

Notas de la colección Dominaria

Recopiladas por Eli Shiffrin, con contribuciones de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Cai Terry y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 31 de enero de 2018

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en Wizards.com/CustomerService.

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 *Dominaria* contiene 269 cartas (20 tierras básicas, 101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras y 15 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 10 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker de *Dominaria* y una carta promocional única (disponible como parte de la promoción Buy-a-Box en tiendas de *Dominaria*).

Magic Open House: 14 y 15 de abril de 2018

Fin de semana de la Presentación: 21 y 22 de abril de 2018

Draft Weekend: 28 y 29 de abril de 2018

Liga de *Magic*: comienza el 30 de abril de 2018

Standard Showdown: comienza el 6 de mayo de 2018

Store Championship: 30 de junio y 1 de julio de 2018

La colección *Dominaria* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 27 de abril de 2018. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Kaladesh*, *La revuelta del éter*, *Amonkhet*, *La hora de la devastación*, *Ixalan*, *Rivales de Ixalan* y *Dominaria*. Las cartas de los mazos de bienvenida (y otros productos complementarios) con el código de identificación de colección W17 también están permitidas en el formato Estándar.

Busca en Magic.Wizards.com/Rules la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

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

Cartas de sucesos destacados de *Dominaria*

Hay muchos momentos importantes en la historia de *Dominaria*, pero los 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: Vínculo roto
Suceso destacado n.º 2: Despedida final
Suceso destacado n.º 3: Ajuste de cuentas
Suceso destacado n.º 4: En las garras de Nicol Bolas

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** (en inglés) y un número que indica la secuencia de las cartas en la historia.

Nueva mecánica: cartas de Saga

La colección *Dominaria* introduce un tipo nuevo de encantamientos: las Sagas. Cada Saga cuenta la historia de un evento clave del pasado que se desarrolla durante cada uno de tus turnos.

Historia de Benalia

{1}{W}{W}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

III — Los Caballeros que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno.

* En cuanto una Saga entre al campo de batalla, su controlador pone un contador de sabiduría sobre ella. En cuanto empiece tu fase principal precombate (inmediatamente después de tu paso de robar), pon otro contador de sabiduría sobre cada Saga que controlas. Poner un contador de sabiduría sobre una Saga de cualquiera de estas maneras no utiliza la pila.

* Cada símbolo que aparece a la izquierda del recuadro de texto de una Saga representa una *habilidad de capítulo*. Una habilidad de capítulo es una habilidad disparada que se dispara cuando un contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la cantidad de contadores de sabiduría sobre la Saga pase a ser igual o mayor que el número de capítulo de la habilidad. Las habilidades de capítulo van a la pila y se puede responder a ellas.

* Una habilidad de capítulo no se dispara si un contador de sabiduría se pone sobre una Saga que ya tenía una cantidad de contadores de sabiduría igual o mayor que el número de ese capítulo. Por ejemplo, el tercer contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la habilidad de capítulo III se dispare, pero no hará que se disparen de nuevo la I ni la II.

* Una vez que se ha disparado una habilidad de capítulo, la habilidad que hay en la pila no se verá afectada si la Saga gana o pierde contadores, o si deja el campo de batalla.

* Si varias habilidades de capítulo se disparan al mismo tiempo, su controlador las pone en la pila en cualquier orden. Si cualquiera de ellas necesita objetivos, esos objetivos se eligen en cuanto las habilidades van a la pila y antes de que ninguna de esas habilidades se resuelva.

* Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga contadores de sabiduría. Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare.

* Una vez que la cantidad de contadores de sabiduría sea igual o mayor a la del número más alto entre las habilidades de capítulo (en la colección *Dominaria*, siempre será tres), el controlador de la Saga la sacrifica tan pronto como su habilidad de capítulo deja la pila, probablemente al resolverse o ser contrarrestada. Esta acción basada en estado no usa la pila.

Tema principal: permanentes legendarios

Personajes legendarios, tanto nuevos como antiguos, cobraron importancia por todo el plano. En cada sobre de *Dominaria* encontrarás al menos una criatura legendaria. Esta colección también cuenta con una cantidad significativa de cartas legendarias que no son criaturas.

Jodah, Archimago Eterno

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/3

Vuela.

Puedes pagar {W}{U}{B}{R}{G} en lugar de pagar el coste de maná de los hechizos que lances.

Mox de ámbar

{0}

Artefacto legendaria

{T}: Agrega un maná de cualquier color de entre las criaturas y planeswalkers legendarios que controlas.

* A partir de la colección *Dominaria*, las cartas legendarias que no sean planeswalkers usarán un marco de carta modificado con decoraciones adicionales en la barra de título. Este cambio es cosmético y no tiene significado de reglas, pero ayudará a identificar las cartas legendarias a simple vista durante los juegos.

* Si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno y pone los demás en el cementerio de su propietario. Esto se conoce como la “regla de leyendas”.

* La “regla de leyendas” solo se fija en los permanentes legendarios que tengan exactamente el mismo nombre en inglés. Por ejemplo, puedes controlar un Teferi, el Tuercetiempo y un Teferi, héroe de Dominaria.

* La “regla de leyendas” no usa la pila. Una vez que controlas dos permanentes legendarios con el mismo nombre, no puedes realizar ninguna acción antes de que se aplique la “regla de leyendas”. Si algunas habilidades se dispararon debido a la entrada en el campo de batalla del nuevo permanente legendaria, esas habilidades irán a la pila después de que se aplique la “regla de leyendas”.

* Aparte de la “regla de leyendas”, el supertipo legendaria en las cartas de permanente no tiene restricciones inherentes. Puedes controlar cualquier cantidad de permanentes legendarios que no tengan el mismo nombre, y tu mazo puede contener cualquier cantidad de cartas legendarias (pero no más de cuatro de cualquiera con el mismo nombre).

Nueva mecánica: conjuros legendarios

Dominaria es el debut de las cartas de conjuros legendarios que capturan momentos extraordinarios del pasado de nuestros personajes. Estos poderosos hechizos pueden conjurarse solo con la ayuda de una criatura legendaria o de un planeswalker legendaria en tu lado del campo de batalla.

Ráfaga destructora de Urza

{4}{W}

Conjuro legendaria

(Solo puedes lanzar un conjuro legendaria si controlas una criatura o planeswalker legendaria.)

Exilia todos los permanentes que no sean tierra y que no sean legendarios.

* No puedes lanzar un conjuro legendaria a menos que controles una criatura legendaria o a un planeswalker legendaria. Una vez que empieces a lanzar un conjuro legendaria, perder el control de tus criaturas o planeswalkers legendarios no afectará a ese hechizo.

* Aparte de la restricción para lanzarlo, el supertipo legendario en un conjuro no tiene reglas adicionales. Puedes lanzar cualquier cantidad de conjuros legendarios en un turno, y tu mazo puede contener cualquier cantidad de cartas legendarias (pero no más de cuatro de cualquiera con el mismo nombre).

Nuevo término: cartas históricas

Si observas las cartas de Saga, las cartas legendarias y las cartas de artefacto de esta colección, verás la huella que ha dejado la larga y misteriosa historia de Dominaria. Algunas cartas celebran el legado del plano y te recompensan por usar estas cartas *históricas*. “Histórico” es un término de juego que hace referencia a una carta que tenga el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el tipo de encantamiento Saga.

Jhoira, capitana del Vientoligero

{2} {U} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

3/3

Siempre que lances un hechizo histórico, roba una carta. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

* Una carta, hechizo o permanente es histórico si tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga. Tener dos o más de estas cualidades no hace que un objeto sea más histórico que otro ni aporta un beneficio adicional. Un objeto es histórico o no lo es.

* Algunas habilidades se disparan “siempre que lances un hechizo histórico”. Tales habilidades se resuelven antes que el hechizo que hizo que se dispararan. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* Una habilidad que se dispare “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispara si una carta histórica se pone en el campo de batalla sin ser lanzada.

* Las tierras nunca se lanzan, así que las habilidades que se disparen “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispararán si juegas una tierra legendaria. Tampoco se dispararán si una carta en el campo de batalla se transforma en una tierra legendaria, como ocurre con las cartas de dos caras de *Ixalan* y *Rivales de Ixalan*.

Palabra clave que regresa: estímulo

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

Báloth devorador

{2} {G} {G}

Criatura — Bestia

4/4

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

Si el Báloth devorador fue estimulado, entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.

Las reglas de estímulo no cambiaron desde su aparición anterior.

* No puedes pagar un coste de estímulo más de una vez.

* Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de estímulo sin lanzarlo, no puedes estimularlo.

* Si copias un hechizo de instantáneo o de conjuro estimulado, la copia también está estimulada. Si una carta o ficha entra al campo de batalla como una copia de un permanente, el permanente nuevo no está estimulado aunque el original lo estuviera.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzar la carta.

Cambio de reglas: el daño no puede ser redirigido a los planeswalkers

Antes, podías redirigir el daño que no fuera de combate que una fuente que controlas fuera a hacerle a un oponente y, en vez de eso, hacer que esa fuente hiciera ese daño a uno de sus planeswalkers. Con el lanzamiento de la colección *Dominaria*, esta regla es removida del juego. Una gran cantidad de cartas que hacen cierta cantidad de daño al “jugador objetivo” se corrigieron siguiendo estas directrices:

- Las habilidades que dicen “criatura o jugador objetivo” se cambiaron a “cualquier objetivo”.
- Las habilidades que dicen “jugador objetivo” se cambiaron a “jugador o planeswalker objetivo”. Sin embargo, si la cantidad de daño se calcula usando información sobre ese jugador o sobre los objetos que controla, la habilidad permanece igual y ahora solo puede dañar al jugador.
- Las habilidades que dicen “oponente objetivo” se cambiaron a “oponente o planeswalker objetivo” con la misma excepción mencionada arriba. Estos hechizos y habilidades pueden hacer objetivo a un planeswalker que controlas.
- Las habilidades que hacen daño pero que no necesitan un objetivo no se corrigieron, con una excepción (Destrozaviales el Fiero).

Además de estos cambios, una pequeña cantidad de otras cartas que modifican el daño están afectadas. En particular, los efectos que previenen el daño que fuera a hacerse a un objetivo se corrigieron siguiendo las directrices indicadas arriba.

Rayo del hechicero

{2} {R}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas un Hechicero.

El Rayo del hechicero hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

Infierno inmolador de Jaya

{X} {R} {R}

Conjuro legendario

(Solo puedes lanzar un conjuro legendario si controlas una criatura o planeswalker legendario.)

El Infierno inmolador de Jaya hace X puntos de daño a cada uno de hasta tres objetivos.

* Si un hechizo o habilidad necesita un objetivo sin ninguna descripción adicional, ese objetivo puede ser una criatura, un jugador o un planeswalker. Esto puede aparecer simplemente como “cualquier objetivo” u “otro objetivo”, o como una variación similar a “hasta tres objetivos”. Las cartas y permanentes que no son criaturas o planeswalkers no pueden ser objetivos de esta manera.

