

Notas de la colección *Luna de horrores*

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

Documento modificado por última vez el 24 de junio de 2016

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Luna de horrores* contiene 205 cartas (74 comunes, 70 poco comunes, 47 raras y 14 raras míticas).

Eventos Presentación: 16 y 17 de julio de 2016

Fin de semana de lanzamiento: Del 22 al 24 de julio de 2016

Game Day: 13 y 14 de agosto de 2016

La colección *Luna de horrores* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 22 de julio de 2016. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Dragones de Tarkir*, *Magic Orígenes*, *La batalla por Zendikar*, *El juramento de los Guardianes*, *Sombras sobre Innistrad* y *Luna de horrores*.

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

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

Nueva mecánica: Cartas combinables

La presencia de Emrakul en Innistrad corrompe a sus habitantes, retorciendo por igual a humanos, licántropos y vampiros y tornándolos en monstruosas versiones de ellos mismos. Pero a algunos, esta influencia no solo los retorció, sino que los *combinó* con otros seres (o incluso objetos que hubiera a su alrededor), convirtiéndolos en testimonios aterradores del poder de Emrakul.

Las dos cartas del par combinado que hay más abajo son *Bruna*, *la Luz Mortecina* y *Gisela*, *la Espada Quebrada*. La mayor parte del tiempo, estas cartas se comportan como cartas de **Magic** normales. Pero si eres el propietario y controlas ambas mitades de este par combinado en el campo de batalla, se unirán en una carta sobredimensionada de Eldrazi: *Brisela*, *Voz de las Pesadillas*. La mitad superior de *Brisela* está impresa en la parte posterior de la carta de *Gisela*, y la mitad inferior de *Brisela* está impresa en la parte posterior de la carta de *Bruna*.

Bruna, la Luz Mortecina

{5}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

5/7

Cuando lances a Bruna, la Luz Mortecina, puedes regresar la carta de criatura Ángel o Humano objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Vuela, vigilancia.

(Se combina con Gisela, la Espada Quebrada.)

////

Gisela, la Espada Quebrada

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

4/3

Vuela, daña primero, vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si eres propietario de Gisela, la Espada Quebrada y de Bruna, la Luz Mortecina y controlas ambas cartas, exílialas. Luego, combínalas para formar Brisela, Voz de las Pesadillas.

////

Brisela, Voz de las Pesadillas

Criatura legendaria — Ángel eldrazi

9/10

Vuela, daña primero, vigilancia, vínculo vital.

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

* Cuando Bruna, la Luz Mortecina y Gisela, la Espada Quebrada se combinan, el resultado es una única criatura (Brisela, Voz de las Pesadillas) que está representada por dos cartas. Si Brisela muere, ambas cartas van al cementerio. Cuando Brisela deja el campo de batalla, ambas cartas se ponen con la cara frontal boca arriba de nuevo. Si las cartas van a la parte superior o inferior de tu biblioteca, tú eliges su orden relativo.

* Aunque las cartas combinables se parecen a las cartas de dos caras, no se consideran cartas de dos caras. No se transforman, sino que sus partes posteriores se unen por parejas para formar una carta sobredimensionada de una única cara.

* Una de las cartas de cada pareja de cartas combinables tiene una habilidad que te indica que exilies ambas cartas y las combines. Si controlas más de un objeto con uno de esos nombres, puedes seleccionar un objeto con ese nombre para exiliarlo.

* Cuando se exilian y combinan dos cartas, ambas dejan el campo de batalla y luego regresan juntas como un único objeto enderezado sin relación alguna con los objetos que dejaron el campo de batalla. Los contadores, auras, equipos y otros efectos que afectaban a esas dos cartas no afectan al permanente combinado.

* Solo se pueden combinar dos cartas que pertenezcan al mismo par combinado. No se pueden combinar fichas, cartas que no son combinables ni cartas combinables que no forman un par combinado. Si un efecto indica a un jugador que combine cartas que no se pueden combinar, esas cartas permanecen en el exilio.

* Mientras una carta combinable esté en cualquier otro lugar que no sea el campo de batalla, o si está en el campo de batalla con la parte frontal boca arriba, sus características serán las que indica la cara frontal.

* Mientras un permanente combinado esté en el campo de batalla, solo tiene las características de su cara posterior unida. Cualquier efecto que modifique cómo entra al campo de batalla el objeto nuevo solamente considerará la cara posterior unida.

* Ten en cuenta que las caras posteriores unidas son incoloras.

* El coste de maná convertido de un permanente combinado es la suma de los costes de maná convertido de sus caras frontales. * Una criatura que se convierta en una copia de un permanente combinado solo tiene las características de esa cara posterior unida y su coste de maná convertido es 0.

* Si a un jugador se le pide que nombre una carta, puede nombrar la cara posterior unida, y cada jugador tiene el derecho de saber qué características tiene esa cara posterior unida en todo momento.

* Si un efecto mueve un permanente combinado a una zona nueva y luego afecta a “esa carta”, afecta a ambas cartas.

Las reglas oficiales por las que se rigen las cartas combinables son las siguientes:

701.34. Combinar

701.34a Combinar es una acción de palabra clave que aparece en una habilidad de una carta de un par combinado. (Ver la regla 712, “Cartas combinables”). Para combinar las dos cartas de un par combinado, ponlas en el campo de batalla con sus caras posteriores boca arriba y unidas. El permanente resultante es un único objeto representado por dos cartas.

701.34b Solo se pueden unir dos cartas que pertenezcan al mismo par combinado. No se pueden combinar fichas, cartas que no son combinables ni cartas combinables que no forman un par combinado.

701.34c Si un efecto indica al jugador que combine cartas que no se pueden combinar, se quedan en la zona actual.

Ejemplo: Un jugador es el propietario y controlador de Saqueadores de medianoche y de una ficha que es una copia de las Ratas de la tumba. Al comienzo del combate, ambas se exilian pero no se pueden combinar. Saqueadores de medianoche permanece en el exilio.

712. Cartas combinables

712.1. Una carta combinable tiene una carta de **Magic** en una cara y la mitad de una carta de **Magic** sobredimensionada en la otra. No tiene la parte posterior de una carta de **Magic**.

712.1a Existen tres pares combinados específicos. Cada par combinado está formado por dos cartas específicas cuyas caras posteriores se unen para formar una carta de Magic sobredimensionada: los Saqueadores de medianoche y las Ratas de la tumba se combinan y forman la Aglomeración chirriante; el Baluarte de Hanweir y el Destacamento de Hanweir se combinan y forman Hanweir, pueblo enajenado; y Bruna, la Luz Mortecina y Gisela, la Espada Quebrada se combinan y forman Brisela, Voz de las Pesadillas.

712.1b Una carta combinable no es una carta de dos caras. No se puede transformar ni entrar al campo de batalla transformada. (Ver la regla 711, “Cartas de dos caras”).

712.2. Una carta de cada par combinado tiene una habilidad que exilia tanto a su pareja como a sí misma y las combina. Para combinar las dos cartas de un par combinado, ponlas en el campo de batalla con sus caras posteriores boca arriba y unidas (ver la regla 701.34, “Combinar”). El permanente resultante es un único objeto representado por dos cartas.

712.3. La cara frontal de cada carta combinable y la cara unida que forma un par combinado tiene cada una sus propias características.

712.3a Mientras una carta combinable esté fuera del juego, en una zona que no sea el campo de batalla, o esté en el campo de batalla con la parte frontal boca arriba, sus características serán las que indica la cara frontal.

712.3b Mientras las dos cartas de un par combinado estén en el campo de batalla como un permanente combinado, el objeto que representan esas dos cartas solo tiene las características de las caras posteriores unidas, exceptuando que su coste de maná convertido es la suma de los costes de maná convertido de sus caras frontales. Si un permanente está copiando un permanente combinado, el coste de maná convertido de la copia es 0. Ver la regla 202.3c.

712.3c Cualquier cosa que necesite información sobre una carta combinable solo ve la información que muestra la cara que está actualmente boca arriba.

Ejemplo: Un Clon entra al campo de batalla como una copia de la Aglomeración chirriante (la cara posterior unida de un par combinado). Tendrá las características de la Aglomeración chirriante, aunque el objeto en el que se convierte está representado por una única carta.

712.4. Si un permanente combinado deja el campo de batalla, un permanente deja el campo de batalla y dos cartas se ponen en la zona apropiada.

Ejemplo: La Aglomeración chirriante, un permanente combinado, muere. Una habilidad que se dispare “siempre que una criatura muera” se dispara una vez. Una habilidad que se dispare “siempre que una carta vaya a un cementerio desde cualquier lugar” se dispara dos veces.

712.4a Si un permanente combinado va al cementerio o a la biblioteca de su propietario, ese jugador puede colocar las dos cartas que lo representaban en cualquier orden. Si va a la biblioteca de su propietario, ese jugador no revela el orden.

712.4b Si un jugador exilia un permanente combinado, ese jugador determina un orden de llegada relativo para las dos cartas en ese momento. Esto es una excepción al procedimiento descrito en la regla 613.6j.

Ejemplo: El Duplicante es una carta con las habilidades “Cuando el Duplicante entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo que no sea ficha” y “Mientras la carta exiliada con el Duplicante sea una carta de criatura, el Duplicante tiene la fuerza, resistencia y tipos de criatura de la última criatura exiliada con el Duplicante. Sigue siendo un metamorfo”. Como la primera habilidad del Duplicante exilia la Aglomeración chirriante, un permanente combinado, el controlador del Duplicante elige si la última carta de criatura exiliada es los Saqueadores de medianoche o las Ratas de la tumba.

