén todo el daño que fueran a hacer fuentes con el nombre elegido a ti y a los permanentes que controlas.

* Puedes elegir el nombre de una carta de tierra. Se pueden seguir jugando las cartas con ese nombre (ya que las cartas nunca se lanzan), pero el daño que te hicieran a ti y a tus permanentes será prevenido.

* Si eliges el nombre de una carta partida, debes elegir uno solo, no ambos. Por ejemplo, puedes decir Fracaso o Acatamiento, pero no Fracaso // Acatamiento. Los oponentes podrán lanzar la mitad que no elegiste.

* Debes elegir el nombre de una carta, no el nombre de una ficha. Por ejemplo, no puedes elegir “Zombie” o “Ragavan”. Sin embargo, si una ficha tiene el mismo nombre que una carta (como una ficha de criatura embalsamada), puedes elegir ese nombre.

Jabalinera sanguinaria

{2}{B}{R}

Criatura — Guerrero minotauro

4/2

{2}, descartar una carta: Pon un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo. Esa criatura no puede bloquear este turno.

* Una vez que una criatura bloquea, la habilidad de la Jabalinera sanguinaria no puede anular ese bloqueo.

* La criatura objetivo no podrá bloquear incluso si se retira de ella el contador -1/-1 o si no puede ponerse sobre ella el contador -1/-1.

Jabalinero fuegobélico

{3}{R}

Criatura — Guerrero minotauro

2/3

Cuando el Jabalinero fuegobélico entre al campo de batalla, hace X puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente, donde X es la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

* Una carta partida solo cuenta una vez para la habilidad del Jabalinero fuegobélico, incluso si es a la vez un instantáneo y un conjuro.

Kefnet, el Conocedor

{2}{U}

Criatura legendaria — Deidad

5/5

Vuela, indestructible.

Kefnet, el Conocedor no puede atacar ni bloquear a menos que tengas siete cartas o más en tu mano.

{3}{U}: Roba una carta. Luego, puedes regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario.

* Una vez que Kefnet ataca o bloquea, permanecerá en el combate incluso si la cantidad de cartas en tu mano se convierte en 6 o menos.

* Al resolver la habilidad activada de Kefnet, no eliges qué tierra quieres regresar a la mano de su propietario (o si regresas una en general) hasta que veas la carta que robes.

Lagarto trillador

{2}{R}

Criatura — Lagarto

3/2

El Lagarto trillador obtiene +1/+2 mientras tengas una carta o menos en tu mano.

* Si una criatura ha recibido daño, ese daño continúa marcado sobre ella hasta el paso de limpieza. Si el Lagarto trillador recibe 2 o 3 puntos de daño mientras tienes cero cartas o una carta en tu mano, y más adelante en el turno tienes dos cartas en tu mano después de que un hechizo o habilidad termine de resolverse, el Lagarto trillador será destruido. Del mismo modo, si eso hace que tenga 0 de resistencia, va al cementerio de su propietario.

Leopardo de coral emboscado

{1}{G}{G}

Criatura — Víbora felino

4/3

El Leopardo de coral emboscado no puede ser contrarrestado.

Los hechizos de criatura que controlas no pueden ser contrarrestados.

* Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que controlas. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelve, el hechizo de criatura no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.

Liliana, majestad de la muerte

{3}{B}{B}

Planeswalker — Liliana

5

+1: Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2. Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

-3: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Esa criatura es un Zombie negro además de sus otros colores y tipos.

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

* Una criatura que sea Zombie y tenga otros tipos, como Chacal Zombie, sigue siendo una criatura de tipo Zombie.

Mago zaheridor de almas

{R}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Destreza.

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a una criatura que controla un oponente, en vez de eso, pon esa misma cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura.

* Si un efecto hace que una criatura que controlas luche contra una criatura que controla un oponente, el daño se hace simultáneamente. Por ejemplo, si tu criatura 2/2 lucha contra una criatura 4/4 de un oponente, tu criatura recibirá 4 puntos de daño y pondrás dos contadores -1/-1 sobre la criatura de tu oponente.

* Si un hechizo o una habilidad que controla un oponente hace que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a una criatura que controla un oponente, ese daño será reemplazado por contadores -1/-1.

* El efecto del Mago zaheridor de almas no es un efecto de prevención. El daño que no pueda ser prevenido será reemplazado por contadores -1/-1.