* Más de 700 cartas fueron corregidas debido a este cambio. Para ver el texto de reglas actual de una carta, así como cualquier corrección realizada en ella, visita <http://Gatherer.Wizards.com>.

Las cartas impresas en la colección *Dominaria* que hacen daño a criaturas y/o jugadores, pero no a planeswalkers (como la carta del mazo de Planeswalker Chandra, piromante audaz y la carta promocional Cantallama y Clamasol) necesitan objetivos tal y como tienen escrito, aunque cartas similares hayan sido corregidas.

Chandra, piromante audaz

{4} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

+1: Agrega {R} {R}. Chandra, piromante audaz hace 2 puntos de daño al jugador objetivo.

–3: Chandra, piromante audaz hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.
–7: Chandra, piromante audaz hace 10 puntos de daño al jugador objetivo y a cada criatura y planeswalker que este jugador controla.

Cantallama y Clamasol

{4}{R}{W}

Criatura legendaria — Clérigo minotauro

4/6

Los hechizos de instantáneo y de conjuro rojos que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

Siempre que un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco haga que ganes vidas, Cantallama y Clamasol hacen 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

Términos nuevos: varios cambios no funcionales

A partir de la colección *Dominaria*, se realizaron algunos cambios menores en la terminología general de *Magic*. Estos cambios son estilísticos y no implican ningún cambio de funcionalidad.

El término “reserva de maná” se eliminó del texto de las cartas. El concepto sigue existiendo en las reglas del juego. Si a un jugador se le indica que agregue cierta cantidad de maná, ese jugador agrega ese maná a su reserva de maná.

Elfos de Llanowar

{G}

Criatura — Druida elfo

1/1

{T}: Agrega {G}.

Magic, en sus cartas en inglés, adoptó “they” como forma preferida del pronombre de la tercera persona del singular para un jugador, en sustitución de “he or she”. Este cambio no afecta a la traducción de las cartas al español.

Descubridor homárido

{3}{U}

Criatura — Explorador homárido

3/3

Cuando el Descubridor homárido entre al campo de batalla, el jugador objetivo pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

Las habilidades que modifican cómo se comporta un hechizo en la pila, como los costes adicionales, se refieren a él como “este hechizo” en lugar de emplear el nombre de la carta.

Respuesta del hechicero

{1}{U}{U}

Instantáneo

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

Contrarresta el hechizo objetivo.

Por último, pero no por ello menos importante, ahora aparece una línea entre el texto de reglas y el de ambientación en las cartas que tienen ambos tipos de textos para diferenciarlos más.

Cielo: “tierras que verifican”

La colección *Dominaria* incluye un ciclo de tierras duales de colores enemigos para que te asegures de tener siempre el maná que necesitas. Estas cartas se imprimieron por primera vez en la colección *Innistrad*, y sus homólogos de colores aliados se imprimieron recientemente en la colección *Ixalan*.

Capilla aislada

Tierra

La Capilla aislada entra al campo de batalla girada a menos que controles una Llanura o un Pantano.

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

* Las habilidades de entra al campo de batalla de estas tierras duales verifican si entre las tierras que controlas hay alguno de los dos tipos de tierra mencionados, no uno de los dos nombres mencionados. Las tierras que verifiquen no tienen por qué ser tierras básicas. Por ejemplo, si controlas una Arboleda dispersa (una tierra no básica con los tipos de tierra Bosque y Llanura), la Capilla aislada entrará al campo de batalla enderezada.

* Estas tierras duales no tienen ningún tipo de tierra. Por ejemplo, la Capilla aislada no es una Llanura. Si tuvieras una segunda Capilla aislada, no entraría al campo de batalla enderezada si solo controlas la Capilla aislada.

* En cuanto estas tierras entran al campo de batalla, verifican las tierras que ya están en el campo de batalla. No verán las tierras que estén entrando al campo de batalla al mismo tiempo.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abrir y cerrar de ojos

{1}{U}

Instantáneo

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

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Si este hechizo fue estimulado, roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse Abrir y cerrar de ojos, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta si este hechizo fue estimulado.

Acero de los ancestros

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene las habilidades de vigilancia y arrollar.

Siempre que la criatura equipada muera, anexa el Acero de los ancestros a la criatura objetivo que controlas.

Equipar {3}.

* Si no hay ningún objetivo para la habilidad disparada del Acero de los ancestros, o si el objetivo de la habilidad se convierte en ilegal, el Acero de los ancestros permanece en el campo de batalla desanexado.

Adepto puño de fuego

{4}{R}

Criatura — Hechicero humano

3/3

Cuando el Adepto puño de fuego entre al campo de batalla, hace X puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente, donde X es la cantidad de Hechiceros que controlas.

* La cantidad de Hechiceros que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelve la habilidad del Adepto puño de fuego. Si el Adepto puño de fuego sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

Adeliz, Viento de Ceniza

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Vuela, prisa.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, los Hechiceros que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* La última habilidad de Adeliz afecta solo a los Hechiceros que controlas cuando se resuelve, incluyendo a la misma Adeliz. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno o que se conviertan en Hechiceros más adelante en el turno no obtienen +1/+1.

* La última habilidad de Adeliz se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ajuste de cuentas

{2} {B} {B}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo. Pon dos contadores de lealtad sobre un planeswalker que controlas.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Ajuste de cuentas, el hechizo no se resuelve. No pondrás ningún contador de lealtad sobre un planeswalker.

* Ambos contadores de lealtad deben ponerse sobre el mismo planeswalker.

* No eliges qué planeswalker recibe los contadores de lealtad hasta que el Ajuste de cuentas se resuelve. Si no controlas ningún planeswalker, simplemente exiliarás la criatura objetivo y no pondrás contadores de lealtad sobre nada.

Alosaurio territorial

{2} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

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

Cuando el Alosaurio territorial entre al campo de batalla, si fue estimulado, lucha contra otra criatura objetivo.

* Si el Alosaurio territorial no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelve, o si el objetivo de esa habilidad es ilegal, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* La habilidad del Alosaurio territorial puede hacer objetivo a otra criatura que controlas (como un Dinosaurio con la habilidad de enfurecer). Si lo estimulaste, pero tu oponente no controla ninguna criatura que sea un objetivo legal, la habilidad debe hacer objetivo a alguna otra de tus criaturas. Piénsatelo bien antes de estimular Dinosaurios.

Animosidad arcana

{1} {G}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas si es legendaria. Luego, lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* No puedes lanzar la Animosidad arcana a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.

* La criatura que controlas no tiene por qué ser legendaria. Si no es legendaria, simplemente no recibirá un contador +1/+1 antes de luchar.

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal cuando la Animosidad arcana intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Animosidad arcana intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas si es legendaria.

Aplastamiento al azar

{5} {R}

Encantamiento

Cuando el Aplastamiento al azar entre al campo de batalla, elige cuatro permanentes que no sean encantamiento que no controlas y pon un contador de puntería sobre cada uno de ellos.

Al comienzo de tu paso final, si dos o más permanentes que no controlas tienen un contador de puntería sobre ellos, destruye uno de esos permanentes al azar.

* Los permanentes que no sean encantamiento que reciben contadores de puntería no son objetivos. Los permanentes con la habilidad de antimaleficio pueden recibir contadores de puntería de esta manera.

* Los contadores de puntería son intercambiables. Tu Aplastamiento al azar puede destruir cualquier permanente que no controlas con un contador de puntería sobre él, sin importar cómo ese contador llegó allí. Por ejemplo, esos contadores de puntería pueden proceder de un segundo Aplastamiento al azar que tú lanzaste o que otro oponente lanzó.

* Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que el permanente es elegido al azar y el momento en que es destruido. En particular, si una tierra es seleccionada al azar, no puede ser girada para obtener maná antes de que sea destruida.

* Si un permanente tiene la habilidad de indestructible y un contador de puntería sobre él, el permanente que será destruido al azar debe ser elegido entre los otros permanentes con contadores de puntería.

Arvad el Maldito

{3} {W} {B}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

3/3

Toque mortal, vínculo vital.

Las otras criaturas legendarias que controlas obtienen +2/+2.

* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura legendaria que controlas puede convertirse en letal si Arvad deja el campo de batalla durante ese turno.

Aryel, caballero de Windgrace

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Vigilancia.

{2} {W}, {T}: Crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

{B}, {T}, girar X Caballeros enderezados que controlas: Destruye la criatura objetivo con fuerza de X o menos.

* Girar a Aryel para activar cualquiera de sus habilidades mientras está atacando no la remueve del combate.

* Puedes girar cualquier Caballero enderezado que controles, incluso uno que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la última habilidad de Aryel. Sin embargo, debes haber controlado a Aryel continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente para poder usar cualquiera de sus habilidades activadas.

* Una vez que anuncias que activas la última habilidad de Aryel, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar invalidar el valor de X removiendo o girando tus Caballeros.

* Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de X cuando la última habilidad de Aryel intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. No puedes girar Caballeros adicionales una vez que la habilidad se activó.

Augur tálido

{3}{B}

Criatura — Hongo

2/3

{2}, sacrificar una criatura: Roba una carta.

* Puedes sacrificar al Augur tálido para pagar el coste de su propia habilidad.

Autorreplicador de Mishra

{5}

Criatura artefacto — Operario

2/2

Siempre que lances un hechizo histórico, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia del Autorreplicador de Mishra. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

* La ficha tendrá la habilidad del Autorreplicador de Mishra. También podrá crear copias de sí misma.

* Mientras se resuelve la habilidad disparada del Autorreplicador de Mishra, no puedes pagar {1} varias veces para crear más de una ficha. Sin embargo, si controlas más de un Autorreplicador de Mishra, puedes pagar {1} por cada una de sus habilidades.

* La ficha no copiará los contadores o el daño marcado sobre el Autorreplicador de Mishra, ni tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera del Autorreplicador de Mishra. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia del Autorreplicador de Mishra, pero si algún efecto de copia afectó a ese Autorreplicador de Mishra, se tiene en cuenta.

* Si el Autorreplicador de Mishra deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia del Autorreplicador de Mishra usando los valores copiables del Autorreplicador de Mishra de la última vez que estuvo en el campo de batalla.

Baird, custodio de Argivia

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/4

Vigilancia.

Las criaturas no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

* Si controlas a Baird, tus oponentes pueden elegir no pagar para atacar con una criatura que ataca “si puede”. Si no hay ningún otro jugador o planeswalker al que atacar, esa criatura simplemente no ataca.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas pueden atacar a tu compañero de equipo y a los planeswalkers que controla sin tener que pagar maná. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

Belzenlok, señor demonio

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Demonio anciano

6/6

Vuela, arrolla.