712.4c Si un efecto puede encontrar el objeto nuevo en el que se convierte el permanente combinado al dejar el campo de batalla, encuentra ambas cartas. (Ver la regla 400.7). Si ese efecto causa que se realicen acciones sobre esas cartas, esas acciones se realizan sobre cada una de ellas.

Ejemplo: La Muerte aparente es un aura con la habilidad “Cuando la criatura encantada muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control”. Una Aglomeración chirriante encantada con la Muerte aparente muere. La habilidad disparada devuelve tanto a los Saqueadores de medianoche como a las Ratas de la tumba al campo de batalla.

Ejemplo: El Viaje por otros mundos es un instantáneo que dice “Exilia la criatura objetivo. Al comienzo del próximo paso final, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella”. Un jugador lanza el Viaje por otros mundos haciendo objeto a la Aglomeración chirriante, un permanente combinado. La Aglomeración chirriante es exiliada. Al comienzo del próximo paso final, tanto los Saqueadores de medianoche como las Ratas de la tumba vuelven al campo de batalla, ambas cartas con un contador +1/+1 sobre ellas.

712.4d Si un permanente combinado va a otra zona, ambas cartas van a esa zona. Si se pudieran aplicar varios efectos de reemplazo al cambio de zona, aplicar uno a una de las dos cartas afecta a ambas. Si un permanente combinado es un comandante, puede quedar exento de esta regla (ver la regla 903.9a).

Ejemplo: Línea mística del vacío es un encantamiento que dice, en parte, “Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala”. La Rueda del sol y la luna es un aura con encantar jugador y la habilidad “Si una carta fuera a ser puesta en el cementerio del jugador encantado desde cualquier parte, en vez de eso, se muestra esa carta y se la pone en el fondo de la

biblioteca de su propietario”. Si los efectos de ambas cartas afectan al controlador de la Aglomeración chirriante, ese jugador elige un efecto para aplicarlo al evento y tanto los Saqueadores de medianoche como las Ratas de la tumba van a la zona apropiada.

712.5. Los jugadores que tengan permitido mirar una carta combinable pueden mirar su mitad de la cara posterior unida. Los jugadores también pueden acceder al texto de Oracle en cualquier momento para ver el otro miembro del par combinado y la cara unida (ver la regla 108.1).

712.6. En el mazo de un jugador, las cartas combinables pueden estar representadas por cartas de listado. (Ver la regla 713, “Cartas de listado”).

712.8. Si una carta combinable se lanza como un hechizo, se pone en la pila con su cara frontal boca arriba. (Ver la regla 601, “Lanzar hechizos”).

712.9. Una carta combinable entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba a menos que se esté combinando con su pareja.

712.10. Si un efecto permite a un jugador lanzar una carta combinable como un hechizo boca abajo, o si una carta combinable entra al campo de batalla boca abajo, tendrá las características que le otorga la regla o efecto que causó que estuviera boca abajo. La carta permanece oculta, usando una carta de listado boca abajo o protectores de cartas opacos. (Ver la regla 707, “Hechizos y permanentes boca abajo”).

712.11. Las cartas combinables en el campo de batalla y los permanentes unidos no se pueden poner boca abajo. Si un hechizo o habilidad intenta poner esos permanentes boca abajo, no ocurre nada.

712.12. Si un efecto indica a un jugador que nombre una carta, el jugador puede nombrar la cara frontal de una carta combinable o la cara posterior unida de un par combinado.

Nueva mecánica: Emerger

La mecánica de emerger te permite invocar a tus abominaciones eldrazi pagando menos haciendo que surjan de tus criaturas más pequeñas.

Monstruo arcaico de lo profundo

{8}

Criatura — Pulpo eldrazi

5/6

Destello.

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

Cuando lances el Monstruo arcaico de lo profundo, gira hasta cuatro permanentes objetivo.

Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de emerger son las siguientes:

702.118. Emerger

702.118a Emerger representa dos habilidades estáticas que funcionan mientras el hechizo con la habilidad de emerger está en la pila. “Emerger [coste]” significa “Puedes lanzar este hechizo pagando [coste] y sacrificando una criatura en vez de pagando su coste de maná” y “Si elegiste pagar este hechizo por su coste de emerger, su coste total se reduce en una cantidad de maná genérico igual al coste de maná convertido de la criatura sacrificada”. Pagar el coste de emerger de una carta sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

702.118b Tú eliges qué criatura vas a sacrificar a la vez que eliges pagar el coste de emerger del hechizo (ver la regla 601.2b), y sacrificas esa criatura a la vez que pagas el coste total (ver la regla 601.2h).

* Cada carta con emerger es incolora y tiene un coste de emerger que incluye un color de maná o más. Estas cartas siguen siendo incoloras aunque pagues el coste de emerger.

* El coste de maná convertido de una criatura es determinado solamente por los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que esa criatura sea la cara posterior de una carta de dos caras, un permanente combinado o esté copiando otra cosa; ver más abajo). Si el coste de maná incluye {X}, X se considera 0. Si es una carta de una única cara sin símbolos de maná en su esquina superior derecha (por ejemplo, porque es una tierra animada), su coste de maná convertido es 0. Ignora los costes alternativos o adicionales (como el de estímulo) que se pagaron cuando se lanzó la criatura.

* El maná de color que haya en los costes de emerger no se puede reducir de esta manera.

* Puedes sacrificar una criatura con coste de maná convertido de 0, como una ficha de criatura que no es una copia de otro permanente, para lanzar un hechizo por su coste de emerger. Solo pagarás el coste total de emerger sin ninguna reducción.

* Puedes sacrificar una criatura con coste de maná convertido mayor o igual que el coste de emerger. Si lo haces, solo pagarás el maná de color del coste de emerger.

* Si sacrificas una criatura que tiene {X} en su coste de maná, esa X se considera 0.

* El coste de maná convertido de la cara posterior de una carta de dos caras es el coste de maná convertido de su cara frontal. El coste de maná convertido de un permanente combinado es la suma del coste de maná convertido de sus caras frontales. Una criatura que sea una copia de cualquiera de estas dos tiene un coste de maná convertido de 0.

* Al coste de maná convertido de un hechizo de criatura con emerger no le afecta si el coste de emerger se pagó. Por ejemplo, si lanzas el Monstruo arcaico de lo profundo por su coste de emerger y sacrificas una criatura cuyo coste de maná convertido es 3, el coste de maná convertido del Monstruo arcaico de lo profundo sigue siendo 8.

* La criatura elegida para ser sacrificada sigue en el campo de batalla hasta el momento en que activas las habilidades de maná. Sus habilidades pueden afectar al coste del hechizo, ser activadas para generar maná, etcétera. Sin embargo, si tiene una habilidad que se dispara cuando se lanza un hechizo, ya habrá sido sacrificada antes de que esa habilidad se pueda disparar.

* Cuando empieces a lanzar un hechizo con emerger, ningún jugador puede hacer nada hasta que hayas acabado. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.

Nueva mecánica: Expandir

Los hechizos modales con la habilidad de expandir te dan aún más opciones para defender Innistrad de los horrores antinaturales.

Resistencia colectiva

{1} {R} {R}

Conjuro

Expandir {1}. *(Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.)*

Elige uno o más:

- El jugador objetivo descarta todas las cartas de su mano, luego roba esa misma cantidad de cartas.
- La Resistencia colectiva hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.
- La Resistencia colectiva hace 3 puntos de daño al oponente objetivo.

Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de expandir son las siguientes:

702.119. Expandir

702.119a Expandir es una habilidad estática de hechizos modales (ver la regla 700.2) que funciona mientras el hechizo con expandir está en la pila. “Expandir [coste]” significa “Por cada modo que elijas para este hechizo además del primero, pagas [coste] adicional”. Usar la habilidad de expandir sigue las reglas para elegir modos y pagar costes adicionales de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.119b Si eliges más de un modo, sigue el texto de cada modo elegido en el orden escrito en la carta cuando el hechizo se resuelve.

* Eliges todos los modos que quieres a la vez. No puedes esperar a que se realicen las acciones de un modo y luego decidir usar más modos.

* No puedes elegir un modo en concreto varias veces.

* Si dos de los modos elegidos hacen objetivo a una criatura, puedes elegir hacer objetivo a la misma criatura con cada modo o elegir criaturas diferentes. Lo mismo sucede si los modos elegidos hacen objetivo a un jugador (u oponente).

* Si un objetivo de un hechizo con expandir se convierte en ilegal, el resto de objetivos seguirán estando afectados. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, el hechizo será contrarrestado.

* Los efectos que reducen el coste de hechizos reducen el coste total, incluyendo cualquier coste de expandir añadido.

* Si un efecto te permite lanzar un hechizo con expandir sin pagar su coste de maná, puedes pagar los costes de expandir de ese hechizo.

* Los costes adicionales no afectan al coste de maná convertido del hechizo. Por ejemplo, el coste de maná convertido de la Resistencia colectiva es 3, sin importar cuántos modos se elijan.

Tema eldrazi que regresa: Habilidades disparadas de “cuando lances”

Al igual que en colecciones anteriores, muchas cartas eldrazi de la colección *Luna de horrores* tienen habilidades que se disparan cuando se lanzan.

Gryff horripilante

{7}

Criatura — Hipogrifo eldrazi

3/4

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

Cuando lances el Gryff horripilante, roba una carta.

Vuela.

* Una habilidad disparada de “cuando lances” se resuelve antes de que se resuelva el hechizo original.

* Una habilidad disparada de “cuando lances” se resuelve incluso si el hechizo original es contrarrestado, y el hechizo original se resuelve incluso si la habilidad disparada es contrarrestada.