* Si hay varios efectos de prevención o reemplazo que intentan aplicarse al mismo daño, el controlador de la criatura que recibiría daño elige el orden en el que se aplican. Por ejemplo, un oponente puede elegir aplicar el efecto de la Determinación de Djeru y prevenir el daño antes que poner contadores -1/-1 sobre ella; o un oponente puede elegir convertir el daño en contadores -1/-1 antes de que Agravar pueda multiplicarlo, con lo que el efecto de Insultar ya no se aplicaría.

Maldición del intruso

{1} {B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo el control del jugador encantado, ese jugador pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Si una criatura entra al campo de batalla bajo el control del jugador encantado y hace que se dispare una habilidad controlada por ese jugador, la habilidad disparada de la Maldición del intruso se resuelve en primer lugar si es el turno de ese jugador, y en último lugar si es tu turno.

Mantícora de la Palestra

{4} {R}

Criatura — Mantícora

5/4

Cuando la Mantícora de la Palestra entre al campo de batalla, pon un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas. La Mantícora de la Palestra hace 3 puntos de daño al oponente objetivo.

* Si no puedes elegir un oponente objetivo cuando la habilidad disparada de la Mantícora de la Palestra va a la pila (probablemente porque tus oponentes tienen la habilidad de antimaleficio), la habilidad se remueve de la pila y no pondrás un contador -1/-1 sobre ninguna criatura.

* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal después de que la habilidad disparada de la Mantícora de la Palestra vaya a la pila pero antes de que se resuelva, el otro seguirá estando afectado en la medida apropiada.

Mantícora perforacorazones

{2}{R}{R}

Criatura — Mantícora

4/3

Cuando la Mantícora perforacorazones entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, la Mantícora perforacorazones hace daño a la criatura o jugador objetivo igual a la fuerza de esa criatura.

Embalsamar {5}{R}. (*{5}{R}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es una Mantícora Zombie blanca sin coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como un conjuro.*)

* Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.

* No puedes sacrificar varias criaturas para hacer daño varias veces.

* La Mantícora perforacorazones incluye una clase nueva de habilidad disparada. Cuando entra al campo de batalla, su habilidad disparada va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar una criatura. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges una criatura o un jugador objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de las otras habilidades que dicen “Si (haces)...”. Con esta habilidad, los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades antes de que una criatura sea sacrificada, así como luego, después de que la criatura sea sacrificada pero antes de que se haga el daño.

* La habilidad que hace daño de la Mantícora perforacorazones solo se dispara cuando sacrificas una criatura como resultado de la instrucción de su habilidad disparada. No se disparará si sacrificas una criatura por cualquier otra razón.

Marca de Hapatra

{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Remueve todos los contadores -1/-1 de ella. (*Una criatura con la habilidad de antimaleficio no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlen tus oponentes.*)

* Puedes hacer objetivo a una criatura sin contadores -1/-1 sobre ella. Ganará igualmente la habilidad de antimaleficio.

Mentor riguroso

{1}{R}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Siempre que un oponente active una habilidad de un artefacto, criatura o tierra en el campo de batalla, si no es una habilidad de maná, el Mentor riguroso hace 2 puntos de daño a ese jugador.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla. En particular, espolear a una criatura no es una habilidad activada.

* La habilidad del Mentor riguroso no se dispara cuando un oponente activa una habilidad de una carta en la mano (como ciclo) o de una carta en un cementerio (como embalsamar), incluso si eso hace que una carta vaya al cementerio.

* La habilidad del Mentor riguroso se resuelve antes que la habilidad que hizo que se disparara.

Miseria

{2}{B}{B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

//

Fortuna

{5}{U}{U}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Cada oponente elige una criatura que controla. Tú ganas el control de esas criaturas.

* La Miseria afecta solo a las criaturas que estén en el campo de batalla cuando se resuelve. No afectará a las criaturas que entren al campo de batalla o a los permanentes que no sean criaturas y se conviertan en criaturas más adelante en el turno.

* El efecto de la Fortuna no hace objetivo a nada. Es posible atraer a las criaturas con la habilidad de antimaleficio de esta manera.

* El efecto de la Fortuna dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.

* Una vez que la Fortuna comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover una criatura después de elegirla pero antes de que ganes el control de ella.