Cuando Belzenlok, señor demonio entre al campo de batalla, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Luego, pon esa carta en tu mano. Si el coste de maná convertido de la carta es 4 o más, repite este proceso. Belzenlok, señor demonio te hace 1 punto de daño por cada carta puesta en tu mano de esta manera.

* Una vez que la habilidad disparada se resuelva, la habilidad continuará hasta que o bien exilies una carta que no sea tierra con coste de maná convertido de 3 o menos, o no logres exiliar ninguna carta que no sea tierra mientras realizas este proceso. Antes de eso, no puedes elegir dejar de recibir las bendiciones de Belzenlok, señor demonio.

* Las cartas de tierra exiliadas de esta manera permanecerán exiliadas.

* La habilidad de Belzenlok, señor demonio te hace cierta cantidad de daño de una vez; no te hace 1 punto de daño varias veces.

* Si el coste de maná de la carta que no sea tierra incluye {X}, X se considera 0.

* Si la carta que no sea tierra no tiene coste de maná, su coste de maná convertido es 0.

* El coste de maná convertido de una carta partida, como las cartas con secuela del bloque de *Amonkhet*, es igual al coste de maná combinado de sus dos mitades.

Bendición de Gaia

{1} {G}

Conjuro

El jugador objetivo baraja hasta tres cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca.

Roba una carta.

Cuando la Bendición de Gaia vaya a tu cementerio desde tu biblioteca, baraja tu cementerio en tu biblioteca.

* Si la Bendición de Gaia no tiene objetivos legales en el cementerio, ya sea porque sus objetivos se convirtieron en ilegales o porque no elegiste ninguno, el jugador objetivo baraja su biblioteca.

* Si un efecto pone varias cartas desde tu biblioteca en tu cementerio al mismo tiempo, pon todas esas cartas ahí antes de que la Bendición de Gaia baraje tu cementerio en tu biblioteca.

Blackblade reforjada

{2}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada tierra que controlas.

Equipar criatura legendaria {3}.

Equipar {7}.

* “Equipar criatura [cualidad]” es una variante de la palabra clave equipar. “Equipar criatura [cualidad] [coste]” significa “[Coste]: Anexa este Equipo a la criatura objetivo [cualidad] que controlas. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

* El que la criatura objetivo sea legendaria solo se verifica en cuanto se activa la primera habilidad de Equipar de Blackblade reforjada y en cuanto esa habilidad se resuelve. Si de algún modo la criatura deja de ser legendaria, Blackblade reforjada permanece anexada a ella.

Brújula del navegante

{1}

Artefacto

Cuando la Brújula del navegante entre al campo de batalla, ganas 3 vidas.

{T}: Hasta el final del turno, la tierra objetivo que controlas se convierte en el tipo de tierra básica de tu elección además de sus otros tipos.

* Ganar un tipo de tierra básica hace que la tierra objetivo gane la habilidad de maná correspondiente. Como el tipo de tierra básica nuevo es “además” de sus otros tipos, mantiene las habilidades que tenía anteriormente.

Caballero de la gracia

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Daña primero.

Antimaleficio contra negro. *(Esta criatura no puede ser objetivo de habilidades o hechizos negros que controlan tus oponentes.)*

La Caballero de la gracia obtiene +1/+0 mientras cualquier jugador controle un permanente negro.

* “Antimaleficio contra [cualidad]” es una variante de la habilidad de antimaleficio. “Antimaleficio contra negro” significa: “Este permanente no puede ser objetivo de hechizos negros que controlan tus oponentes o habilidades de fuentes negras que controlan tus oponentes”.

* Si un efecto dice que una criatura pierde la habilidad de antimaleficio o que puede ser objetivo como si no tuviera la habilidad de antimaleficio, también se aplica a antimaleficio contra negro.

* La Caballero de la gracia solo recibe +1/+0 si cualquier jugador controla un permanente negro, sin importar cuántos permanentes negros controlan los jugadores.

Caballero de la malicia

{1}{B}

Criatura — Caballero humano

2/2

Daña primero.

Antimaleficio contra blanco. *(Esta criatura no puede ser objetivo de habilidades o hechizos blancos que controlan tus oponentes.)*

La Caballero de la malicia obtiene +1/+0 mientras cualquier jugador controle un permanente blanco.

* “Antimaleficio contra [cualidad]” es una variante de la habilidad de antimaleficio. “Antimaleficio contra blanco” significa: “Este permanente no puede ser objetivo de hechizos blancos que controlan tus oponentes o habilidades de fuentes blancas que controlan tus oponentes”.

* Si un efecto dice que una criatura pierde la habilidad de antimaleficio o que puede ser objetivo como si no tuviera la habilidad de antimaleficio, también se aplica a antimaleficio contra blanco.

* La Caballero de la malicia solo recibe +1/+0 si cualquier jugador controla un permanente blanco, sin importar cuántos permanentes blancos controlan los jugadores.

Caída de los thran

{5}{W}

Encantamiento — Saga

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

I — Destruye todas las tierras.

II, III — Cada jugador regresa dos cartas de tierra de su cementerio al campo de batalla.

* Si de algún modo un jugador solo tiene una carta de tierra en su cementerio cuando se resuelve cualquiera de las dos últimas habilidades de capítulo de la Caída de los thran, ese jugador regresa esa única carta al campo de batalla.

Campeón de la Hoja de Acero

{G} {G} {G}

Criatura — Caballero elfo

5/4

El Campeón de la Hoja de Acero no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

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

Campo precognitivo

{3} {U}

Encantamiento

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 instantáneo o de conjuro.

{3}: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

* El Campo precognitivo 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.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu biblioteca.

* Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos, como el que ofrece Jodah, Archimago Eterno.

* 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.

* La carta que exiliarás de la parte superior de la biblioteca se determina en cuanto la última habilidad del Campo precognitivo se resuelve. Puede que no sea la carta que estaba en la parte superior de tu biblioteca cuando activaste esa habilidad.

Canción de Freyalise

{1} {G}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Hasta tu próximo turno, las criaturas que controlas ganan “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

III — Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Esas criaturas ganan las habilidades de vigilancia, arrollar e indestructible hasta el final del turno.

* Cada una de las habilidades de capítulo de la Canción de Freyalise afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán habilidades ni obtendrán un contador +1/+1.

Cantallama y Clamasol (*Carta promocional de Buy-a-Box*)

{4}{R}{W}

Criatura legendaria — Clérigo minotauro

4/6

Los hechizos de instantáneo y de conjuro rojos que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

Siempre que un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco haga que ganes vidas, Cantallama y Clamasol hacen 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Si una fuente que controlas con la habilidad de vínculo vital te hace daño, ganas y pierdes esa cantidad de vidas simultáneamente. Tu total de vidas no cambia.

* La última habilidad de Cantallama y Clamasol no puede hacer objetivo a un planeswalker.

* Un hechizo hace que ganes vidas si su coste o efecto indica que ganas vidas, o si una instrucción en su coste o efecto es modificada por un efecto de reemplazo y el evento modificado incluye que ganes vidas. Si el coste de un hechizo o efecto hace que una fuente con la habilidad de vínculo vital que controlas haga daño, ese hechizo también hace que ganes vidas.

* Si un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco que no controlas hace que ganes vidas, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara.

* Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara una sola vez.

* La última habilidad de Cantallama y Clamasol no se dispara si una carta de instantáneo o de conjuro blanca que no sea un hechizo hace que ganes vidas, como por ejemplo la habilidad disparada de la Fe renovada cuando se activa su habilidad de ciclo.

* Si un hechizo rojo y blanco que controlas hace daño a diversas cosas pero usando la palabra “hace” una sola vez, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara una sola vez. Del mismo modo, si el efecto de un hechizo rojo y blanco hace que haga daño a algo, y luego que haga más daño con una segunda instancia de la palabra “hace”, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara dos veces, y así sucesivamente.

* Si un hechizo rojo y blanco que controlas hace daño y también te indica que ganas vidas, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara dos veces.

Capataz keldon

{2}{R}

Criatura — Guerrero humano

3/1

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

Prisa.

Cuando el Capataz keldon entre al campo de batalla, si fue estimulado, gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* Puedes hacer objetivo a una criatura enderezada y ganar su control con la habilidad del Capataz keldon. También puedes enderezar una criatura que ya controlas y darle la habilidad de prisa.

Cargar

{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* Cargar afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.

Centinela del Tridente Perlado

{4}{U}

Criatura — Soldado tritón

3/3

Destello.

Cuando el Centinela del Tridente Perlado entre al campo de batalla, puedes exiliar el permanente histórico objetivo que controlas. Si lo haces, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

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

* La carta exiliada regresará al campo de batalla al comienzo del próximo paso final incluso si el Centinela del Tridente Perlado ya no está en el campo de batalla en ese momento.

* Si la carta exiliada es un Aura, el propietario de esa carta elige a qué encantará cuando regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece exiliada.

* Si el Centinela del Tridente Perlado entra al campo de batalla durante el paso final de un turno, la carta exiliada no regresará al campo de batalla hasta el comienzo del paso final del próximo turno.

Centinela esclavo

{2}{B}

Criatura — Guerrero esqueleto

2/1

{3}: Gira al Centinela esclavo. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen.)*

* Puedes activar la habilidad del Centinela esclavo incluso si ya está girado. Ganará igualmente la habilidad de indestructible.

Chandra, piromante audaz *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4}{R}{R}

Planeswalker legendario — Chandra

5

+1: Agrega {R}{R}. Chandra, piromante audaz hace 2 puntos de daño al jugador objetivo.

−3: Chandra, piromante audaz hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

−7: Chandra, piromante audaz hace 10 puntos de daño al jugador objetivo y a cada criatura y planeswalker que este jugador controla.

* La primera habilidad de Chandra no puede hacer objetivo a un planeswalker.

* La última habilidad de Chandra hace objetivo solo al jugador. Las criaturas y planeswalkers con la habilidad de antimaleficio que ese jugador controla recibirán daño.

Cíclope enfurecido

{3}{R}

Criatura — Cíclope

4/4

El Cíclope enfurecido obtiene -2/-0 mientras dos o más criaturas lo bloqueen.

* Si todas las bloqueadoras del Cíclope enfurecido excepto una son removidas del combate, el efecto del Cíclope enfurecido deja inmediatamente de reducir su fuerza.

Cieno corrosivo

{1}{G}

Criatura — Cieno

2/2

Siempre que el Cieno corrosivo bloquee o sea bloqueado por una criatura equipada, destruye todos los Equipos anexados a esa criatura al final del combate.

* Los Equipos que serán destruidos solo se determinan en cuanto la habilidad disparada retrasada del Cieno corrosivo se resuelve al final del combate. Los Equipos serán destruidos incluso si el Cieno corrosivo deja el campo de batalla antes de ese momento.