Mecánicas y temas que regresan de *Sombras sobre Innistrad*

Luna de horrores contiene varias mecánicas que regresan de la colección *Sombras sobre Innistrad*. Para obtener más información acerca de las cartas de dos caras, las cartas de listado, delirio, demencia y escurridizo, puedes leer las notas de la colección *Sombras sobre Innistrad*.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Academia de Nephalia

Tierra

Si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace que descartes una carta, puedes mostrar esa carta y ponerla en la parte superior de tu biblioteca en vez de ningún otro lado.

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

* En un juego de **Magic**, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas de la biblioteca de un jugador en su cementerio no implican que esas cartas se descarten.

* Cuando aplicas el efecto de la Academia de Nephalia, la carta es descartada igualmente. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.

* Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te obliga a tomar una decisión y eliges descartar una carta, la habilidad de la Academia de Nephalia se aplicará.

* Si descartas una carta con la habilidad de demencia, eliges si quieres exiliarla o ponerla en la parte superior de tu biblioteca. Si la pones en la parte superior de tu biblioteca, no puedes lanzarla con la habilidad de demencia.

Alacosida avanzado

{3}{U}{U}

Criatura — Horror zombie

3/4

Vuela.

{2}{U}, descartar dos cartas: Regresa el Alacosida avanzado de tu cementerio al campo de batalla girado.

* La última habilidad del Alacosida avanzado solo puede activarse mientras esté en tu cementerio.

Alfas reunidos

{5}{R}

Criatura — Lobo

5/5

Siempre que los Alfas reunidos bloqueen o sean bloqueados por una criatura, los Alfas reunidos hacen 3 puntos de daño a esa criatura y 3 puntos de daño al controlador de esa criatura.

* La habilidad disparada se dispara una vez por cada criatura que bloquee a o que sea bloqueada por los Alfas reunidos. La habilidad se resuelve y hace daño a esa criatura antes de que se haga el daño de combate. Si ese daño destruye a todas las criaturas que bloquean a los Alfas reunidos, estos no dejan de estar bloqueados.

* La habilidad disparada hace daño al controlador de la criatura incluso si la criatura no recibe daño, quizás por ejemplo porque dejó el campo de batalla o porque el daño fue prevenido.

Alianza bendita

{1}{W}

Instantáneo

Expandir {2}. (*Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.*)

Elige uno o más:

- El jugador objetivo gana 4 vidas.
- Endereza hasta dos criaturas objetivo.
- El oponente objetivo sacrifica una criatura atacante.

* El oponente objetivo elige cuál de sus criaturas atacantes sacrificar, no tú.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

Alianza salvaje

{2}{R}

Instantáneo

Expandir {1}. *(Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.)*

Elige uno o más:

- Las criaturas que el jugador objetivo controla ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
- La Alianza salvaje hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.
- La Alianza salvaje hace 1 punto de daño a cada criatura que controla el oponente objetivo.

* Al determinar la cantidad de daño que una criatura con la habilidad de arrollar puede asignar al jugador o planeswalker al que ataca, ten en cuenta el daño que ya se ha hecho a las criaturas bloqueadoras. Por ejemplo, una criatura 4/4 con la habilidad de arrollar que sea bloqueada por una criatura 4/4 con 2 puntos de daño marcados sobre ella puede asignar 2 puntos de daño a esa criatura y 2 puntos al jugador defensor.

* Si eliges el segundo y el tercer modo, y el oponente objetivo controla la criatura objetivo, esa criatura recibirá 2 puntos de daño más 1 punto de daño (un total de 3 puntos). Una habilidad que se dispare siempre que esa criatura reciba daño se disparará dos veces.

Anciano pescador

{2}{U}

Criatura — Humano

2/3

{T}: Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego, si hay una carta de criatura incolora en tu cementerio, transforma al Anciano pescador.

/////

Pez espeluznante

Criatura — Pez eldrazi

4/5

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

* Si tienes una carta de criatura incolora en tu cementerio mientras controlas al Anciano pescador, aún no se transformará. Solo se transforma cuando su habilidad activada se está resolviendo.

* Si una criatura afectada por el efecto del Pez espeluznante no ha estado bajo el control de su controlador desde que empezó el turno, está girada o está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar en ese caso tampoco.

Árbol de la perdición

{3}{B}

Criatura — Planta

0/13

Defensor.

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

* Si el Árbol de la perdición no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, el intercambio no puede darse y la habilidad no tendrá ningún efecto. En particular, activar la habilidad y darle al Árbol de la perdición -13/-13 en respuesta no hará que tu oponente pierda el juego.

* Cuando la habilidad se resuelve, la resistencia del Árbol de la perdición se convierte en el total de vidas anterior del oponente objetivo y ese jugador gana o pierde la cantidad de vidas necesaria para que su total de vidas iguale la resistencia anterior del Árbol de la perdición. Otros efectos que interactúan con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

* Cualesquiera efectos, contadores, auras o equipos que modifiquen la resistencia se aplicarán después de que su resistencia se ajuste al total de vidas anterior de ese jugador. Por ejemplo, pongamos que el Árbol de la perdición está equipado con un Bastón del cultista (lo que lo convierte en 2/15) y que el total de vidas del jugador es de 7. Después del intercambio, el Árbol de la perdición sería una criatura 2/9 (su resistencia se convirtió en 7 y luego fue modificada por el Bastón del cultista) y el total de vidas del jugador sería de 15.

Arrastrar al fondo

{2}{U}

Conjuro

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Roba una carta.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que Arrastrar al fondo se resuelva, no robarás ninguna carta.

Asaltacriptas

{B}

Criatura — Zombie

1/1

{1}{B}, {T}, descartar una carta: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

Girar tres Zombies enderezados que controlas: Robas una carta y pierdes 1 vida.

* Puedes girar tres Zombies enderezados que controles cualesquiera, incluidos aquellos que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la segunda habilidad activada del Asaltacriptas. Eso incluye al propio Asaltacriptas.

Asir el pasado

{1}{G}

Instantáneo

Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego, puedes regresar una carta de criatura o de tierra de tu cementerio a tu mano.

* Asir el pasado no hace objetivo a la carta que regresa a tu mano. Después de poner las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, puedes elegir entre cualquier carta de criatura o de tierra que haya allí.

Aullador estridente

{2}{G}

Criatura — Horror licántropo

3/1

Las criaturas con fuerza menor que el Aullador estridente no pueden bloquearlo.

{5}{G}: Transforma al Aullador estridente.

////

Coro de aullidos

Criatura — Licántropo eldrazi

3/5

Las criaturas con fuerza menor que el Coro de aullidos no pueden bloquearlo.

Siempre que el Coro de aullidos haga daño de combate a un jugador, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

* La fuerza de la criatura bloqueadora y la del Aullador estridente se comparan solo en el momento en que se eligen bloqueadoras. Modificar la fuerza de cualquiera de las dos criaturas más adelante no hará que el Aullador estridente deje de estar bloqueado. Lo mismo sucede con el Coro de aullidos.

Baluarto de Hanweir

{2} {R}

Criatura — Soldado humano

2/3

Siempre que el Baluarte de Hanweir ataque, pon en el campo de batalla dos fichas de criatura Humano rojas 1/1 giradas y atacando.

(Se combina con el Destacamento de Hanweir.)

////

Destacamento de Hanweir

Tierra

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

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

{3} {R} {R}, {T}: Si eres propietario del Destacamento de Hanweir y del Baluarte de Hanweir y controlas ambas cartas, exíllalas. Luego, combínalas para formar Hanweir, pueblo enajenado.

////

Hanweir, pueblo enajenado

Criatura legendaria — Cieno eldrazi

7/4

Arrolla, prisa.

Siempre que Hanweir, pueblo enajenado ataque, pon en el campo de batalla dos fichas de criatura Horror Eldrazi incoloras 3/2 giradas y atacando.

* Tú eliges a qué oponente o planeswalker que controla un oponente está atacando cada ficha cuando entra al campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo oponente o planeswalker al que está atacando la fuente del disparo, y las fichas no tienen por qué atacar al mismo jugador o planeswalker.

* Las fichas nunca se declaran como criaturas atacantes el turno que entran al campo de batalla. Solo entran al campo de batalla atacando. Las habilidades que se disparan “siempre que una criatura ataque” no se dispararán.

* Si otra habilidad de una fuente que controlas se dispara cuando se declaran atacantes (como la habilidad del Capitán de la aldea, por ejemplo), puedes resolverla antes o después de las habilidades del Baluarte de Hanweir o Hanweir, pueblo enajenado. Si esa habilidad tiene objetivos, no podrá hacer objetivo a las fichas.

Banquete de Stensia

{2} {R}

Conjuro

El Banquete de Stensia hace una cantidad de daño al oponente objetivo igual a la cantidad de Vampiros que controlas.

Roba una carta.

* Puedes lanzar el Banquete de Stensia haciendo objetivo a un oponente incluso si no controlas ningún Vampiro. Robarás una carta igualmente.

* La cantidad de Vampiros que controlas se cuenta solo cuando se resuelve el Banquete de Stensia.

Behemot del cementerio marino

{9}

Criatura — Cangrejo eldrazi

5/7

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Emerger {7}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo sacrificando una criatura y pagando el coste de emerger menos el coste de maná convertido de esa criatura.)*

El Behemot del cementerio marino tiene la habilidad de antimaleficio mientras haya entrado al campo de batalla este turno.