* En un juego de varios jugadores, por orden de turno, cada oponente elige una criatura que controla, en el caso de que controle alguna. Una vez que todos los oponentes han elegido, ganas el control de todas las criaturas elegidas simultáneamente.

Modelo de fuerza

{1}{G}

Criatura — Guerrero humano

4/4

Cuando la Modelo de fuerza entre al campo de batalla, pon tres contadores -1/-1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que la Modelo de fuerza ataque, remueve un contador -1/-1 de ella. Si lo haces, ganas 1 vida.

* Si la Modelo de fuerza deja el campo de batalla en respuesta a su segunda habilidad disparada, no podrás remover un contador de ella y no ganarás 1 vida.

Momia andrajosa (*solo en mazo de Planeswalker*)

{1}{B}

Criatura — Chacal zombie

1/2

Cuando la Momia andrajosa muera, cada oponente pierde 2 vidas.

* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la Momia andrajosa recibe daño letal, pierdes el juego antes de que su habilidad disparada vaya a la pila.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada de la Momia andrajosa hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Momia del miasma

{1}{B}

Criatura — Chacal zombie

2/2

Cuando la Momia del miasma entre al campo de batalla, cada jugador descarta una carta.

* Cuando la habilidad disparada de la Momia del miasma se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta para descartarla; luego, cada uno de los otros jugadores, en orden de turno, elige una carta para descartarla; y luego todas esas cartas son descartadas simultáneamente. Nadie ve lo que otros jugadores descartan antes de decidir qué carta descarta.

Montaraz lúgubre

{3}{B}

Criatura — Horror

6/6

El Montaraz lúgubre obtiene -1/-1 por cada carta en tu mano.

* Si un hechizo o habilidad te hace robar cartas y luego remover algunas de tu mano (por ejemplo, descartándolas o poniéndolas en la parte superior de tu biblioteca), el Montaraz lúgubre podría tener brevemente 0 de resistencia o menos. Siempre que vuelva a tener una resistencia de 1 o más una vez que el hechizo o habilidad termine de resolverse, permanecerá en el campo de batalla.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve cuando termina el turno, el daño que el Montaraz lúgubre recibe durante el combate puede ser letal si robas cartas más adelante en el turno.

Monumento a Bontu

{3}

Artefacto legendario

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

Siempre que lances un hechizo de criatura, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Monumento a Bontu hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.

Monumento a Kefnet

{3}

Artefacto legendario

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

Siempre que lances un hechizo de criatura, la criatura objetivo que controla un oponente no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* La habilidad disparada del Monumento a Kefnet no gira la criatura. Puede hacer objetivo a cualquier criatura, girada o enderezada. Si esa criatura ya está enderezada al comienzo del próximo paso de enderezar de su controlador, el efecto no hará nada.

Monumento a Rhonas

{3}

Artefacto legendario

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

Siempre que lances un hechizo de criatura, la criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* La habilidad disparada del Monumento a Rhonas no puede hacer objetivo al hechizo de criatura que hizo que se disparase.

Neheb, el Digno

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Guerrero minotauro

2/2

Daña primero.

Los otros Minotauros que controlas tienen la habilidad de dañar primero.

Mientras tengas una carta o menos en tu mano, los Minotauros que controlas obtienen +2/+0.

Siempre que Neheb, el Digno haga daño de combate a un jugador, cada jugador descarta una carta.

* Neheb se ve afectado por su propia habilidad de modificación de fuerza una vez que tienes una o ninguna carta en la mano.

* Cuando la habilidad disparada de Neheb se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta para descartarla; luego, cada uno de los otros jugadores, en orden de turno, elige una carta para descartarla; y luego todas esas cartas son descartadas simultáneamente. Nadie ve lo que otros jugadores descartan antes de decidir qué carta descarta.

Nido de escarabajos

{2}{B}

Encantamiento

Siempre que pongas uno o más contadores -1/-1 sobre una criatura, crea esa misma cantidad de fichas de criatura Insecto negras 1/1.

* Si un efecto te pide que pongas más contadores -1/-1 sobre una criatura que su resistencia, pondrás todos esos contadores sobre ella y crearás esa misma cantidad de Insectos, incluso si eso hace que su resistencia sea un número negativo.

Nissa, encarnación de los elementos

{X}{G}{U}

Planeswalker — Nissa

X

+2: Adivinar 2.