* Si la criatura que es bloqueada por o que bloquea al Cieno corrosivo deja el campo de batalla, los Equipos que estaban anexados a esa criatura inmediatamente antes de que dejara el campo de batalla serán destruidos en cuanto la habilidad disparada retrasada del Cieno corrosivo se resuelva al final del combate.

Colonia de ratas

{1}{B}

Criatura — Rata

2/1

La Colonia de ratas obtiene +1/+0 por cada otra Rata que controlas.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Colonia de ratas.

* La última habilidad de la Colonia de ratas solo te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato.

Comandante de sitiadores

{3}{R}{R}

Criatura — Trasgo

2/2

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

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

* Puedes sacrificar cualquier Trasgo que controles para activar la habilidad activada del Comandante de sitiadores, no solo los que su habilidad disparada puso en el campo de batalla. Puedes incluso sacrificar al mismo Comandante de sitiadores.

Combatir con fuego

{2}{R}

Conjuro

Estímulo {5}{R}. *(Puedes pagar {5}{R} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Combatir con fuego hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, hace 10 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de objetivos. *(Estos objetivos pueden incluir jugadores y planeswalkers.)*

* Si Combatir con fuego fue estimulado, puede hacer objetivo a criaturas, jugadores y planeswalkers.

* Tú eliges cuántos objetivos tiene Combatir con fuego y cómo se divide el daño en cuanto pones el hechizo en la pila. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño si Combatir con fuego fue estimulado.

* Si algunos de los objetivos son objetivos ilegales cuando Combatir con fuego intenta resolverse, la división original del daño sigue siendo válida y se pierde el daño que se le hubiera hecho a los objetivos ilegales.

Con las alas de Serra

{3}{W}

Encantamiento legendario — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada es legendaria, obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de volar, vigilancia y vínculo vital.

* Si la misma criatura tiene varias copias de volar, vigilancia y/o vínculo vital, estas son redundantes.

* Si controlas dos Con las alas de Serra anexadas a dos criaturas que controlas con el mismo nombre, la “regla de leyendas” se aplica al mismo tiempo a las criaturas encantadas y a Con las alas de Serra. Puedes elegir mantener la carta Con las alas de Serra que encanta a la criatura que deseas mantener.

* Si controlas dos permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos es legendario, la “regla de leyendas” no se aplica.

Confundir

{2}{U}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -4/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse Confundir, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta.

Congelación total

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 0/4, tiene la habilidad de defensor, pierde todas las demás habilidades y es un Muro azul además de sus otros colores y tipos.

* La Congelación total sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

* Si la criatura encantada tiene una habilidad que otorga habilidades a otros objetos, el efecto de la Congelación total lo impedirá. Si la criatura encantada gana una habilidad después de que la Congelación total se resuelva, retiene esa habilidad.

Constructo de entrenamiento

{1}

Criatura artefacto — Constructo

1/1

Cuando el Constructo de entrenamiento muera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

* Si otra criatura recibe daño letal al mismo tiempo que el Constructo de entrenamiento, la habilidad del Constructo de entrenamiento no puede poner un contador +1/+1 sobre esa otra criatura a tiempo para salvarla.

Corredor de lava ghitu

{R}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Mientras haya dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, el Corredor de lava ghitu obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de prisa.

* Si el Corredor de lava ghitu pierde la habilidad de prisa después de haber sido declarado como atacante en el turno en que entra bajo tu control, seguirá atacando. No se removerá del combate. Por otra parte, si pierde la habilidad de prisa antes de tu paso de declarar atacantes, no podrá atacar.

Dárigaaz reencarnado

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

Criatura legendaria — Dragón

7/7

Vuela, arrolla, prisa.

Si Dárigaaz reencarnado fuera a morir, en vez de eso, exílialo con tres contadores de huevo sobre él.

Al comienzo de tu mantenimiento, si Dárigaaz está exiliado con algún contador de huevo sobre él, remueve un contador de huevo de él. Luego, si Dárigaaz no tiene contadores de huevo sobre él, regresa al campo de batalla.

* Si otro efecto te indica que exilies a Dárigaaz si fuera a morir, puedes aplicar primero el efecto del propio Dárigaaz y darle tres contadores de huevo.

* Si Dárigaaz está exiliado sin ningún contador de huevo sobre él, su última habilidad no se disparará y no regresará al campo de batalla.

Descarga de trasgos

{3}{R}

Conjuro

Estímulo—Sacrificar un artefacto o Trasgo. *(Puedes sacrificar un artefacto o Trasgo como coste adicional al lanzar este hechizo.)*

La Descarga de trasgos hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. Si este hechizo fue estimulado, también hace 4 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.

* No puedes lanzar la Descarga de trasgos a menos que elijas una criatura como objetivo, aunque haya sido estimulada. Sin embargo, puedes hacer objetivo a un Trasgo o criatura artefacto que controlas y luego sacrificarla para pagar el coste de estímulo. El jugador o planeswalker objetivo recibirá 4 puntos de daño.

Despertar silvano

{2}{G}

Conjuro

Hasta tu próximo turno, todas las tierras que controlas se convierten en criaturas Elemental 2/2 con las habilidades de alcance, indestructible y prisa. Siguen siendo tierras.

* El Despertar silvano no endereza ninguna de las tierras que se convierten en criaturas.

* El Despertar silvano afecta solo a las tierras que controlas cuando se resuelve. Las tierras que empieces a controlar antes de tu próximo turno no se convertirán en criaturas.

* Las tierras afectadas por el Despertar silvano dejan de ser criaturas en cuanto comienza tu próximo paso de enderezar, antes de que endereces tus permanentes. Si esto hace que alguna acción basada en estado sea aplicable o que se disparen habilidades, estas se aplican durante tu mantenimiento.

Destructor

{4}

Criatura artefacto — Destructor

5/3

El Destructor ataca cada combate si puede.

El Destructor no puede ser bloqueado por Muros.

* Si el Destructor no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Djinn de la tempestad

{U}{U}{U}

Criatura — Djinn

0/4

Vuela.

El Djinn de la tempestad obtiene +1/+0 por cada Isla básica que controlas.

* La habilidad del Djinn de la tempestad que modifica su fuerza se aplica solo mientras está en el campo de batalla. En todas las demás zonas, es una carta de criatura 0/4.

Dominio del liche

{3}{B}{B}{B}

Encantamiento legendario

Antimaleficio.

No puedes perder el juego.

Siempre que ganes vidas, roba esa misma cantidad de cartas.

Siempre que pierdas vidas, por cada vida que pierdas, exilia un permanente que controlas o una carta de tu mano o de tu cementerio.

Cuando el Dominio del liche deje el campo de batalla, pierdes el juego.

* Aunque no puedes perder el juego, tus oponentes pueden ganarlo si un efecto así lo indica.

* Mientras controles el Dominio del liche, tu total de vidas sigue cambiando. Los efectos del Dominio del liche no reemplazan la ganancia o pérdida de vidas.

* No tienes por qué exiliar todas las cartas de un único lugar. Por ejemplo, si una fuente te hace 5 puntos de daño, puedes exiliar un permanente, dos cartas de tu mano y dos cartas de tu cementerio.

* Si te quedas sin otros permanentes, sin cartas en la mano y sin cartas en el cementerio, tendrás que exiliar el Dominio del liche y perderás el juego.

* Si recibes más daño que la cantidad de cartas que puedes exiliar, exiliarás todo lo que puedas.

Don del crecimiento

{1} {G}

Instantáneo

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

Endereza la criatura objetivo. Obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, esa criatura obtiene +4/+4 hasta el final del turno.

* Si el Don del crecimiento fue estimulado, la criatura objetivo se endereza antes de obtener +4/+4.

El gran anciano renacido

{4} {B}

Encantamiento — Saga

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

I — Cada oponente sacrifica una criatura o un planeswalker.

II — Cada oponente descarta una carta.

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

* Cuando la primera habilidad de capítulo de El gran anciano renacido se resuelve, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una criatura o planeswalker que controla, y luego cada otro oponente por orden de turno (si lo hay) hace lo mismo. Todos los permanentes elegidos son sacrificados al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya.

* Cuando la segunda habilidad de capítulo de El gran anciano renacido se resuelve, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla, y luego cada otro oponente por orden de turno (si lo hay) hace lo mismo. Todas las cartas elegidas son descartadas al mismo tiempo.

* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, el permanente que controlas por la última habilidad de capítulo de El gran anciano renacido es exiliado.

Elemental de espinas

{5} {G} {G}

Criatura — Elemental

7/7

Puedes hacer que el Elemental de espinas haga su daño de combate como si no hubiera sido bloqueado.

* Cuando asignes el daño de combate, puedes elegir si quieres asignar todo el daño a criaturas bloqueadoras, o si quieres asignarlo todo al jugador o planeswalker al que está atacando el Elemental de espinas. No puedes dividir la asignación de daño entre ellos.

Embaucadora tritón

{U} {U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

Destello.

Cuando la Embaucadora tritón entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Pierde todas las habilidades hasta el final del turno.

* Una vez que anuncias que lanzas un hechizo o activas una habilidad, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo o habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar remover las habilidades activadas de un permanente para impedir que se resuelvan. Una vez activada, la habilidad en la pila se resolverá incluso si la criatura pierde la habilidad.

* Si la criatura objetivo tiene una habilidad que se dispara cuando se gira, esa habilidad se dispara antes de que pierda todas sus habilidades.

* Si la criatura objetivo tiene la fuerza y la resistencia escritas como */* y tiene una habilidad que define su fuerza y resistencia, será una 0/0 cuando pierda todas sus habilidades. Si tiene la fuerza y la resistencia escritas como */*+1, será una 0/1, y así sucesivamente.

En las garras de Nicol Bolas

{4} {U} {U}

Encantamiento legendario — Aura

Encantar permanente.

Tú controlas el permanente encantado.

El permanente encantado es legendario.

* Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. 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.

* Si controlas dos En las garras de Nicol Bolas anexados a dos permanentes con el mismo nombre, la “regla de leyendas” se aplica al mismo tiempo a los permanentes encantados y a En las garras de Nicol Bolas. Puedes elegir mantener la carta En las garras de Nicol Bolas que encanta al permanente que deseas mantener.

* Si controlas dos o más permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos es legendario, la “regla de leyendas” no se aplica.

Escudo del reino

{2}

Artefacto — Equipo

Si una fuente fuera a hacerle daño a la criatura equipada, prevén 2 puntos de ese daño.

Equipar {1}.

* Si varias fuentes fueran a hacer daño al mismo tiempo a la criatura equipada (por ejemplo, varias criaturas bloqueadoras), prevén 2 puntos de daño de cada una de esas fuentes.

* Si una criatura es equipada con dos Escudos del reino, se prevendrán 4 puntos de daño. Tres Escudos del reino prevendrán 6 puntos de daño, y así sucesivamente.