* No hay ningún momento durante el turno en que el Behemot del cementerio marino entra al campo de batalla que no tenga antimaleficio. La oportunidad más temprana que tiene un oponente de hacerlo objetivo es durante el paso de mantenimiento del siguiente turno.

Bombardeo galvánico

{R}

Instantáneo

El Bombardeo galvánico hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es 2 más la cantidad de cartas llamadas Bombardeo galvánico en tu cementerio.

* Como el Bombardeo galvánico aún está en la pila mientras determinas el valor de X, no está en tu cementerio y no aumentará el valor de X.

Borrón y cuenta nueva

{2}{U}{U}

Instantáneo

Exilia todos los otros hechizos y contrarresta todas las habilidades.

* Los hechizos que no pueden ser contrarrestados son exiliados por la habilidad de Borrón y cuenta nueva. No se resolverán.

* Solo se contrarrestan las habilidades activadas y disparadas en la pila. Las habilidades estáticas de los objetos no son afectadas, y las habilidades activadas y disparadas de los objetos pueden activarse o dispararse de nuevo más adelante en el turno. Los hechizos y habilidades que ya se hayan resuelto no son afectados.

Bruna, la Luz Mortecina

{5}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

5/7

Cuando lances a Bruna, la Luz Mortecina, puedes regresar la carta de criatura Ángel o Humano objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Vuela, vigilancia.

(Se combina con Gisela, la Espada Quebrada.)

////

Gisela, la Espada Quebrada

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror ángel

4/3

Vuela, daña primero, vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si eres propietario de Gisela, la Espada Quebrada y de Bruna, la Luz Mortecina y controlas ambas cartas, exílialas. Luego, combínalas para formar Brisela, Voz de las Pesadillas.

////

Brisela, Voz de las Pesadillas

Criatura legendaria — Ángel eldrazi

9/10

Vuela, daña primero, vigilancia, vínculo vital.

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

* Los efectos que aumentan o reducen el coste de lanzar un hechizo (como los de expandir y emerger) no afectan al coste de maná convertido del hechizo, así que no cambian si la última habilidad de Brisela restringe el lanzamiento de ese hechizo.

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar si el coste de maná convertido del hechizo es 3 o menos. Por ejemplo, tu oponente podría lanzar Arder desde dentro (un hechizo con un coste de maná de {X}{R}) con X = 3, pero no con X = 2.

* En un juego de Commander, tu comandante puede ser Bruna, la Luz Mortecina o Gisela, la Espada Quebrada y la otra puede estar en tu mazo. Si se combinan y crean a Brisela, Voz de las Pesadillas, Brisela también será tu comandante, pero si Brisela deja el campo de batalla, solo la carta elegida como comandante al inicio del juego puede ponerse en la zona de mando.

Campaña de venganza

{3}{W}{B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque, el jugador defensor pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Si una criatura ataca a un planeswalker, el jugador defensor es el jugador que controla a ese planeswalker.

* En un juego de varios jugadores, cada instancia de la habilidad afecta solo a un jugador defensor. Por ejemplo, si atacas al jugador A con dos criaturas y al jugador B con dos criaturas, cada uno de esos jugadores perderá 2 vidas, no 4.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada de la Campaña de venganza hace que un jugador defensor de tu elección pierda 1 vida. El equipo no pierde 2 vidas.

Canalizador de tormentas

{2}{R}

Criatura — Horror licántropo

2/3

Siempre que el Canalizador de tormentas ataque, agrega {R} a tu reserva de maná al comienzo de tu próxima fase principal este turno.

{3}{R}{R}: Transforma al Canalizador de tormentas.

////

Canalizador de Emrakul

Criatura — Licántropo eldrazi

5/4

Siempre que el Canalizador de Emrakul ataque, agrega {C}{C} a tu reserva de maná al comienzo de tu próxima fase principal este turno.

* Añadirás maná a tu reserva de maná al principio de la próxima fase principal, siga o no en el campo de batalla el Canalizador de tormentas o el Canalizador de Emrakul.

* Si el Canalizador de tormentas ataca y lo transformas en el Canalizador de Emrakul más adelante en el combate, añadirás {R} a tu reserva de maná, no {C}{C} ni {C}{C}{R}.

Cazahechizos

{1}{W}{U}

Criatura — Espíritu

2/3

Destello.

Vuela.

Cuando el Cazahechizos entre al campo de batalla, exilia el hechizo objetivo con coste de maná convertido de 4 o menos.

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

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar si el coste de maná convertido del hechizo es 4 o menos.

* Los hechizos que no pueden ser contrarrestados pueden ser exiliados por la habilidad del Cazahechizos. No se resolverán.

* Si el propietario de la carta exiliada la lanza, este hechizo no guarda relación con el hechizo que lanzó originalmente el jugador. Las decisiones que se tomaron en relación con el hechizo original o los efectos que afectaron al hechizo original no se aplican al nuevo.

* Si el jugador lanza la carta exiliada, lo hace como parte de la resolución de la última habilidad del Cazahechizos. El jugador no puede esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos de tiempo basados en el tipo de carta, pero otras restricciones (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) no.

* Si un jugador lanza una carta “sin pagar su coste de maná”, no puede pagar costes alternativos, tales como los costes de emerger. Sin embargo, puede pagar costes adicionales, como los costes de expandir. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debe pagarlos para lanzarla.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, el jugador debe elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

* Si el Cazahechizos deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada de entra al campo de batalla se resuelva, su habilidad disparada de entra al campo de batalla se dispara, se resuelve y no hace nada. Luego, su primera habilidad disparada se resuelve y exilia el hechizo para siempre.

Cazamonstruos

{3}{W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Siempre que la Cazamonstruos ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

* En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada de la Cazamonstruos solo puede hacer objetivo a una criatura controlada por el jugador que está atacando (o por el controlador del planeswalker que está atacando).

Cazar la presa

{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

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

Ciervo de Sombewald

{3}{G}{G}

Criatura — Alce

4/3

Cuando el Ciervo de Sombewald entre al campo de batalla, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo que no controlas.

* Eliges el objetivo de la habilidad disparada cuando esta va a la pila, pero eliges si luchas o no cuando esa habilidad se resuelve.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad del Ciervo de Sombewald intenta resolverse, la habilidad es contrarrestada. Si el Ciervo de Sombewald ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Combatir las abominaciones

{1}{W}

Instantáneo

Prevén todo el daño que fueran a hacer este turno las fuentes que no sean Humano.

* Las fuentes que no tengan ningún tipo no son de tipo Humano, al igual que aquellas con tipos de criatura que no incluyan Humano. Una criatura que sea Humano y tenga otros tipos, como Licántropo Humano, sigue siendo una criatura de tipo Humano.

* Si un hechizo o una habilidad provoca que se haga daño, indicará el objeto que hace el daño. El objeto que haga el daño podría no ser el propio hechizo.

* La versión impresa en español de Combatir las abominaciones tiene una errata: su texto impreso dice “las criaturas que no sean Humano”. El texto correcto es el que figura en este documento: “las fuentes que no sean Humano”.

Corrompementes desmesurado

{8}

Criatura — Insecto eldrazi

5/5

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

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

* La última habilidad del Corrompementes desmesurado se dispara después de que hayas realizado todas las acciones necesarias para lanzar el hechizo.

* Si una carta en la mano de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Debes elegir dos cartas apropiadas si es posible.

* Si no hay dos cartas apropiadas que elegir, elige la que puedas y ese jugador descarta esa carta.

Cruzado Markov

{4}{B}

Criatura — Caballero vampiro

4/3

Vínculo vital.

El Cruzado Markov tiene la habilidad de prisa mientras controles otro Vampiro.

* Si el Cruzado Markov pierde la habilidad de prisa antes del paso de declarar atacantes el turno que entra al campo de batalla, no podrá atacar. Una vez que ataques con el Cruzado Markov, hacer que pierda la habilidad de prisa no lo removerá del combate.

Derribo

{R} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura bloqueadora objetivo. Las criaturas que fueron bloqueadas por esa criatura este combate ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Las criaturas atacantes que la criatura destruida estaba bloqueando continúan bloqueadas (incluso si no había otras criaturas que las bloqueasen). Una criatura atacante con la habilidad de arrollar que no esté bloqueada por ninguna criatura hará su daño de combate al jugador o planeswalker defensor.

* En algunos casos poco habituales, la criatura bloqueadora no fue declarada como bloqueadora para ese combate (por ejemplo, si entró al campo de batalla bloqueando). En ese caso, las criaturas atacantes a las que bloqueaba no ganarán la habilidad de arrollar, ni siquiera si la criatura bloqueadora es destruida.

Desdicha eterna

{3}

Criatura — Horror eldrazi

3/3

Puedes lanzar la Desdicha eterna desde el exilio.

Cuando la Desdicha eterna sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, exilia la Desdicha eterna.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales y pagar su coste para lanzar la Desdicha eterna desde el exilio.

* La habilidad disparada de la Desdicha eterna solo se dispara mientras está en el campo de batalla. Por ejemplo, lanzar Enrevesar haciendo objetivo a la Desdicha eterna no causará que su habilidad se dispare.

* Exiliarás la Desdicha eterna incluso si el hechizo o habilidad que la hace objetivo es contrarrestada.

Diablos impetuosos

{2} {R} {R}

Criatura — Diablo

6/1

Arrolla, prisa.

Cuando los Diablos impetuosos ataquen, hasta una criatura objetivo que controla el jugador defensor los bloquea este combate si puede.

Al comienzo del paso final, sacrifica los Diablos impetuosos.

* Si una criatura afectada por la primera habilidad disparada de los Diablos impetuosos está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que esa criatura bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que bloquear en ese caso tampoco.