0: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra o de criatura con un coste de maná convertido menor o igual a la cantidad de contadores de lealtad sobre Nissa, encarnación de los elementos, puedes poner esa carta en el campo de batalla.

-6: Endereza hasta dos tierras objetivo que controlas. Se convierten en criaturas Elementales 5/5 con las habilidades de volar y prisa hasta el final del turno. Siguen siendo tierras.

* Si X es 0, Nissa entra al campo de batalla sin lealtad y va al cementerio de su propietario antes de que puedas activar sus habilidades.

* Al resolver la segunda habilidad de Nissa, si no pones o no puedes poner la carta en el campo de batalla, permanece en la parte superior de tu biblioteca.

* Una vez que la segunda habilidad de Nissa comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termine. En particular, los jugadores no pueden intentar cambiar la lealtad de Nissa una vez que miras la carta o eliges ponerla en el campo de batalla.

* Si Nissa deja el campo de batalla mientras su segunda habilidad está en la pila, usa su última lealtad conocida para determinar si pones en el campo de batalla la primera carta de tu biblioteca. Si Nissa dejó el campo de batalla porque

recibió suficiente daño para reducir su lealtad a 0, entonces su última lealtad conocida es 0.

* La última habilidad de Nissa fija la fuerza y resistencia base de las tierras en 5/5. Todos los contadores +1/+1 o -1/-1 que estuvieran sobre esas tierras se aplicarán a esos valores.

Nuevas perspectivas

{5}{U}

Encantamiento

Cuando las Nuevas perspectivas entren al campo de batalla, roba tres cartas.

Mientras tengas siete cartas o más en tu mano, puedes pagar {0} en vez de pagar los costes de ciclo.

* Si eliges pagar el coste de activación alternativo de las Nuevas perspectivas, debes descartar igualmente la carta con la habilidad de ciclo para activar la habilidad.

* La carta con la que quieres hacer ciclo cuenta para determinar si tienes siete cartas o más en tu mano.

Oketra, la Leal

{3}{W}

Criatura legendaria — Deidad

3/6

Daña dos veces, indestructible.

Oketra, la Leal no puede atacar ni bloquear a menos que controles, como mínimo, otras tres criaturas.

{3}{W}: Crea una ficha de criatura Guerrero blanca 1/1 con la habilidad de vigilancia.

* Una vez que Oketra ataca o bloquea, permanecerá en el combate incluso si la cantidad de otras criaturas que controlas se convierte en 2 o menos.

* No tienes que atacar necesariamente con otras tres criaturas para que Oketra pueda atacar. Lo mismo sirve para bloquear.

Pendenciero de la ira sangrienta

{1}{R}

Criatura — Guerrero minotauro

4/3

Cuando el Pendenciero de la ira sangrienta entre al campo de batalla, descarta una carta.

* Puedes lanzar el Pendenciero de la ira sangrienta incluso si no tienes otras cartas en la mano. Si no tienes cartas en la mano en cuanto su habilidad se resuelve, no ocurre nada.

Portal al más allá

{3}

Artefacto

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, ganas 1 vida. Luego, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

{2}, {T}, sacrificar el Portal al más allá: Busca en tu cementerio, mano y/o biblioteca una carta llamada Obsequio del Dios Faraón y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala. Activa esta habilidad solo si hay seis o más cartas de criatura en tu cementerio.

* Si el Portal al más allá va al cementerio al mismo tiempo que muere una criatura que no sea ficha que controlas, su primera habilidad se dispara por esa criatura.

* No hay ninguna carta llamada Obsequio del Dios Faraón en esta colección. En la próxima colección, *La hora de la*

devastación, quizá seas digno de recibirla.

Porteador de la cantera

{3}{G}

Criatura — Camello

4/3

Cuando el Porteador de la cantera entre al campo de batalla, por cada tipo de contador sobre el permanente objetivo, pon otro contador de ese tipo sobre él o remueve uno de él.

* No tienes que hacer la misma elección por cada tipo de contador. Por ejemplo, si un planeswalker Gideon tiene dos contadores de lealtad y tres contadores -1/-1 sobre él, puedes poner otro contador de lealtad sobre él y remover un contador -1/-1 de él.

Preparación

{1}{W}

Instantáneo

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

//

Lucha

{3}{G}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exílialo.*)

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

* Varias copias de vínculo vital son redundantes.