* Si varios efectos de reemplazo fueran a modificar la forma en la que se hace el daño, el controlador del permanente al que se le hace el daño elige el orden en el cual se aplican esos efectos.

Esfera de amortiguamiento

{2}

Artefacto

Si una tierra se gira para obtener dos o más manás, produce {C} en vez de cualquier otro tipo y cantidad.
Cada hechizo que lance un jugador cuesta {1} más por cada otro hechizo que lanzó anteriormente este turno.

* Si varios efectos de reemplazo fueran a modificar qué maná produce una habilidad que controlas, elige uno para aplicarlo. Después de eso, determina si hay otros que son aplicables. Un efecto de reemplazo no puede aplicarse al mismo evento más de una vez de esta manera.

* La segunda habilidad de la Esfera de amortiguamiento cuenta los hechizos que se lanzaron durante un turno, incluso si la Esfera de amortiguamiento no estaba en el campo de batalla cuando se lanzaron. Por ejemplo, si la propia Esfera de amortiguamiento es el tercer hechizo que lanzas en un turno, el siguiente hechizo que lances cuesta {3} más.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o con un coste alternativo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzar la carta.

Esquirra de piedra de poder

{3}

Artefacto

{T}: Agrega {C} por cada artefacto que controlas llamado Esquirra de piedra de poder.

* La habilidad activada de la Esquirra de piedra de poder es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Evra, testigo de Halcyon

{4}{W}{W}

Criatura legendaria — Avatar

4/4

Vínculo vital.

{4}: Intercambia tu total de vidas con la fuerza de Evra, testigo de Halcyon.

* Si Evra no está en el campo de batalla cuando su habilidad activada se resuelve, el intercambio no puede darse y la habilidad no tendrá ningún efecto. Sin embargo, si Evra está en el campo de batalla pero tiene una fuerza de 0 o menos, el intercambio se produce y perderás el juego.

* Cuando su habilidad activada se resuelve, la fuerza de Evra se convertirá en tu total de vidas anterior y tú ganarás o perderás una cantidad de vidas hasta que tu total de vidas sea igual a la fuerza anterior de Evra. Otros efectos que interactúan con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

* Cualesquiera efectos, contadores, Auras o Equipos que modifiquen la fuerza se aplicarán después de que la fuerza de Evra se haya convertido en tu total de vidas anterior. Por ejemplo, imagina que Evra está encantada con Nombrar (lo que la convierte en una 6/6) y que tu total de vidas es 7. Después del intercambio, Evra sería una criatura 9/6 (su fuerza se convirtió en 7 y luego fue modificada por Nombrar) y tu total de vidas sería 6.

Explorador de Llanowar

{1}{G}

Criatura — Explorador elfo

1/3

{T}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

* El efecto del Explorador de Llanowar no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tantas tierras como fue posible este turno o si no es tu turno.

Familiar de Jhoira

{4}

Criatura artefacto — Ave

2/2

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos históricos. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

* La última habilidad del Familiar de Jhoira no reduce su propio coste mientras lo lanzas.

Fénix grito de guerra

{3} {R}

Criatura — Fénix

2/2

Vuela, prisa.

Siempre que ataques con tres o más criaturas, puedes pagar {2} {R}. Si lo haces, regresa el Fénix grito de guerra de tu cementerio al campo de batalla girado y atacando.

* En cuanto el Fénix grito de guerra regrese al campo de batalla por su habilidad disparada, tú eliges a qué oponente o planeswalker oponente está atacando. No tiene por qué tratarse del mismo oponente o planeswalker oponente al que atacan tus otras criaturas atacantes.

* Si el Fénix grito de guerra entra al campo de batalla atacando, no fue declarado como criatura atacante ese turno. Las habilidades que se disparan cuando una criatura ataca no se dispararán.

Fractura temporal de Karn

{4} {U} {U}

Conjuro legendario

(Solo puedes lanzar un conjuro legendario si controlas una criatura o planeswalker legendario.)

El jugador objetivo juega un turno adicional después de este. Regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Exilia la Fractura temporal de Karn.

* Si el jugador objetivo o el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando la Fractura temporal de Karn se resuelve, el otro objetivo se ve afectado de forma normal y la Fractura temporal de Karn es exiliada. Si ambos objetivos son ilegales, la Fractura temporal de Karn no se resuelve y no es exiliada.

Fuerza verde

{5} {G} {G} {G}

Criatura — Elemental

7/7

Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

* La habilidad de la Fuerza verde se dispara al comienzo de cada mantenimiento, no solo en cada uno de tus mantenimientos.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Fuerza verde se dispara solo una vez durante el mantenimiento de un equipo.

Furia de la Señora Guerrera

{R}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.
Roba una carta.

* Puedes lanzar la Furia de la Señora Guerrera incluso si no controlas ninguna criatura. Robarás una carta igualmente.

Garna, la Llama de Sangre

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/3

Destello.

Cuando Garna, la Llama de Sangre entre al campo de batalla, regresa a tu mano todas las cartas de criatura en tu cementerio que hayan ido allí desde cualquier lugar este turno.

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

* Las cartas de criatura que regresas a tu mano se determinan en cuanto la habilidad disparada de Garna se resuelve. Si de algún modo Garna acaba en tu cementerio antes de eso, quizás debido a la “regla de leyendas”, regresará a tu mano.

Gólem aullante

{3}

Criatura artefacto — Gólem

2/3

Siempre que el Gólem aullante ataque o bloquee, cada jugador roba una carta.

* Una vez que la habilidad disparada del Gólem aullante se resuelva, los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades antes de que se declaren bloqueadoras si está atacando, o antes de hacer daño si está bloqueando.

Grunn, el rey solitario

{4} {G} {G}

Criatura legendaria — Guerrero simio

5/5

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

Si Grunn, el rey solitario fue estimulado, entra al campo de batalla con cinco contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que Grunn ataque solo, duplica su fuerza y resistencia hasta el final del turno.

* Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza. Lo mismo sucede con su resistencia.

* Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto ha dado a Grunn -7/-0 para que sea una criatura -2/5, duplicar su fuerza y resistencia le otorgará -2/+5, por lo que será una -4/10 hasta el final del turno.

* Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo a las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la última habilidad de Grunn no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.

Guardaespaldas intrépida

{W}

Criatura — Caballero humano

2/1

En cuanto la Guardaespaldas intrépida entre al campo de batalla, elige otra criatura que controlas.

Sacrificar la Guardaespaldas intrépida: La criatura elegida gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* La primera habilidad de la Guardaespaldas intrépida no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores no pueden responder a tu elección sobre a qué criatura protege.

* Si la Guardaespaldas intrépida entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, esa criatura no puede ser elegida por su habilidad.

* Si la criatura elegida deja el campo de batalla, no puedes elegir una criatura nueva para que sea protegida por la Guardaespaldas intrépida. Si activas su última habilidad en este caso, ninguna criatura gana la habilidad de indestructible.

Hállar, Flecha Ígnea

{1}{R}{G}

Criatura legendaria — Arquero elfo

3/3

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo, si ese hechizo fue estimulado, pon un contador +1/+1 sobre Hállar, Flecha Ígnea. Luego, Hállar hace una cantidad de daño a cada oponente igual a la cantidad de contadores +1/+1 que tenga.

* La última habilidad de Hállar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* Si Hállar deja el campo de batalla después de que se dispare su última habilidad, pero antes de que se resuelva, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada en cuanto la habilidad se resuelva. Sin embargo, sí que usarás la cantidad de contadores +1/+1 que tenía Hállar antes de dejar el campo de batalla para determinar cuánto daño hace a cada oponente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Hállar hace que el equipo oponente pierda 2 vidas por cada contador +1/+1 que tiene.

Historia de Benalia

{1}{W}{W}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

III — Los Caballeros que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno.

* La última habilidad de capítulo de la Historia de Benalia solo afecta a los Caballeros que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno o que se conviertan en Caballeros más adelante en el turno no obtienen +2/+1.

Infección fúngica

{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno. Crea una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Infección fúngica, el hechizo no se resuelve. No crearás una ficha de Saprolín.

* La criatura objetivo estará en el campo de batalla cuando crees la ficha de Saprolín, incluso si está a punto de morir por tener 0 de resistencia o daño letal. Sus habilidades pueden afectar a la creación de la ficha o dispararse

cuando la ficha entre al campo de batalla. Las habilidades que se disparan de esta manera se resolverán después de que la criatura objetivo haya muerto.

Infierno inmolador de Jaya

{X}{R}{R}

Conjuro legendario

(Solo puedes lanzar un conjuro legendario si controlas una criatura o planeswalker legendario.)

El Infierno inmolador de Jaya hace X puntos de daño a cada uno de hasta tres objetivos.

* No puedes hacer objetivo al mismo objetivo más de una vez para que el Infierno inmolador de Jaya le haga más daño.

Intercambio oscuro

{3}{B}

Instantáneo

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon dos de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio. El Intercambio oscuro te hace 2 puntos de daño.

* Si tienes menos de tres cartas en tu biblioteca, las pones todas en tu mano y ninguna en tu cementerio.

Invocar a lo divino

{2}{W}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 4 vidas.

* Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse Invocar a lo divino, el hechizo no se resuelve. No ganarás ninguna vida.

Jaya Ballard

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

Planeswalker legendario — Jaya

5

+1: Agrega {R}{R}{R}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

+1: Descarta hasta tres cartas. Luego, roba esa misma cantidad de cartas.

—8: Obtienes un emblema con “Puedes lanzar cartas de instantáneo y de conjuro desde tu cementerio. Si una carta lanzada de esta manera fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exíliala”.

* El maná producido por la primera habilidad de Jaya puede gastarse entre cualquier cantidad de hechizos de instantáneo y/o de conjuro.

* Tú eliges cuántas cartas quieres descartar mientras la segunda habilidad de Jaya se resuelve. Si lo deseas, puedes elegir descartar cero cartas de esta manera (y luego robarás cero cartas).

* El emblema de Jaya no te da permiso para hacer nada con las cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, a excepción de lanzarlas. Por ejemplo, no puedes activar la habilidad de ciclo de cartas de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio.

Jefe de guerra trasgo

{1}{R}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Trasgo.
Los Trasgos que controlas tienen la habilidad de prisa.

* El efecto del Jefe de guerra trasgo solo reduce el maná genérico del coste de los hechizos de Trasgo que lanzas. Por ejemplo, no reduce el coste del Minero de Skirk por debajo de {R}.

Jodah, Archimago Eterno

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/3

Vuela.

Puedes pagar {W}{U}{B}{R}{G} en lugar de pagar el coste de maná de los hechizos que lances.

* La habilidad de Jodah es un coste alternativo para lanzar un hechizo. No puedes combinar esto con otros costes alternativos, como el de retrospectiva. Puedes pagar costes adicionales, como estímulo, además de su coste alternativo.