Dichoso del caos

{6} {R} {R}

Criatura — Horror diablo

3/4

Te cuesta {1} menos lanzar el Dichoso del caos por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

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

Cuando el Dichoso del caos entre al campo de batalla, descarta tu mano, luego roba tres cartas.

* La primera habilidad del Dichoso del caos puede reducir solo el maná genérico de un coste, no el maná rojo.

* Si no tienes cartas en la mano cuando se resuelve la última habilidad del Dichoso del caos, simplemente robarás tres cartas.

Diezmador de las provincias

{10}

Criatura — Jabalí eldrazi

7/7

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

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

Arrolla, prisa.

* El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad disparada se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+2 ni la habilidad de arrollar.

* La habilidad disparada se resuelve antes de que el Diezmador de las provincias entre al campo de batalla, así que no obtiene +2/+2 de su propia habilidad disparada.

Disparo certero

{2} {G}

Instantáneo

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

* Cuando el Disparo certero intente resolverse, si alguna de las criaturas es un objetivo ilegal, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo legal pero la otra criatura no lo es, tu criatura obtendrá igualmente +1/+1.

Docente de la perfección

{3} {U} {U}

Criatura — Horror insecto

5/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Hechicero Humano azul 1/1. Luego, si controlas tres Hechiceros o más, transforma al Docente de la perfección.

////

Ensayo definitivo

Criatura — Insecto eldrazi

6/5

Vuela.

Los Hechiceros que controlas obtienen +2/+1 y tienen la habilidad de volar.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Hechicero Humano azul 1/1.

* Si controlas tres Hechiceros o más mientras controlas al Docente de la perfección, todavía no se transformará. Solo se transforma mientras su habilidad disparada se está resolviendo después de que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro.

* La primera habilidad disparada del Docente de la perfección se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Lo mismo sucede con la habilidad disparada del Ensayo definitivo.

* Cuando el Docente de la perfección se transforma en el Ensayo definitivo, el hechizo de instantáneo o de conjuro que está en la pila no causa que se dispare la habilidad disparada del Ensayo definitivo.

* Todos los Hechiceros que controlas obtienen +2/+1 y tienen la habilidad de volar, no solo aquellos que crean el Docente de la perfección o el Ensayo definitivo.

Dragón alas de espejo

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/5

Vuela.

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

* Las copias solo se crean haciendo objetivo a las criaturas que el controlador del hechizo controla. No se crean copias de todas las criaturas en el campo de batalla, y las criaturas afectadas pueden estar controladas por un jugador diferente del que controla al Dragón alas de espejo. En particular, si lanzas un Asesinato haciendo objetivo al Dragón alas de espejo de tu oponente, cada una de tus criaturas obtendrá un Asesinato, pero no las de tu oponente.

* La habilidad se dispara siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo al Dragón alas de espejo y no a ningún otro objeto o jugador.

* Si un jugador lanza un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos y el Dragón alas de espejo es elegido como objetivo en cada caso, la habilidad del Dragón alas de espejo se dispara. Del mismo modo, cada una de las copias solo hará objetivo a una de las otras criaturas del jugador.

* Cualquier criatura que el jugador controla que no pueda ser hecha objetivo por el hechizo original (por tener velo, protección, restricción de objetivos o cualquier otra razón) simplemente es ignorada por la habilidad del Dragón alas de espejo. Si el hechizo tiene varios objetivos, una criatura dada debe ser un objetivo legal para todos ellos o no se creará una copia para esa criatura.

* El jugador que lanzó el hechizo original controla todas las copias. Ese jugador elige el orden en que las copias van a la pila. El hechizo original estará en la pila debajo de todas esas copias y se resolverá en último lugar.

* Las copias creadas por la habilidad se crean en la pila, así que no son lanzadas. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad del Dragón alas de espejo) no se dispararán.

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

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como Arder desde dentro), las copias tienen el mismo valor de X.

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

Dragón de Olivia

{1}{B}

Criatura — Berserker vampiro

2/2

Descartar una carta: El Dragón de Olivia gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Puedes activar la habilidad más de una vez por turno, incluso si el Dragón de Olivia ya tiene la habilidad de volar.

Élite de Liliana

{2}{B}

Criatura — Zombie

1/1

La Élite de Liliana obtiene +1/+1 por cada carta de criatura en tu cementerio.

* La habilidad solo se aplica mientras la Élite de Liliana esté en el campo de batalla.

Emisario impío

{2}{G}

Criatura — Horror humano

1/1

Cuando el Emisario impío entre al campo de batalla, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

Cuando sacrifiques el Emisario impío al lanzar un hechizo con emerger, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

* La última habilidad del Emisario impío se dispara si es sacrificado por cualquier motivo mientras lanzas un hechizo con emerger, lo estés lanzando por su coste de emerger o no. Por ejemplo, si lo sacrificas para activar la habilidad del Altar de Ashnod mientras lanzas el Diezmador de las provincias pagando {10}, su habilidad se disparará.

Emrakul, el Final Prometido

{13}

Criatura legendaria — Eldrazi

13/13

Te cuesta {1} menos lanzar a Emrakul, el Final Prometido por cada tipo de carta que haya entre las cartas de tu cementerio.

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

Vuela, arrolla, protección contra instantáneos.

* Los tipos de cartas que podrían aparecer en tu cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo de carta que aparece en algunas cartas más antiguas). Los supertipos (como legendario y básica) y subtipos (como Humano y Equipo) no cuentan. El descuento máximo que la propia habilidad de Emrakul puede otorgar es de {8}.

* La protección contra los instantáneos significa que Emrakul no puede ser objetivo de hechizos instantáneos ni de habilidades disparadas o activadas de cartas de instantáneo. El daño que se le fuera a hacer mediante hechizos o

cartas de instantáneo es prevenido. Los hechizos de instantáneo pueden afectarle de otras formas; por ejemplo, seguiría recibiendo la bonificación de la Protección prestada.

* Las habilidades de protección solo se aplican mientras el objeto con la habilidad esté en el campo de batalla. En particular, Emrakul puede ser el objetivo de un hechizo que le haga objetivo mientras está en la pila, como Enrevesar.

* Mientras controles a otro jugador, puedes ver todas las cartas que puede ver ese jugador en el juego. Esto incluye las cartas que hay en la mano de ese jugador, las cartas boca abajo que controla ese jugador y cualquier carta que pudiera mirar en su biblioteca.

* Controlar a un jugador no te permite mirar su sideboard bajo ninguna circunstancia. Si un efecto pide a ese jugador que elija una carta de fuera del juego, no puedes hacer que ese jugador elija una carta. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

* Mientras controles a otro jugador, también continúas tomando tus propias decisiones.

* Mientras controles a otro jugador, tomas todas las decisiones que ese jugador pudiera o debiera tomar durante ese turno. Esto incluye las decisiones acerca de qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión invocada por las habilidades disparadas o cualquier otro motivo.

* No puedes hacer que el jugador afectado conceda. Ese jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso mientras lo estás controlando.

* No puedes tomar ninguna decisión ilegal ni hacer ninguna elección ilegal: no puedes hacer nada que ese jugador no pueda hacer. No puedes hacer elecciones o tomar decisiones para ese jugador que no hayan sido invocadas por las reglas del juego o por alguna carta, permanente, hechizo, habilidad, etcétera. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador afectado normalmente tomaría (como Maestría estratégica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomaría la decisión, tú tampoco tomarás esa decisión por él.

* Tampoco puedes tomar una decisión por ese jugador que haya sido invocada por las reglas del torneo (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).

* Solo puedes pagar los costes del jugador afectado usando los recursos de ese jugador (cartas, maná, etcétera); no puedes usar los tuyos. Del mismo modo, solo puedes usar los recursos del jugador afectado para pagar los costes de ese jugador; no puedes usarlos para pagar tus costes.

* Solo controlas al jugador. No controlas ninguno de los permanentes, hechizos o habilidades de ese jugador.

* Si el jugador objetivo se salta su próximo turno, controlarás el próximo turno que el jugador afectado realmente use, y el turno adicional se producirá después de ese turno.

* Varios efectos de control de jugador que afectan al mismo jugador se sobrescriben uno a otro. El último en crearse es el que funciona. Si varios jugadores lanzaron a Emrakul e hicieron objetivo al mismo jugador, el efecto de cada habilidad creará un turno adicional.

* Si el jugador objetivo pierde el juego mientras controlas su turno durante un juego de varios jugadores, no se crea ningún turno adicional.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, ganar el control de un jugador hace que ganes el control de ambos miembros de ese equipo.

Engullidores insaciables

{2} {R} {R}

Criatura — Berserker vampiro

5/3

Los Engullidores insaciables atacan cada combate si pueden.

Demencia {3}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* Si los Engullidores insaciables no han estado bajo tu control desde que empezó el turno, están girados o están afectados por un hechizo o habilidad que dice que no pueden atacar, entonces no atacan. Si hay un coste asociado con que los Engullidores insaciables ataquen, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tienen que atacar en ese caso tampoco.

Esfuerzo colectivo

{1}{W}{W}

Conjuro

Expandir—Gira una criatura enderezada que controlas. *(Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.)*

Elige uno o más:

- Destruye la criatura objetivo con fuerza de 4 o más.
- Destruye el encantamiento objetivo.
- Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controla el jugador objetivo.

* Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para pagar el coste de expandir, incluso una que no hayas controlado de forma continuada desde el inicio del turno.