* Si uno o ambos objetivos son ilegales cuando la Lucha intente resolverse, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

* Todo el daño que haga una criatura que controlas con vínculo vital hace que ganes esa misma cantidad de vidas, no solo el daño de combate.

Procesión de ungidos

{3}{W}

Encantamiento

Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esas fichas.

* Todas las fichas entran al campo de batalla simultáneamente. Serán creadas con el mismo nombre, color, tipo y subtipo, habilidades, fuerza, resistencia, etcétera.

* Si la ficha que creas tiene alguna habilidad de “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”, determina en primer lugar cuántas fichas se crean; luego, aplica esas habilidades de forma individual para cada una. Por ejemplo, si fuera a crearse una ficha con “Puedes hacer que [este permanente] entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla” (como podría ser una Visir de muchos rostros embalsamada), las dos fichas resultantes pueden copiar criaturas diferentes.

* Si un efecto crea más de un tipo de ficha, creará el doble de fichas de cada tipo. Por ejemplo, si lanzas la Amenaza bestial mientras controlas la Procesión de ungidos, crearás dos fichas de Víbora, dos fichas de Lobo y dos fichas de Elefante.

* Si controlas dos copias de la Procesión de ungidos, la cantidad de fichas que se crea es cuatro veces la cantidad original. Si controlas tres, la cantidad de fichas que se crea es ocho veces la cantidad original, y así sucesivamente.

* Si el efecto que crea las fichas te pide que hagas algo con esas fichas más adelante, como exiliarlas al final del combate, debes hacerlo con todas las fichas.

Protección de la Hekma

{4}{W}

Encantamiento

Si una fuente que controla un oponente fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño.

* Si varias fuentes fueran a hacerte daño al mismo tiempo (por ejemplo, varias criaturas atacantes), prevén 1 punto de daño de cada una de esas fuentes.

* El daño que se les fuera a hacer a las criaturas que controlas no se ve afectado.

* Si un efecto de prevención se aplica al daño que no sea de combate y que se te fuera a hacer mientras controlas un planeswalker, eliges si aplicar ese efecto de prevención antes o después del efecto de redirección del planeswalker. Si aplicas primero el efecto de prevención de la Protección de la Hekma, el efecto de redirección del planeswalker se sigue aplicando al daño restante. Si aplicas el efecto de redirección del planeswalker y tu oponente elige que se haga daño a un planeswalker que controlas, ese daño no es prevenido en absoluto.

Prueba de solidaridad

{2}{W}

Encantamiento.

Cuando la Prueba de solidaridad entre al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +2/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

Cuando un Cartucho entre al campo de batalla bajo tu control, regresa la Prueba de solidaridad a la mano de su propietario.

* La habilidad disparada de la Prueba de solidaridad afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. No afectará a las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno.

* Si un efecto te permite espolear a una criatura en cuanto ataque, puedes hacerlo incluso si tiene la habilidad de vigilancia. No se girará.

Pulverizador astado

{2}{G}

Criatura — Bestia

2/2

Cuando el Pulverizador astado entre al campo de batalla, puedes destruir el artefacto objetivo.

Los artefactos que controlan tus oponentes entran al campo de batalla girados.

* Si un artefacto entra al campo de batalla bajo el control de un oponente al mismo tiempo que el Pulverizador astado entra al campo de batalla bajo tu control, ese artefacto no entrará girado.

Refugio de dracos

{2}{U}

Encantamiento

Siempre que actives una habilidad de ciclo o descartes una carta, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Draco azul 2/2 con la habilidad de volar.

* Al resolver la habilidad disparada del Refugio de dracos, no puedes pagar {1} varias veces para obtener varios Dracos.

Reclamar

{5}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

Tú controlas el permanente encantado.

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

* Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún aura o equipo anexo a ella. Seguirán anexados, pero el efecto de un aura que afecte a la segunda persona (“tú”) seguirá afectando a su controlador en vez de a ti; el controlador de un equipo podrá moverlo durante su próxima fase principal; etcétera.

Resistencia sobrenatural

{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regresa al campo de batalla girada bajo el control de su propietario”.

* El efecto de la Resistencia sobrenatural solo funciona una vez. Si la criatura objetivo muere y luego regresa al campo de batalla, se considera una nueva criatura. Si esa nueva criatura muere, no regresará una segunda vez.