* Si aplicas el coste alternativo de Jodah a un hechizo con {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si lanzas un hechizo en el cual el maná se puede gastar como si fuera maná de cualquier color, puedes lanzarlo por el coste alternativo de Jodah y aun así gastar maná como si fuera maná de cualquier color.

Juramento de Teferi

{3}{W}{U}

Encantamiento legendario

Cuando el Juramento de Teferi entre al campo de batalla, exilia otro permanente objetivo que controlas. Regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

Puedes activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlas dos veces por turno, en vez de una sola vez por turno.

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

* La carta exiliada regresará al campo de batalla al comienzo del próximo paso final incluso si el Juramento de Teferi ya no está en el campo de batalla en ese momento.

* Si la carta exiliada es un Aura, el propietario de esa carta elige a qué encantará cuando regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece exiliada.

* Para la segunda habilidad del Juramento de Teferi, puedes activar dos veces la misma habilidad de un planeswalker, o puedes activar dos habilidades diferentes de ese planeswalker.

* Si de algún modo controlas más de un Juramento de Teferi, no podrás activar habilidades de planeswalkers que controlas más de dos veces en un turno.

Karn, vástago de Urza

{4}

Planeswalker legendario — Karn

5

+1: Muestra las dos primeras cartas de tu biblioteca. Un oponente elige una de ellas. Pon esa carta en tu mano y exilia la otra con un contador de plata sobre ella.

–1: Pon en tu mano una carta exiliada de la que eres propietario con un contador de plata sobre ella.

–2: Crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

* Una ficha creada por la última habilidad de Karn se contará a sí misma, así que será como mínimo una 1/1.

* Karn es incoloro, pero no es un artefacto. Las fichas de Constructo creadas por la última habilidad de Karn no cuentan a Karn.

Kazarov, purasangre de Sengir

{5}{B}{B}

Criatura legendaria — Vampiro

4/4

Vuela.

Siempre que una criatura que controla un oponente reciba daño, pon un contador +1/+1 sobre Kazarov, purasangre de Sengir.

{3}{R}: Kazarov hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

* Si Kazarov recibe daño al mismo tiempo que recibe daño una criatura que controla un oponente, Kazarov debe sobrevivir al daño para obtener un contador +1/+1.

* La habilidad disparada de Kazarov se dispara una vez por cada criatura que reciba daño en un momento determinado.

* Si una criatura recibe una cantidad de daño “por cada” algo, ese daño se hace en un único evento y la habilidad disparada de Kazarov se dispara una sola vez.

Kwende, orgullo de Femeref

{3}{W}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/2

Daña dos veces.

Las criaturas que controlas con la habilidad de dañar primero tienen la habilidad de dañar dos veces.

* Una criatura con las habilidades de dañar primero y dañar dos veces hace daño de combate igual que una criatura con dañar dos veces. No hace daño tres veces o antes que otras criaturas con dañar primero.

* Si una criatura que controlas gana la habilidad de dañar primero una vez que Kwende entró en el campo de batalla, esa criatura también gana dañar dos veces.

* Si una criatura pierde la habilidad de dañar dos veces una vez que se produjo el daño de dañar primero, no hará daño de combate normal.

La conjetura del Mirari

{4}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Regresa la carta de instantáneo objetivo de tu cementerio a tu mano.

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

III — Hasta el final del turno, siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* La última habilidad de capítulo de La conjetura del Mirari copia cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro que lances, no solo aquellos que tienen objetivos.

* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

* La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).

* Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Infierno inmolador de Jaya), la copia tendrá el mismo valor de X.

* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con Combatir con fuego cuando es estimulado), no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño).

* El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

La Guerra de las Antigüedades

{3}{U}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de artefacto que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

III — Los artefactos que controlas se convierten en criaturas artefacto con una fuerza y resistencia base de 5/5 hasta el final del turno.

* La última habilidad de capítulo de La Guerra de las Antigüedades solo afecta a los artefactos que controlas cuando se resuelve. Los artefactos que empieces a controlar más tarde ese turno no se convertirán en criaturas 5/5.

* La última habilidad de capítulo de La Guerra de las Antigüedades sobrescribe la fuerza y resistencia base de una criatura artefacto y todos los efectos anteriores que fijaban la fuerza y resistencia base de una criatura artefacto a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.

* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura artefacto, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

* Si de algún modo La Guerra de las Antigüedades se convierte en un encantamiento artefacto antes de que se resuelva su última habilidad de capítulo, se convertirá en una criatura encantamiento artefacto Saga 5/5 y será sacrificada una vez que la habilidad se resuelva.

* Un Equipo que se convierta en una criatura artefacto pasa a estar desanexado si estaba anexado a una criatura. Su habilidad de equipar puede ser activada, pero no se anexará a la criatura objetivo.

La Llama de Keld

{1}{R}

Encantamiento — Saga

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

I — Descarta tu mano.

II — Roba dos cartas.

III — Si una fuente roja que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador este turno, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 2 a ese permanente o jugador.

* Si varios efectos de reemplazo fueran a modificar la forma en que se hace el daño, el jugador al que se le hace el daño (o el controlador del permanente al que se le hace el daño) elige el orden en que se aplicarán esos efectos.

* Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla simultáneamente, divide la cantidad original antes de sumar 2. Por ejemplo, si atacas con una criatura roja 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se modifican a 4 y 5 respectivamente.

La primera erupción

{2}{R}

Encantamiento — Saga

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

I — La primera erupción hace 1 punto de daño a cada criatura sin la habilidad de volar.

II — Agrega {R}{R}.

III — Sacrifica una Montaña. Si lo haces, La primera erupción hace 3 puntos de daño a cada criatura.

* Mientras se resuelve la última habilidad de capítulo de La primera erupción, debes sacrificar una Montaña si puedes. No puedes sacrificar varias Montañas para hacer más daño.

Las Escrituras pirexianas

{2}{B}{B}

Encantamiento — Saga

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

I — Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Esa criatura se convierte en un artefacto además de sus otros tipos.

II — Destruye todas las criaturas que no sean artefacto.

III — Exilia todas las cartas de los cementerios de todos los oponentes.

* El efecto de la primera habilidad de capítulo de Las Escrituras pirexianas dura indefinidamente. No caduca cuando Las Escrituras pirexianas dejan el campo de batalla.

Llamaguerra keldon

{1}{R}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Siempre que el Llamaguerra keldon ataque, pon un contador de sabiduría sobre la Saga objetivo que controlas.

* La habilidad de capítulo apropiada de la Saga objetivo se dispara y se resuelve antes de que se declaren bloqueadoras.

Lyra Portaalba

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

5/5

Vuela, daña primero, vínculo vital.

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

* Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Ángel que controlas puede convertirse en letal si Lyra deja el campo de batalla durante ese turno.

Maga graduada de la Academia

{4}{U}

Criatura — Hechicero humano

3/2

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

Cuando la Maga graduada de la Academia entre al campo de batalla, regresa la criatura objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario.

* Si controlas más de un Hechicero, el coste de la Maga graduada de la Academia solo se reduce en {1}.

* Una vez que anuncias que lanzas la Maga graduada de la Academia, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los jugadores no pueden intentar aumentar el coste del hechizo removiendo tus Hechiceros.

Maga graduada ghitu

{2}{R}

Criatura — Hechicero humano

3/2

Cuando la Maga graduada ghitu entre al campo de batalla, si controlas otro Hechicero, la Maga graduada ghitu hace 2 puntos de daño a cada oponente.

* La habilidad de la Maga graduada ghitu no se dispara si no controlas a otro Hechicero inmediatamente después de que entre al campo de batalla. Si se dispara pero no controlas a otro Hechicero en cuanto se resuelve, no hace nada.

* La habilidad disparada de la Maga graduada ghitu no hace más daño si controlas más de un Hechicero que no sea ella.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Maga graduada ghitu hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Manipulador gélido

{4}

Artefacto

{1}, {T}: Gira el artefacto, criatura o tierra objetivo.

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

Mariscal benalita

{W}{W}{W}

Criatura — Caballero humano

3/3

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

* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si el Mariscal benalita deja el campo de batalla durante ese turno.

Maquinaciones temporales (*solo en mazo de Planeswalker*)

{2}{U}

Conjuro

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario. Si controlas un artefacto, roba una carta.

* Solo se verifica si controlas un artefacto o no después de regresar la criatura objetivo a la mano de su propietario. Si la criatura objetivo es el único artefacto que controlas, no robarás una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intentan resolverse las Maquinaciones temporales, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta.

Marwyn, la Cuidadora

{2}{G}

Criatura legendaria — Druida elfo

1/1

Siempre que otro Elfo entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre Marwyn, la Cuidadora.
{T}: Agrega una cantidad de {G} igual a la fuerza de Marwyn.

La habilidad activada de Marwyn es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Merced sanadora

{W}

Instantáneo

Prevén los siguientes 3 puntos de daño que la fuente de tu elección fuera a hacer a cualquier objetivo este turno.
Ganas 3 vidas.

* La Merced sanadora solo hace objetivo a la criatura, planeswalker o jugador que recibirá el “escudo” de prevención de daño. La fuente no es un objetivo.

* Eliges solo una fuente, incluso si esa fuente no fuera a hacer 3 puntos de daño.

* Ganas 3 vidas en cuanto la Merced sanadora se resuelve, incluso si no se previno ningún daño.

Mox de ámbar

{0}

Artefacto legendaria

{T}: Agrega un maná de cualquier color de entre las criaturas y planeswalkers legendarios que controlas.

* La habilidad del Mox de ámbar agrega un maná del color que elijas que se encuentre entre los colores de las criaturas y planeswalkers legendarios que controlas. No agrega un maná por cada uno de estos colores.

* Si no controlas criaturas legendarias o planeswalkers, puedes activar la habilidad del Mox de ámbar, pero no agregarás ningún maná.

* Si controlas criaturas legendarias o planeswalkers y todos son incoloros, puedes activar la habilidad del Mox de ámbar, pero no agregarás ningún maná. Incoloro no es un color.

Muldrotha, tumba pantanosa

{3}{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Avatar elemental

6/6

Durante cada uno de tus turnos, puedes jugar desde tu cementerio hasta una carta de permanente de cada tipo de permanente. *(Si una carta tiene varios tipos de permanente, elige uno al jugarla.)*

* Por ejemplo, puedes lanzar una carta de criatura artefacto como carta de artefacto y lanzar otra carta de criatura artefacto como carta de criatura.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu cementerio. Por ejemplo, no puedes usar a Muldrotha para jugar una tierra adicional ni para lanzar a un planeswalker durante tu paso final.

* Debes pagar los costes para lanzar una carta que no sea tierra de esta manera. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarla por ese coste.

* Cuando empieces a lanzar una carta, perder el control de Muldrotha no afectará al hechizo.