* Si eliges el primer y el tercer modo, y destruir la criatura acaba con un efecto de “exilia hasta que” (como el de los Inquisidores lunarcas), la criatura volverá al campo de batalla antes de que pongas los contadores +1/+1 en las criaturas. Lo mismo sucede si eliges el segundo y el tercer modo y destruir el encantamiento acaba con tal efecto.

Espantapájaros con alma de geist

{4}

Criatura artefacto — Espantapájaros

4/4

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

* La habilidad del Espantapájaros con alma de geist se aplica a los hechizos de criatura aunque los lances por su coste alternativo (como el de emerger). Si lanzas un hechizo de criatura sin pagar su coste de maná, tendrás que pagar {1} igualmente.

* Las habilidades que reducen el coste de un hechizo se aplican después de las habilidades que lo aumentan. Por ejemplo, lanzar el Dichoso del caos costará {R}{R} si tienes siete cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio mientras controlas al Espantapájaros con alma de geist.

Espino sangriento

{2}{G}

Criatura — Elemental planta

2/3

Siempre que sacrifiques otro permanente, pon un contador +1/+1 sobre el Espino sangriento.

* La habilidad del Espino sangriento no te da permiso para sacrificar permanentes. Necesitarás otro efecto que te indique o te permita sacrificarlos.

* Si sacrificas un permanente como parte del coste de un hechizo o una habilidad activada, la habilidad del Espino sangriento se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.

Espíritu abnegado

{1}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

2/1

Vuela.

Sacrificar al Espíritu abnegado: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad del Espíritu abnegado se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de indestructible.

Evangelista de Emrakul

{2}{G}

Criatura — Horror humano

3/2

{T}, sacrificar el Evangelista de Emrakul y cualquier cantidad de otras criaturas que no sean Eldrazi: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2 por cada criatura sacrificada de esta manera.

* Puedes elegir no sacrificar ninguna criatura que no sea Eldrazi de esta manera. La habilidad del Evangelista de Emrakul lo cuenta a él mismo, así que obtendrás una ficha Horror Eldrazi.

Evolución del horror

{1}{G}{G}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar la Evolución del horror, sacrifica una criatura.

Busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido de X o menos, donde X es 2 más el coste de maná convertido de la criatura sacrificada. Pon esa carta en el campo de batalla, luego baraja tu biblioteca. Exilia la Evolución del horror.

* Sacrificar una criatura es parte del coste de la Evolución del horror. No puedes sacrificar más criaturas para buscar más cartas de criatura, y no puedes lanzar la Evolución del horror si no controlas criaturas.

* Cuando empieces a lanzar la Evolución del horror, ningún jugador puede hacer nada hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.

* El coste de maná convertido de una criatura es determinado solamente por los símbolos de maná impresos en la esquina superior derecha (a menos que esa criatura sea la cara posterior de una carta de dos caras, un permanente combinado o esté copiando otra cosa; ver más abajo). Si el coste de maná incluye {X}, X se considera 0. Si es una carta de una única cara sin símbolos de maná en su esquina superior derecha (por ejemplo, porque es una tierra animada), su coste de maná convertido es 0. Ignora los costes alternativos o adicionales (como el de estímulo) que se pagaron cuando se lanzó la criatura.

* Una ficha que no sea una copia de otro permanente tiene un coste de maná convertido de 0. Una ficha que sea una copia o una criatura que se haya convertido en una copia de otro permanente tiene el coste de maná convertido de lo que está copiando.

* El coste de maná convertido de un permanente que es una carta de dos caras con su cara posterior boca arriba es el coste de maná convertido de su cara frontal. El coste de maná convertido de un permanente combinado es la suma del coste de maná convertido de sus caras frontales. Una criatura que sea una copia de cualquiera de estas dos tiene un coste de maná convertido de 0.

* Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0. Si encuentras una carta así de esta manera, no tendrás ninguna oportunidad de gastar maná en {X}.

Expandir la mente

{5}{U}{U}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance su primer hechizo cada turno, ese jugador exilia la primera carta de su biblioteca. Si es una carta que no sea tierra, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná.

* Si lanzas la carta exiliada, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de Expandir la mente. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos de tiempo basados en el tipo de carta, pero otras restricciones (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) no.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de expandir. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

* Si lanzas la carta de esta manera, se resolverá antes que el hechizo que disparó la habilidad de Expandir la mente.

* Si lanzas un instantáneo o un conjuro de esta manera, va al cementerio de su propietario de forma normal. No regresa al exilio.

* Si no lanzas la carta, quizás porque decides no hacerlo o porque es una carta de tierra, permanece exiliada.

Extractor de almas

{3}

Artefacto

{5}, {T}, sacrificar el Extractor de almas: Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio. Pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es 1/1, es un Espíritu además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra con fuerza y resistencia iguales a las de esa carta.

* Si copias una carta de criatura de dos caras, la ficha de Espíritu no podrá transformarse.

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

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta de criatura copiada se disparará cuando la ficha de Espíritu 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 carta de criatura también funcionará.

* La ficha de Espíritu tiene el color y el coste de maná (y por lo tanto el coste de maná convertido) de la carta original; la ficha de Zombie tiene un coste de maná convertido de 0.

* Las habilidades que definen la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican mientras esa carta está en tu cementerio, pero las habilidades que le suman o le restan puntos no. Por ejemplo, la habilidad de la Sabia del conocimiento ancestral se aplica para determinar la fuerza y la resistencia de la ficha de Zombie, pero la habilidad de la Élite de Liliana no.

* Si la carta de criatura copiada tiene una habilidad que define su fuerza y su resistencia, como la de la Sabia del conocimiento ancestral, la ficha de Espíritu seguirá teniendo una fuerza y resistencia base de 1/1.

* La fuerza y la resistencia de la ficha de Zombie se definen por la carta tal y como existió por última vez en tu cementerio. No se actualizan si la fuerza y la resistencia de la carta exiliada cambian.

* La ficha de Espíritu estará en el campo de batalla antes de que la ficha de Zombie entre al campo de batalla.

Favor de la fortuna

{3}{U}

Instantáneo

El oponente objetivo mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca y las divide en un montón boca abajo y un montón boca arriba. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

* Tú eliges qué montón poner en tu mano y cuál poner en tu cementerio. No puedes mirar el montón boca abajo hasta que esté yendo a su nueva zona.

* Un montón puede no tener cartas en él. En ese caso, eliges si poner todas las cartas en tu mano o en tu cementerio.

* En un juego de varios jugadores, el oponente objetivo puede elegir qué información compartir con los demás si ese jugador quiere consejo sobre cómo dividir las cartas, pero ese jugador no tiene por qué compartir información alguna.

Fe incólume

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

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

La criatura encantada obtiene +2/+2.

* Si la Fe incólume 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 se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

* Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que la Fe incólume deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado. Sin embargo, si la criatura que la Fe incólume encanta deja el campo de batalla, la Fe incólume no lo dejará hasta que se comprueben las acciones basadas en estado.

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

Fragmento de criptolito

{3}

Artefacto

El Fragmento de criptolito entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná. Cada jugador pierde 1 vida.

Al comienzo de tu mantenimiento, si cada jugador tiene 10 vidas o menos, transforma el Fragmento de criptolito.

////

Aurora de Emrakul

Criatura — Reflejo eldrazi

1/4

Vuela, toque mortal.

Siempre que la Aurora de Emrakul ataque, cada oponente pierde 3 vidas.

* La segunda habilidad del Fragmento de criptolito es una habilidad de maná. Los jugadores no pueden responder a ella ni a la pérdida de vida que causa.

* Si cualquier jugador tiene 11 vidas o más cuando empieza tu paso de mantenimiento, la última habilidad del Fragmento de criptolito no se dispara. Si cualquier jugador tiene 11 vidas o más cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no tiene efecto.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de maná del Fragmento de criptolito causa que cada jugador pierda 1 vida, así que cada equipo pierde 2 vidas. La última habilidad de la Aurora de Emrakul causa que cada oponente pierda 3 vidas, así que cada equipo contrario pierde un total de 6 vidas.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Fragmento de criptolito comprueba si el total de vidas de cada equipo es de 10 o menos.

Fuerza lunar

{2} {U}

Encantamiento

Cuando un oponente lanza un hechizo, sacrifica la Fuerza lunar y contrarresta ese hechizo.

* No puedes elegir no sacrificar la Fuerza lunar.

* Sacrificas la Fuerza lunar incluso si el hechizo ya ha sido contrarrestado, quizás por la habilidad de otra Fuerza lunar, o si el hechizo no puede ser contrarrestado.

* El hechizo será contrarrestado incluso si la Fuerza lunar no puede ser sacrificada, probablemente porque ya dejó el campo de batalla. Lanzar un hechizo en respuesta a la habilidad disparada de la Fuerza lunar de un oponente suele ser mala idea.

Furia de Nahiri

{2} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar la Furia de Nahiri, descarta X cartas.

La Furia de Nahiri hace daño igual al coste de maná convertido total de las cartas descartadas a cada una de hasta X criaturas y/o planeswalkers objetivo.

* La Furia de Nahiri suma los costes de maná convertidos de las cartas descartadas que fueran puestas en cualquier zona como resultado de ser descartadas, incluso si no fueron a ningún cementerio (debido a la habilidad de demencia, por ejemplo) o si ya no están en esa zona.

* El daño no se divide. La Furia de Nahiri hará esa cantidad de daño a cada objetivo.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura o planeswalker varias veces para hacerle más daño.

* Si descartas una carta con {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si lanzas la Furia de Nahiri sin pagar su coste de maná, sigues teniendo que elegir un valor de X y descartar X cartas.