Rhonas, el Indómito

{2}{G}

Criatura legendaria — Deidad

5/5

Toque mortal, indestructible.

Rhonas, el Indómito no puede atacar ni bloquear a menos que controle otra criatura con fuerza de 4 o más.

{2}{G}: Otra criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Una vez que Rhonas ataca o bloquea, permanecerá en el combate incluso si ya no controlas otra criatura con fuerza de 4 o más.

* No tienes que atacar necesariamente con otra criatura con fuerza de 4 o más para que Rhonas pueda atacar. Lo mismo sirve para bloquear.

Rocío de magma

{R}

Instantáneo

El Rocío de magma hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuese a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* El efecto de reemplazo del Rocío de magma exiliará a la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. Se aplica a la criatura objetivo incluso si el Rocío de magma no le hace daño (debido a un efecto de prevención) o si el Rocío de magma hace daño a una criatura distinta (debido a un efecto de redirección).

Sacerdotisa ungidora

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

1/3

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

Embalsamar {3}{W}. ({3}{W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Clérigo Humano Zombie blanco sin coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como un conjuro.)

* Si la Sacerdotisa ungidora es una ficha, probablemente porque está embalsamada, hará que se dispare su propia habilidad cuando entre al campo de batalla.

* Si la Sacerdotisa ungidora entra al campo de batalla al mismo tiempo que una ficha de criatura, su habilidad se dispara para esa otra criatura. Por ejemplo, si controlas la Procesión de ungidos y embalsamas a la Sacerdotisa ungidora, la habilidad disparada de cada carta se dispara dos veces y ganas un total de 4 vidas.

Salto formidable

{1}{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Darle a una criatura la habilidad de volar una vez que ya ha sido bloqueada no cambiará ni anulará ese bloqueo. Si quieres afectar a lo que pueda bloquear a la criatura, debes lanzar el Salto formidable durante el paso de declarar atacantes como muy tarde.

Según la profecía

{2}{U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de tiempo sobre Según la profecía.

Una vez por turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de un hechizo que lances con coste de maná convertido de X o menos, donde X es la cantidad de contadores de tiempo sobre Según la profecía.

* Si lanzas una carta por un coste alternativo de {0}, no puedes pagar otros costes alternativos tales como los costes de emerger. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.

* El coste de maná convertido de una carta se determina solamente por los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha. El coste de maná convertido es la cantidad total de maná en ese coste, sin importar el color. Por ejemplo, una carta con un coste de {1}{U}{U} tiene un coste de maná convertido de 3. Ignora cualquier coste alternativo, coste adicional, aumento de coste o reducción de coste que se le pudiera aplicar. Una carta sin coste de maná tiene un coste de maná convertido de 0.

* Si lanzas una carta partida, solo se compara el coste de maná convertido de la mitad que lanzas con la cantidad de contadores de tiempo sobre Según la profecía.

* Si la carta tiene X en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla por otro coste que no incluya X. Por ejemplo, si hay cinco contadores de tiempo sobre Según la profecía y eliges usar su efecto para lanzar Tomar del mañana, X debe ser 0. X no puede ser 2, aunque el coste de maná convertido del hechizo fuera 4.

* Si controlas varias copias de Según la profecía, puedes lanzar un hechizo por cada una de ellas pagando {0}.

* Todos los contadores con el mismo nombre son indistinguibles de otros contadores con ese nombre. Las cartas del bloque *Espiral del tiempo* que interactúan con los contadores de tiempo interactuarán con Según la profecía.

Serpiente críptica

{5}{U}{U}

Criatura — Serpiente

6/5

Te cuesta {1} menos lanzar la Serpiente críptica por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

* La habilidad de la Serpiente críptica no cambia su coste de maná ni su coste de maná convertido. Solo reduce el coste de lanzar el hechizo.

* Una carta partida solo cuenta una vez para la habilidad de la Serpiente críptica, incluso si es a la vez un instantáneo y un conjuro.

* La habilidad de la Serpiente críptica no puede reducir su coste a menos de {U} {U}.

Serpiente de río

{5} {U}

Criatura — Serpiente

5/5

La Serpiente de río no puede atacar a menos que haya cinco o más cartas en tu cementerio.

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

* Una vez que la Serpiente de río ataca, permanecerá en el combate incluso si la cantidad de cartas en tu cementerio se convierte en 4 o menos.