* Si juegas una carta desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Muldrotha entre bajo tu control en el mismo turno, puedes jugar otra carta de ese tipo desde tu cementerio ese turno.

* Si una carta de permanente va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.

* Si varios efectos te permiten jugar una carta desde tu cementerio, como por ejemplo el de Gisa y Geraf y el de Karador, Cacique Fantasma, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a jugar la carta.

Multani, avatar de Yavimaya

{4}{G}{G}

Criatura legendaria — Avatar elemental

0/0

Alcance, arrolla.

Multani, avatar de Yavimaya obtiene +1/+1 por cada tierra que controlas y por cada carta de tierra en tu cementerio. {1}{G}, regresar dos tierras que controlas a la mano de su propietario: Regresa a Multani de tu cementerio a tu mano.

* La habilidad de Multani que modifica su fuerza y resistencia se aplica solo mientras está en el campo de batalla. En todas las demás zonas, es una carta de criatura 0/0.

* Para activar la última habilidad de Multani, debes regresar tierras que controlas del campo de batalla a la mano de su propietario. Las cartas de tierra en tu cementerio no pueden ser regresadas de esta manera.

Naban, decano de la iteración

{1}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/1

Si un Hechicero que entra al campo de batalla bajo tu control hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

* Naban afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de un Hechicero, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese Hechicero entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.

* Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la primera habilidad de Naban. Por ejemplo, un Hechicero que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él no obtendrá un contador +1/+1 adicional.

* Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, como elegir el nombre de una carta con el Mago entrometido, no se ven afectadas.

* El efecto de Naban no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada copia de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.

* El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “Hechiceros”. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control”, se dispararía dos veces si la criatura que entra es un Hechicero.

* Mira cada permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si controlas una Adaptación arcana con Hechicero elegido como tipo de criatura y un Oso garra de runas entra al campo de batalla, esto hará que se dispare una vez adicional cualquier habilidad que el Oso garra de runas haya hecho que se dispare.

* Si de alguna manera controlas dos cartas de Naban, un Hechicero que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Un tercer Naban hace que las habilidades se disparen cuatro veces, un cuarto que se disparen cinco, y así sucesivamente.

* Si un Hechicero que entra al campo de batalla al mismo tiempo que Naban (incluyendo al mismo Naban) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

* Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.

* En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los costes de maná convertidos de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Naru Meha, maga experta

{2}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Destello.

Cuando Naru Meha, maga experta entre al campo de batalla, copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

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

* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Hechicero que controlas puede convertirse en letal si Naru deja el campo de batalla durante ese turno.

* La habilidad disparada de Naru puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

* La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

* La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).

* Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Infierno inmolador de Jaya), la copia tendrá el mismo valor de X.

* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con Combatir con fuego cuando es estimulado), no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño).

* El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Nombrar

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2, tiene la habilidad de dañar primero y es un Caballero además de sus otros tipos.

* Nombrar puede encantar una criatura que ya sea un Caballero. Obtendrá +2/+2 y tendrá la habilidad de dañar primero, pero no se beneficiará de convertirse en Caballero.

Pies de Fango, el polizón

{1} {B} {G}

Criatura legendaria — Hongo

2/3

Siempre que un Saprolín que controlas muera, Pies de Fango, el polizón hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{4}: Crea una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

* Si un Saprolín que controlas muere al mismo tiempo que Pies de Fango, Pies de Fango hará daño y tú ganarás vidas.

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

Promesa drúidica de Kamahl

{X} {G} {G}

Conjuro legendario

(Solo puedes lanzar un conjuro legendario si controlas una criatura o planeswalker legendario.)

Mira las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de tierra o de permanente legendario con coste de maná convertido de X o menos que se encuentren entre ellas. Pon el resto en tu cementerio.

* Para las cartas en tu biblioteca con {X} en sus costes de maná, X se considera 0.

* Todos los permanentes puestos en el campo de batalla de esta manera entran al mismo tiempo. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra al campo de batalla, se verán unas a otras.

Protección del conservador

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

El permanente encantado tiene la habilidad de antimaleficio.

Cuando el permanente encantado deje el campo de batalla, si era histórico, roba dos cartas. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

* Si la Protección del conservador está anexada a un permanente histórico que no controlas, tú robas dos cartas cuando ese permanente deje el campo de batalla, no el controlador de ese permanente.

* Si otorgas la habilidad de antimaleficio a un permanente de un oponente, como por ejemplo encantándolo con la Protección del conservador, ese jugador puede seguir haciendo objetivo a ese permanente, pero tú no.

Protector de Gaia

{3}{G}

Criatura — Guerrero elemental

4/2

El Protector de Gaia debe ser bloqueado si se puede.

* Solo se necesita una criatura para bloquear al Protector de Gaia. Las otras criaturas también pueden bloquearlo, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.

* El jugador defensor, no tú, es quien elige la criatura que bloquea al Protector de Gaia.

* Si por alguna razón ninguna criatura que controla el jugador defensor puede bloquear (por ejemplo, por estar giradas), entonces el Protector de Gaia no es bloqueado. Si hay un coste asociado con bloquear al Protector de Gaia, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear.

Radha, Gran Señora Guerrera

{2}{R}{G}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/4

Prisa.

Siempre que una o más criaturas que controlas ataquen, agrega esa misma cantidad de maná en cualquier combinación de {R} y/o {G}. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

* La cantidad de maná que agregarás es la cantidad de criaturas con las que atacas. Las criaturas que se ponen en el campo de batalla atacando antes de que la habilidad disparada de Radha se resuelva no cuentan, pero las criaturas que atacaron y dejaron el combate antes de que la habilidad disparada se resuelva sí que cuentan.

* Una vez que la habilidad disparada de Radha se resuelva, puedes lanzar hechizos y activar habilidades antes de que se declaren bloqueadoras.

Rayo del hechicero

{2}{R}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas un Hechicero.

El Rayo del hechicero hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

* Una vez que anuncias que lanzas el Rayo del hechicero, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los jugadores no pueden intentar aumentar el coste del hechizo removiendo tus Hechiceros.

Rayo propagado

{3}{R}

Instantáneo

El Rayo propagado hace 3 puntos de daño al jugador objetivo y 1 punto de daño a cada criatura que controla ese jugador.

* El Rayo propagado solo hace objetivo al jugador. Las criaturas con la habilidad de antimaleficio que ese jugador controla recibirán daño.

Renacer glorioso de los Primigenios

{5}{W}{B}

Conjuro legendario

(Solo puedes lanzar un conjuro legendario si controlas una criatura o planeswalker legendario.)

Regresa todas las cartas de permanente legendarias de tu cementerio al campo de batalla.

* Debes regresar todas las cartas de permanente legendario al campo de batalla, incluso si la “regla de leyendas” hará que algunos vuelvan al cementerio inmediatamente. Si algunas habilidades se dispararon debido a la entrada en el campo de batalla de los permanentes legendarios, esas habilidades irán a la pila después de que se aplique la “regla de leyendas”.

* Todos los permanentes puestos en el campo de batalla de esta manera entran al mismo tiempo. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra al campo de batalla, se verán unas a otras.

Respuesta del hechicero

{1}{U}{U}

Instantáneo

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

Contrarresta el hechizo objetivo.

* Una vez que anuncias que lanzas la Respuesta del hechicero, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los jugadores no pueden intentar aumentar el coste del hechizo removiendo tus Hechiceros.

Rona, discípula de Gix

{1}{U}{B}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/2

Cuando Rona, discípula de Gix entre al campo de batalla, puedes exiliar la carta histórica objetivo de tu cementerio.

(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)

Puedes lanzar las cartas que no sean tierra exiliadas con Rona.

{4}, {T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

* Si Rona deja el campo de batalla, las cartas exiliadas permanecerán exiliadas indefinidamente. Si Rona entra al campo de batalla de nuevo, no estará asociada con las cartas que la “otra” Rona exilió. La nueva Rona exiliará un nuevo conjunto de cartas con su primera y última habilidades. Solo se pueden lanzar esas cartas mediante la segunda habilidad de la nueva Rona.

* Las cartas exiliadas de tu biblioteca se exilian boca arriba.

* Una vez que la última habilidad de Rona se resuelve, tienes prioridad si es tu turno. Si es legal que lo hagas, puedes lanzar la carta exiliada antes de que ningún jugador pueda realizar otras acciones.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que lanzas desde el exilio.

* Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos, como el que ofrece Jodah, Archimago Eterno.

* Las cartas exiliadas no están en tu mano, así que no puedes activar sus habilidades de ciclo, descartarlas o activar ninguna de sus habilidades activadas.

* Cuando empieces a lanzar una carta, perder el control de Rona no afectará al hechizo.

* La carta que exiliarás de la parte superior de la biblioteca se determina en cuanto la última habilidad de Rona se resuelve. Puede que no sea la carta que estaba en la parte superior de tu biblioteca cuando activaste esa habilidad.

Sellar

{1}{W}

Encantamiento

Destello.

Cuando Sellar entre al campo de batalla, exilia la criatura girada objetivo que controla un oponente hasta que Sellar deje el campo de batalla.

* Si Sellar deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.

* Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.

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

Shanna, legado de Sisay

{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

0/0

Shanna, legado de Sisay no puede ser objetivo de habilidades que controlan tus oponentes.

Shanna obtiene +1/+1 por cada criatura que controlas.

* Los hechizos que controlan tus oponentes pueden hacer objetivo a Shanna.

* La habilidad de Shanna que modifica su fuerza y resistencia se aplica solo mientras está en el campo de batalla. En todas las demás zonas, es una carta de criatura 0/0.

* Mientras esté en el campo de batalla, la última habilidad de Shanna se contará a sí misma, así que será como mínimo una 1/1.

* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Shanna puede convertirse en letal si otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.

Sirviente voltaico

{2}

Criatura artefacto — Constructo

1/3

Al comienzo de tu paso final, endereza el artefacto objetivo.

* La habilidad del Sirviente voltaico puede hacer objetivo a una criatura artefacto, incluyéndose a sí mismo.

Skízzik

{3}{R}

Criatura — Elemental

5/3

Estímulo {R}. *(Puedes pagar {R} adicional en cuanto lances este hechizo.)*

Arrolla, prisa.

Al comienzo del paso final, si Skízzik no fue estimulado, sacrificalo.

* La habilidad de Skízzik se verifica en cada paso final si fue estimulado cuando fue lanzado. No tienes que pagar su coste de estímulo cada turno (y no puedes hacerlo aunque te apetezca mucho estimularlo otra vez).

Squee, el Inmortal

{1}{R}{R}

Criatura legendaria — Trasgo

2/1

Puedes lanzar a Squee, el Inmortal desde tu cementerio o desde el exilio.

* La habilidad de Squee no impide que lances a Squee desde cualquier otra zona.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales y pagar su coste para lanzar a Squee desde tu cementerio o desde el exilio.