* Si copias la Furia de Nahiri, tiene la misma cantidad de objetivos y hace la misma cantidad de daño que el hechizo original.

Gavony impía

{3}{B}

Criatura — Zombie

2/4

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre Gavony impía.

* Si Gavony impía y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizás porque ambas estaban atacando o bloqueando), Gavony impía no estará en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvada por el contador +1/+1 que se pondría sobre ella.

Geist de la vigilia solitaria

{1}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

2/3

Defensor, vuela.

Delirio — La Geist de la vigilia solitaria puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* Cuando hayas atacado con la Geist de la vigilia solitaria, reducir la cantidad de tipos de carta en tu cementerio no hará que se remueva del combate.

Gisa y Geralf

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/4

Cuando Gisa y Geralf entren al campo de batalla, pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

Durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar una carta de criatura Zombie de tu cementerio.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de la carta de Zombie que lanzas desde tu cementerio.

* Debes pagar los costes para lanzar esa carta de Zombie. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarla por ese coste.

* Cuando empieces a lanzar la carta de Zombie, perder el control de Gisa y Geralf no afectará al hechizo.

* Si lanzas una carta de criatura Zombie desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Gisa y Geralf entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otra carta de criatura Zombie desde tu cementerio ese turno.

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

* Si varios efectos te permiten lanzar una carta de criatura Zombie desde tu cementerio, como el de Gisa y Geralf y Karador, Cacique Fantasma, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a lanzar el hechizo.

* Aunque en las cartas aparezcan los mismos personajes, Gisa y Geralf tiene un nombre diferente de Gisa, la llamamuertos y el Suturador Geralf. Controlar a Gisa y Geralf junto con Gisa, la llamamuertos o el Suturador Geralf no invocará la “regla de leyendas”.

Hacer a un lado

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que hace objetivo a un permanente que controlas.

* Hacer a un lado puede hacer objetivo a un hechizo que tenga varios objetivos, siempre y cuando al menos uno de esos objetivos sea un permanente que controlas.

Hacer inventario

{1}{U}

Conjuro

Roba una carta y luego roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas llamadas Hacer inventario en tu cementerio.

* Ya que Hacer inventario sigue en la pila cuando se resuelve, esa carta de hechizo no está en tu cementerio y no afectará a la cantidad de cartas que robes.

Hacha sedienta

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +4/+0.

Al comienzo de tu paso final, si la criatura equipada no hizo daño de combate a una criatura este turno, sacrifícala.

Equipar {2}.

* Si la criatura equipada hiciera daño de combate solo a un jugador o planeswalker, la habilidad disparada del Hacha sedienta se dispara. Lo mismo sucede si la criatura no hizo daño de combate en absoluto.

* La habilidad disparada del Hacha sedienta verifica si la criatura a la que está anexada en el momento en el que comienza tu paso final hizo daño de combate a una criatura anteriormente en el turno. No importa si el Hacha sedienta estaba anexada a ella (o a ninguna otra criatura) cuando se hizo el daño de combate.

Heraldo de la Nebelgast

{2}{U}

Criatura — Espíritu

2/1

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Vuela.

Siempre que el Heraldo de la Nebelgast u otro Espíritu entre al campo de batalla bajo tu control, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

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

Homúnculo curioso

{1}{U}

Criatura — Homúnculo

1/1

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay tres o más cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio, transforma al Homúnculo curioso.

////

Lector voraz

Criatura — Homúnculo eldrazi

3/4

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

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

* Si no tienes suficientes cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio cuando empieza tu mantenimiento, la última habilidad del Homúnculo curioso no se dispara. Si no tienes suficientes cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no tiene efecto.

* El maná de la primera habilidad del Homúnculo curioso se puede gastar para lanzar un hechizo que tenga maná genérico en su coste adicional, como la Malevolencia prestada con ambos modos elegidos. No se puede gastar para pagar costes durante la resolución de un hechizo, como el coste que Enrevesar indica a un jugador que tiene que pagar.

* Las habilidades que reducen el coste de un hechizo se aplican después de las habilidades que lo aumentan. Por ejemplo, lanzar Malevolencia prestada con ambos modos elegidos cuesta {1}{B} si controlas el Lector voraz.

* Si un hechizo de instantáneo o de conjuro tiene {X} en su coste de maná, elige primero el valor de X y luego reduce ese coste en {1}. Por ejemplo, lanzar la Salvación oscura con X igual a 2 cuesta {3}{B} si controlas al Lector voraz.

* Si activas la habilidad de maná del Homúnculo curioso en respuesta a su habilidad disparada, puedes gastar ese maná para lanzar un hechizo de instantáneo durante tu mantenimiento después de que se haya transformado en el Lector voraz. Si no gastas el maná, dejará tu reserva de maná antes de que empiece tu paso de robar; no puedes usarlo para lanzar la carta que robes o para lanzar un conjuro.

Impulso antinatural

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Cuando esa criatura muera este turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

* Si la criatura objetivo no muere este turno, la habilidad disparada retrasada simplemente no se dispara.

* Si la criatura objetivo muere antes de que el Impulso antinatural se resuelva, el hechizo es contrarrestado. No obtendrás una ficha de Horror Eldrazi.

Infiltradora del embarcadero

{1}{U}

Criatura — Horror humano

1/1

Escurridizo. (*Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza que ella.*)

Siempre que la Infiltradora del embarcadero haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

Siempre que descartes una carta de criatura, puedes pagar {2}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

* La última habilidad de la Infiltradora del embarcadero se dispara en cualquier momento en que descartes una carta de criatura, no solo cuando descartes una carta con la otra habilidad disparada de la Infiltradora del embarcadero.

* Al resolver la última habilidad de la Infiltradora del embarcadero, no puedes pagar {2} varias veces para obtener varias fichas de Horror Eldrazi.

Influencia de Emrakul

{2}{G}{G}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de criatura Eldrazi con coste de maná convertido de 7 o más, roba dos cartas.

* La Influencia de Emrakul no tiene en cuenta cuánto maná pague por un hechizo de criatura Eldrazi. Solo tiene en cuenta su coste de maná convertido. Las reducciones de coste, como la de emerger, no cambian si se dispara o no.

Injerto de suturador

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3.

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

Siempre que el Injerto de suturador sea desanexado de un permanente, sacrifica ese permanente.

Equipar {2}.

* Si varios efectos dicen que una criatura no se endereza durante tu próximo paso de enderezar, todos esos efectos se aplican durante un solo paso de enderezar. Por ejemplo, una criatura que ataque mientras está equipada con dos Injertos de suturador solo se mantendrá un paso de enderezar sin enderezarse.

* El Injerto de suturador se desanexa de la criatura equipada si lo equipas a otra nueva, si el Injerto de suturador deja el campo de batalla, si la criatura equipada deja de ser una criatura o si el Injerto de suturador deja de ser un equipo. (También es desanexado si la criatura equipada deja el campo de batalla, pero la habilidad disparada no hará nada en ese caso).

* Si la última habilidad disparada del Injerto de suturador se dispara, pero no controlas el permanente del que se desanexó en el momento en que esa habilidad se resuelve (quizás porque otro jugador ha ganado el control de la carta de alguna manera), no podrás sacrificarlo.

Interrogatorio incisivo

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo pierde 3 vidas y pone una carta de su mano en la parte superior de su biblioteca.

* El Interrogatorio incisivo puede hacer objetivo a un oponente que no tenga cartas en la mano. Ese jugador simplemente pierde 3 vidas.

Ishkanah, viuda oscura

{4} {G}

Criatura legendaria — Araña

3/5

Alcance.

Delirio — Cuando Ishkanah, viuda oscura entre al campo de batalla, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, pon en el campo de batalla tres fichas de criatura Araña verde 1/2 con la habilidad de alcance.

{6} {B}: El oponente objetivo pierde 1 vida por cada Araña que controlas.

* La cantidad de Arañas que controlas se verifica solo cuando se resuelve la última habilidad de Ishkanah. La habilidad contará a la propia Ishkanah si sigue en el campo de batalla.

Jinete solitario

{1} {W}

Criatura — Caballero humano

1/1

Daña primero, vínculo vital.

Al comienzo del paso final, si ganaste 3 vidas o más este turno, transforma al Jinete solitario.

////

Trabazón galopante

Criatura — Horror eldrazi

4/4

Daña primero, arrolla, vínculo vital.

* La última habilidad del Jinete solitario se dispara incluso si no estaba en el campo de batalla cuando ganaste vidas este turno.

* La habilidad del Jinete solitario verifica cuántas vidas has ganado durante el turno, no cuál es tu total de vidas comparado con el que era cuando comenzó el turno. Por ejemplo, si ganaste 4 vidas y luego perdiste 7 vidas durante el último turno, la habilidad se disparará.

* Debes haber ganado vidas antes de que comience tu paso final. La última habilidad del Jinete solitario no se disparará si no lo hiciste, incluso si una habilidad que se dispare al mismo tiempo hace que ganes vidas.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, los eventos que hacen que un jugador gane vidas afectan a cada jugador de forma separada, aunque el resultado afecte al total de vidas del equipo. Por ejemplo, si las criaturas con la habilidad de vínculo vital de tu compañero de equipo hicieron 5 puntos de daño, tu compañero ganó vidas, pero no tú, por lo que la última habilidad del Jinete solitario no se disparará.

Jirones de cordura

{2} {R}

Conjuro

Regresa hasta una carta de instantáneo objetivo y hasta una carta de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano. Luego descarta una carta. Exilia los Jirones de cordura.

* Puedes descartar una de las cartas que regreses a tu mano. Si no tienes otras cartas en la mano, debes descartar una de las cartas que regreses a tu mano.