Sirviente indisciplinado

{W} {B}

Criatura — Zombie

2/2

Siempre que otro Zombie entre al campo de batalla bajo tu control, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Si el Sirviente indisciplinado entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura Zombie, su habilidad se dispara para ese Zombie.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Sirviente indisciplinado hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.

Sombra de la tumba

{1} {B}

Instantáneo

Regresa a tu mano todas las cartas en tu cementerio que hayas descartado o cuya habilidad de ciclo hayas activado este turno.

* La Sombra de la tumba regresa a tu mano todas las cartas que hayas descartado por cualquier razón: una carta cuya habilidad de ciclo activaste, cartas descartadas por un Desahogarse de un oponente o una carta descartada para lanzar la Voz del tormento. Todas cuentan.

* Si descartas una carta con demencia pero no la lanzas, la Sombra de la tumba puede encontrarla en tu cementerio. Si la lanzas, la Sombra de la tumba no podrá encontrarla en tu cementerio.

Tirador implacable

{B}

Criatura — Arquero humano

1/2

Siempre que actives una habilidad de ciclo o descartes una carta, puedes pagar {1}. Si lo haces, pon un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo.

* Al resolver la habilidad disparada del Tirador implacable, no puedes pagar {1} varias veces para poner más contadores sobre las criaturas.

Transferir

{3} {U}

Instantáneo

Pon el hechizo o permanente que no sea tierra objetivo en la biblioteca de su propietario en segundo lugar desde la parte superior.

//

Recuerdo

{4} {U} {U}

Conjuro

Secuela (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio. Luego exíllalo.*)

Cada jugador baraja su mano y cementerio en su biblioteca, luego roba siete cartas.

* Si la biblioteca del propietario de la carta objetivo no contiene ninguna carta, el hechizo o permanente objetivo irá a la biblioteca de ese jugador como carta única.

* Si un hechizo va a la biblioteca de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.

* Si una copia de un hechizo o una ficha va a la biblioteca de su propietario, se mueve a ese lugar y luego dejará de existir como acción basada en estado.

Trono del Dios Faraón

{2}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu paso final, cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de criaturas giradas que controlas.

* La habilidad del Trono del Dios Faraón se dispara al comienzo de cada uno de tus pasos finales, incluso si no controlas ninguna criatura girada. La cantidad de criaturas giradas que controlas se verifica en cuanto se resuelve la habilidad.

* Si otras habilidades se disparan al comienzo de tu paso final, se resuelven primero las controladas por tu oponente y luego las tuyas. Cada jugador ordena sus disparos en cualquier orden.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Trono del Dios Faraón hace que el equipo oponente pierda una cantidad de vidas igual al doble de las criaturas giradas que controlas. Las criaturas giradas que controla tu compañero de equipo no cuentan.

Vendajes ilusorios

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 0/2.

* Los Vendajes ilusorios sobrescriben todos los efectos anteriores que definen valores específicos para la fuerza y resistencia base de la criatura, incluidos aquellos que los definen con *, como los del Draco enigma. Cualquier efecto que defina la fuerza o la resistencia de una criatura que comience a aplicarse una vez que los Vendajes ilusorios se hayan anexado a ella sobrescribirá este efecto.

* Cualquier efecto o contador que modifique la fuerza o la resistencia (aquellos que otorgan +N/+N, por ejemplo) se aplicará a la nueva fuerza y resistencia base de la criatura, incluso si empezó a aplicarse antes de que los Vendajes ilusorios se anexaran.

Vientos de reprimenda

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Cada jugador pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

* Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando se resuelven los Vientos de reprimenda, todo el hechizo es contrarrestado. Ningún jugador pierde cartas de la parte superior de su biblioteca.

Vigilantes de los muertos

{2}

Criatura artefacto — Felino

2/2

Exiliar los Vigilantes de los muertos: Cada oponente elige dos cartas de su cementerio y exilia el resto.

* Un oponente con una o dos cartas en su cementerio no exiliará ninguna carta.

* Cuando esta habilidad se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando (si ese jugador es un oponente) elige dos cartas en su cementerio; luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, luego todas las otras cartas en sus cementerios se sacrifican al mismo tiempo. Cada jugador conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él.

Visir de la postergación

{2}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Destello.