Susurro, liturgista de la sangre

{3}{B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

{T}, sacrificar dos criaturas: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

* Susurro puede ser una de las criaturas sacrificadas para activar su habilidad.

* Ninguna de las criaturas sacrificadas puede ser el objetivo de la habilidad de Susurro.

Tálido corona de esporas

{1}{G}

Criatura — Hongo

2/2

Cada otra criatura que controlas que sea Hongo o Sapolín obtiene +1/+1.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura Hongo o Saprolín que controlas puede convertirse en letal si el Tálido corona de esporas deja el campo de batalla durante ese turno.

* Si de algún modo una criatura es a la vez Hongo y Saprolín, la habilidad del Tálido corona de esporas solo le da un +1/+1.

Teferi, héroe de Dominaria

{3}{W}{U}

Planeswalker legendario — Teferi

4

+1: Roba una carta. Al comienzo del próximo paso final, endereza dos tierras.

−3: Pon el permanente objetivo que no sea tierra en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

−8: Obtienes un emblema con “Siempre que robes una carta, exilia el permanente objetivo que controla un oponente”.

* No decides qué dos tierras enderezar hasta el próximo paso final.

* Eliges el objetivo para la habilidad disparada del emblema de Teferi después de ver la carta que robaste.

Teshar, apóstol de la Antepasada

{3}{W}

Criatura legendaria — Clérigo ave

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo histórico, regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. (*Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.*)

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

Tetsuko Umezawa, fugitiva

{1}{U}

Criatura legendaria — Bribón humano

1/3

Las criaturas que controlas con fuerza o resistencia de 1 o menos no pueden ser bloqueadas.

* Una vez que una criatura que controlas es bloqueada, cambiar su fuerza a 1 o menos no hará que deje de estar bloqueada. Cambiar su resistencia a 1 no tampoco hará que deje de estar bloqueada, y cambiar su resistencia a menos de 1 hará que muera.

Tiana, ingeniera del barco

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Artífice ángel

3/3

Vuela, daña primero.

Siempre que un Aura o un Equipo que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, puedes regresar esa carta a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* La última habilidad de Tiana se dispara y crea una habilidad disparada retrasada que te permitirá regresar el Aura o Equipo durante el próximo paso final. Lo hará incluso si Tiana deja el campo de batalla antes del próximo paso final.

* La última habilidad de Tiana no se disparará si un Aura que controlas va al cementerio inmediatamente después de que Tiana deje el campo de batalla, seguramente porque Tiana dejó el campo de batalla pero el Aura fue al cementerio como acción basada en estado después de ver que no estaba anexada a nada.

* Si un Aura o Equipo que controlas va al cementerio al mismo tiempo que Tiana, probablemente porque un efecto destruyó todos los permanentes que no fueran tierra, podrás regresarlo a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Si un Aura o Equipo va al cementerio durante un paso final, podrás regresarlo durante el próximo paso final, no durante el actual.

* Si un Aura o Equipo deja el cementerio después de disparar la última habilidad de Tiana, no regresará a la mano de su propietario cuando se resuelva la habilidad disparada retrasada.

Tiempos Gélidos

{3} {U}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Gira la criatura objetivo que controla un oponente. No se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras controles los Tiempos Gélidos.

III — Regresa todas las criaturas giradas a las manos de sus propietarios.

* Los efectos de las dos primeras habilidades de capítulo de los Tiempos Gélidos caducan si pierdes el control de ellos, incluso aunque lo ganes de nuevo inmediatamente o lances otros Tiempos Gélidos.

* El efecto de la última habilidad de capítulo de los Tiempos Gélidos regresa las criaturas que fueron giradas por cualquier razón, no solo las que fueron giradas por los Tiempos Gélidos.

Tomo de Urza

{2}

Artefacto

{3}, {T}: Roba una carta. Luego, descarta una carta a menos que exilies una carta histórica de tu cementerio. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

* No eliges si descartar o exiliar una carta de tu cementerio hasta que ves la carta que robas.

* Puedes elegir descartar una carta incluso si hay una carta histórica en tu cementerio que podrías exiliar.

Torgaar, el Hambre Encarnada

{6} {B} {B}

Criatura legendaria — Avatar

7/6

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada criatura sacrificada de esta manera.

Cuando Torgaar, el Hambre Encarnada entre al campo de batalla, el total de vidas de hasta un jugador objetivo se convierte en la mitad de su total de vidas inicial, redondeando hacia abajo.

* La primera habilidad de Torgaar no puede reducir su coste por debajo de {B} {B}. Puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas, incluso si eso no reducirá más el coste de Torgaar.

* Para que tu total de vidas pase a ser la mitad de tu total de vidas inicial (normalmente 10, la mitad de 20), ganas o pierdes la cantidad de vidas apropiada. Por ejemplo, si tu total de vidas es de 4 cuando se resuelve la habilidad de Torgaar haciéndote objetivo, ganarás 6 vidas; por otro lado, si tu total de vidas es de 25 cuando se resuelve, perderás 15 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de Torgaar hace que el total de vidas del equipo se convierta en la mitad de su total de vidas (normalmente 15, la mitad de 30), pero solo el jugador objetivo gana o pierde vidas.

Tormento de Cadenero

{3} {B}

Encantamiento — Saga

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

I, II — El Tormento de Cadenero hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 2 vidas.

III — Crea una ficha de criatura Horror Pesadilla negra X/X, donde X es la mitad de tu total de vidas, redondeando hacia arriba. Te hace X puntos de daño.

* Si otro efecto hace que la fuerza o la resistencia de la ficha Horror Pesadilla sea una cantidad diferente a X inmediatamente después de que entre al campo de batalla, la cantidad de daño que te hace sigue siendo X, no su fuerza o resistencia modificada.

* Si un efecto como el de la Procesión de ungidos hace que la última habilidad de capítulo del Tormento de Cadenero cree dos fichas Horror Pesadilla, cada una te hará X puntos de daño.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, cada una de las dos primeras habilidades de capítulo del Tormento de Cadenero hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y el tuyo gane 2 vidas.

Trasgo de la piedra sangrienta

{1} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo, si ese hechizo fue estimulado, la Trasgo de la piedra sangrienta obtiene +1/+1 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

* La última habilidad de la Trasgo de la piedra sangrienta se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Trasgo portacadenas

{R} {R} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

3/3

Daña primero.

Cuando la Trasgo portacadenas entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño a cada oponente y a cada criatura y planeswalker que estos controlan.

* Si el daño que fuera a hacer la Trasgo portacadenas a un jugador es prevenido, hace igualmente 1 punto de daño a las criaturas y planeswalkers de ese jugador.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Trago portacadenas hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Triunfo de Gerrard

{1}{W}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas con la mayor fuerza.

III — La criatura objetivo que controlas con la mayor fuerza gana las habilidades de volar, dañar primero y vínculo vital hasta el final del turno.

* Todas las habilidades de capítulo del Triunfo de Gerrard hacen objetivo a la criatura que controlas que tenga la mayor fuerza entre las criaturas que controlas. Si la fuerza de otra criatura que controlas pasa a ser la mayor antes de que la habilidad se resuelva, ese objetivo es ilegal.

Urgoros, el Vacío

{4}{B}{B}

Criatura legendaria — Espectro

4/3

Vuela.

Siempre que Urgoros, el Vacío haga daño de combate a un jugador, ese jugador descarta una carta al azar. Si el jugador no puede, tú robas una carta.

* Si ese jugador tiene una carta en la mano, se descarta al azar (aunque muy al azar no es). No robarás una carta.

Valduk, guardián de la Llama

{2}{R}

Criatura legendaria — Chamán humano

3/2

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

* Valduk cuenta todas las Auras y Equipos anexados a él, no solo las Auras y Equipos que controlas.

* Si Valduk deja el campo de batalla después de que se dispare su habilidad, pero antes de que se resuelva, usa la cantidad de Auras y Equipos que tenía anexados antes de que dejara el campo de batalla para determinar cuántas fichas crear.

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

Varita del hechicero

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene “{T}: Esta criatura hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker objetivo. Si esta criatura es un Hechicero, en vez de eso, hace 2 puntos de daño a ese jugador o planeswalker”.

Equipar {3}.

* Solo se verifica si la criatura equipada es un Hechicero o no en cuanto la habilidad se resuelve. Si esa criatura dejó el campo de batalla, usa su última información conocida para determinar si era un Hechicero.

* La criatura equipada, no la Varita del hechicero, es la fuente de la habilidad que hace daño y del daño hecho.

Vérix Alacortante

{2}{R}{R}

Criatura legendaria — Dragón

4/4

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

Vuela.

Cuando Vérix Alacortante entre al campo de batalla, si fue estimulada, crea a Károx Alacortante, una ficha de criatura legendaria Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.

* Vérix Alacortante cuenta con una nueva plantilla para crear fichas legendarias. Su función es idéntica a la del texto “crea una ficha de criatura legendaria Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar llamada Károx Alacortante”.

Vigor demoníaco

{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

Cuando la criatura encantada muera, regresa esa carta a la mano de su propietario.

* El Vigor demoníaco puede encantar una ficha, pero su última habilidad no hará regresar la ficha a tu mano.

Vínculo roto

{1}{G}

Conjuro

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

* No puedes lanzar el Vínculo roto a menos que elijas un artefacto o un encantamiento como objetivo.

* El efecto del Vínculo roto no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.

* Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Vínculo roto, el hechizo no se resuelve. No pondrás una carta de tierra en el campo de batalla.

Yelmo multiplicador

{4}

Artefacto legendario — Equipo

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha que es una copia de la criatura equipada, excepto que la ficha no es legendaria si la criatura equipada es legendaria. Esa ficha gana la habilidad de prisa.

Equipar {5}.

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

* La ficha no es legendaria y esta excepción es copiable. Si otra cosa copia la ficha más tarde, esa copia tampoco será legendaria. Si controlas dos o más permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos es legendario, la “regla de leyendas” no se aplica.

* La ficha gana la habilidad de prisa indefinidamente y su efecto no es copiable. Si otra cosa copia la ficha más tarde, esa copia no tendrá la habilidad de prisa.

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

* Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.

* Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Clon), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura esté copiando.

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

* Si la criatura equipada deja el campo de batalla antes de que la habilidad disparada del Yelmo multiplicador se resuelva, o si no hay ninguna criatura equipada, no se crea ninguna ficha. Sin embargo, si el Yelmo multiplicador deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, se creará una ficha de la criatura que lo tuvo equipado por última vez. Si esa criatura también dejó el campo de batalla, se utiliza su última información conocida para determinar cómo es la ficha.

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, Kaladesh, La revuelta del éter, Amonkhet, La hora de la devastación, Innistrad, Ixalan, Rivals de Ixalan y el mazo de Planeswalker son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2018 Wizards.