Cuando la Visir de la postergación entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo si atacó o bloqueó este turno. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* La habilidad disparada de la Visir de la postergación puede hacer objetivo a cualquier criatura, pero solo afectará a una criatura si esa criatura fue declarada como atacante o bloqueadora este turno, al margen de si lanzas la Visir de la postergación durante el combate o más adelante en el turno. En particular, la habilidad no afectará a una criatura que entró al campo de batalla atacando o bloqueando.

* Una vez que la criatura objetivo regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la criatura que fue exiliada. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando fue exiliada. Cualquier contador sobre ella o cualquier aura anexada a ella se remueve y los equipos quedarán desanexados.

* Una criatura ficha exiliada de esta manera no regresará al campo de batalla.

Visir de los remedios

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/1

Si fueran a ponerse uno o más contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone la misma

cantidad de contadores -1/-1 menos uno sobre ella.

* “Sobre una criatura que controlas” incluye a las criaturas que entran al campo de batalla con contadores -1/-1 sobre ellas. Si una criatura fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores -1/-1 sobre ella mientras tú controlas la Visir de los remedios, entra con esa cantidad de contadores menos uno.

* Si un efecto pone en el campo de batalla a la Visir de los remedios con uno o más contadores -1/-1 sobre ella, su efecto no se aplicará. Para que su efecto se aplique, debes controlar a la Visir de los remedios antes de que la criatura comience a entrar al campo de batalla. Lo mismo sucede con las criaturas que entran al campo de batalla con contadores -1/-1 sobre ellas al mismo tiempo que la Visir de los remedios entra al campo de batalla.

* Cada carta adicional de la Visir de los remedios que controlas reduce en uno la cantidad de contadores -1/-1 que se pone sobre una criatura.

Visir de muchos rostros

{2}{U}{U}

Criatura — Clérigo metamorfo

0/0

Puedes hacer que la Visir de muchos rostros entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que, si la Visir de muchos rostros fue embalsamada, la ficha no tiene coste de maná, es blanca y es un Zombie además de sus otros tipos.

Embalsamar {3}{U}{U}.

* La Visir de muchos rostros copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* Las características que gana la Visir de muchos rostros como parte de su efecto de copia son valores copiables que otros efectos pueden copiar.

* Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otra Visir de muchos rostros), entonces la Visir de muchos rostros entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.

* Si la criatura elegida es una ficha, la Visir de muchos rostros copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. La Visir de muchos rostros no es una ficha en este caso a menos que esté embalsamada.

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Visir de muchos rostros entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

* Si la Visir de muchos rostros de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, la Visir de muchos rostros no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

Visir del bestiario

{3}{G}

Criatura — Clérigo naga

3/4

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca. *(Puedes hacer esto en cualquier momento.)*

Puedes lanzar la primera carta de tu biblioteca si es una carta de criatura.

Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar los hechizos de criatura.

* La Visir del bestiario te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.

* Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de lanzar ese hechizo o de activar esa habilidad. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.

* Normalmente, la Visir del bestiario te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca si es una carta de criatura, es tu fase principal y la pila está vacía. Si esa carta de criatura tiene la habilidad de destello, podrás lanzarla en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, incluso durante el turno de tu oponente.

* Puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar cualquier hechizo de criatura, no solo los hechizos de criatura que lances desde la parte superior de tu biblioteca.

* Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger o de Según la profecía.

* La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla o activar ninguna de sus habilidades activadas.

Vitalista naga

{1}{G}

Criatura — Druida naga

1/2

{T}: Agrega a tu reserva de maná un maná de cualquier tipo que pueda producir una tierra que controlas.

* 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 esa tierra produce.

* La Vitalista naga 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 a tu reserva de maná. Activa esta habilidad solo si controlas un artefacto”. Si controlas el Chapitel de la industria y la Vitalista naga, puedes girar la Vitalista naga para obtener maná de cualquier color. No importa si controlas un artefacto, si puedes pagar 1 vida o si el Chapitel de la industria está enderezado.

* La Vitalista naga no se fija en las restricciones o condiciones que tus tierras pongan sobre el maná que producen, como el de la Caverna de ánimas. Solo se fija en los tipos de maná.

Magic: The Gathering, Magic, Amonkhet, La batalla por Zendikar, El juramento de los Guardianes, Sombras sobre Innistrad, Luna de horrores, Kaladesh, La revuelta del éter y Espiral del tiempo son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2017 Wizards.