* Puedes lanzar los Jirones de cordura con solo un objetivo. También puedes lanzarlo sin objetivos, si todo lo que quieres es descartar una carta.

* Si haces objetivo a dos cartas y una de ellas se convierte en ilegal, regresarás la otra, descartarás una carta y exiliarás los Jirones de cordura. Si ambas cartas objetivo se convierten en ilegales, los Jirones de cordura serán contrarrestados y no descartarás una carta ni exiliarás los Jirones de cordura.

Juramento de Liliana

{2} {B}

Encantamiento legendario

Cuando el Juramento de Liliana entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una criatura.

Al comienzo de cada paso final, si un planeswalker entró al campo de batalla bajo tu control este turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

* La última habilidad del Juramento de Liliana se dispara incluso si el planeswalker que entró al campo de batalla bajo tu control ya no está en el campo de batalla, ya no está bajo tu control o ya no es un planeswalker. Esto también sucede aunque el Juramento de Liliana no estuviera en el campo de batalla cuando el planeswalker entró.

* La última habilidad se dispara solo una vez por turno, incluso si más de un planeswalker entró al campo de batalla bajo tu control.

* El Juramento de Liliana es legendario, al igual que los juramentos anteriores de *El juramento de los Guardianes*. Si ya controlas un Juramento de Liliana, puedes lanzar un segundo Juramento de Liliana para aprovechar su

habilidad de entra al campo de batalla. Entrará al campo de batalla y su primera habilidad se disparará. Entonces elegirás uno para conservarlo y el otro irá a tu cementerio.

Lejos de casa

{1}{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Al comienzo del próximo paso final, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella.

* Si esa criatura es exiliada durante un paso final, no regresará hasta el paso final del próximo turno.

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

* En el momento en que la criatura es exiliada, las auras anexadas a ella irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre ella en ese momento dejarán de existir.

* Si una carta de dos caras es exiliada de esta manera, regresará con su cara frontal boca arriba. Obtiene un contador +1/+1 incluso si no es una criatura.

* Si un permanente combinado es exiliado de esta manera, las dos cartas regresarán con su cara frontal boca arriba. Cada una obtiene un contador +1/+1.

Leva sepulcral

{1}{B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Si es una carta de Zombie, roba una carta.

* Si haces objetivo a una carta de Zombie que está en tu cementerio, robar una carta es una bonificación adicional. No reemplaza el hecho de regresar a tu mano la carta de Zombie .

Levantarse de la tumba

{4}{B}

Conjuro

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio. Esa criatura es un Zombie negro además de sus otros colores y tipos.

* Si la carta de criatura objetivo es normalmente incolora, será simplemente negra. No será a la vez negra e incolora.

Libertador del pecado

{2}{W}

Criatura — Clérigo humano

0/3

Cuando el Libertador del pecado entre al campo de batalla, puedes sacrificar otro permanente. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

Delirio — Al comienzo de tu mantenimiento, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, transforma al Libertador del pecado.

////

Libertador de la carne

Criatura — Horror eldrazi

3/5

Los Eldrazi que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

{2}, {T}, sacrificar una criatura que no sea Eldrazi: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror Eldrazi incolora 3/2.

* Mientras se resuelve la primera habilidad del Libertador del pecado, no puedes sacrificar varios permanentes para obtener varias fichas de Horror Eldrazi.

Licántropa zarpagarfio

{2} {G} {G}

Criatura — Horror licántropo

2/4

La Licántropa zarpagarfio puede bloquear una criatura adicional cada combate.

{6} {G}: Transforma a la Licántropa zarpagarfio.

////

Enmarañadora fibrosa

Criatura — Licántropo eldrazi

4/6

Vigilancia.

La Enmarañadora fibrosa debe ser bloqueada si se puede.

La Enmarañadora fibrosa puede bloquear una criatura adicional cada combate.

* Solo se necesita una criatura para bloquear a la Enmarañadora fibrosa. Las otras criaturas también pueden bloquearla, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.

* El jugador defensor, no tú, es quien elige la criatura que bloquea a la Enmarañadora fibrosa.

* Si cada criatura que pudiera bloquear a la Enmarañadora fibrosa está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces ninguna de ellas bloquea. Si hay un coste asociado con que esas criaturas bloqueen, su controlador no está obligado a pagar el coste, así que no tienen que bloquear en ese caso tampoco.

* Si la Licántropa zarpagarfio se transforma en la Enmarañadora fibrosa mientras está atacando, tener la habilidad de vigilancia no hará que se enderece.

Licántropo incandescente

{2} {R} {R}

Criatura — Horror licántropo

3/2

Cuando el Licántropo incandescente entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo.

{4} {R} {R}: Transforma al Licántropo incandescente.

////

Pavor licano en erupción

Criatura — Licántropo eldrazi

6/4

Siempre que el Pavor licano en erupción ataque, hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* La habilidad disparada del Pavor licano en erupción se resuelve antes de elegir bloqueadoras. Una criatura que recibiera daño letal de esta manera ya no estará allí para bloquear.

* Si transformas el Licántropo incandescente en el Pavor licano en erupción después de que ataque, la habilidad disparada del Pavor licano en erupción no se disparará en ese combate.

Liliana, la Última Esperanza

{1} {B} {B}

Planeswalker — Liliana

3

+1: Hasta una criatura objetivo obtiene -2/-1 hasta tu próximo turno.

-2: Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego, puedes regresar una carta de criatura de tu cementerio a tu mano.

-7: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu paso final, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Zombie negras 2/2, donde X es la cantidad de Zombies que controlas más dos”.

* Puedes activar la primera habilidad de Liliana sin objetivos solo para poner un contador de lealtad sobre ella.

* La segunda habilidad de Liliana no hace objetivo a la carta para regresarla a tu mano. Después de poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio, puedes elegir de entre las cartas de criatura que estén allí.

* Al resolver la habilidad disparada del emblema de Liliana, si no controlas ningún Zombie, obtienes dos fichas de Zombie.

Liquidación despiadada

{4} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar la Liquidación despiadada, descarta una carta y sacrifica una criatura.

Dos criaturas objetivo obtienen -13/-13 cada una hasta el final del turno.

* Descartar una carta y sacrificar una criatura son parte del coste de la Liquidación despiadada. No puedes descartar o sacrificar más para hacer objetivo a más criaturas, y no puedes lanzar la Liquidación despiadada si no tienes otras cartas en la mano o si no controlas ninguna criatura.

* No hay forma posible de descartar una carta de criatura con la habilidad de demencia, lanzarla y sacrificarla para pagar ambos costes adicionales de la Liquidación despiadada.

* Una vez que empieces a lanzar la Liquidación despiadada, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.

* Debes hacer objetivo exactamente a dos criaturas para lanzar la Liquidación despiadada. Sin embargo, uno de los objetivos puede ser la criatura que pretendes sacrificar para pagar el coste de la Liquidación despiadada.

* Si una criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, la otra obtendrá igualmente -13/-13 hasta el final del turno.

* No puedes hacer objetivo a una criatura dos veces para darle -26/-26.

Luna creciente

{1} {G}

Instantáneo

Transforma hasta un Licántropo objetivo que controlas. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Puedes lanzar la Luna creciente sin hacer objetivo a un Licántropo. Si eliges un objetivo y ese objetivo se convierte en ilegal, la Luna creciente es contrarrestada y tus criaturas no ganarán la habilidad de arrollar.

Machete del exterminador

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+1 y debe ser bloqueada por un Eldrazi si se puede.

Equipar {4}.

* Solo se necesita un Eldrazi para bloquear a la criatura equipada. Las otras criaturas Eldrazi y que no sean Eldrazi también pueden bloquear a esa criatura, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.

* El jugador defensor, no el jugador atacante, elige qué Eldrazi bloquea a la criatura equipada.

* Si cada Eldrazi que pudiera bloquear a la criatura equipada está girado o afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear, entonces ninguno de ellos bloquea. Si hay un coste asociado con que esas criaturas bloqueen, su controlador no está obligado a pagar el coste, así que no tienen que bloquear en ese caso tampoco.

* Una criatura equipada con varios Machetes del exterminador solo necesita a un Eldrazi para bloquearla.

Manicomio de la Cima Geier

Tierra legendaria

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{2}, {T}: Cada jugador roba una carta y luego descarta una carta.

* Cuando activas la última habilidad del Manicomio de la Cima Geier, primero cada jugador roba una carta. Luego, el jugador que tiene el turno selecciona una carta de su mano y la pone a un lado sin revelarla. Por orden de turno, cada otro jugador hace lo mismo. Después, las cartas que se pusieron a un lado se descartan a la vez.

* Si más de un jugador descarta una carta con demencia a la vez, el jugador que tiene el turno pone primero sus habilidades de demencia en la pila, y luego cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno. La última que se pone en la pila es la que se resuelve primero, y un hechizo lanzado de esta manera se resolverá antes de que se resuelva la siguiente habilidad de demencia.

Manto del lunarca

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

* Solo el controlador de la criatura encantada puede activar la habilidad del Manto del lunarca.

* Puedes activar la habilidad que el Manto del lunarca le otorga a tu criatura encantada si sacrificas un permanente, incluido el Manto del lunarca o la propia criatura encantada.

Masa infiltradora

{G}

Criatura — Espíritu

1/3

Siempre que la Masa infiltradora haga daño de combate a una criatura, esa criatura se convierte en una copia de la Masa infiltradora.

* Una criatura que reciba daño letal durante el combate no sobrevivirá el tiempo suficiente para convertirse en una copia de la Masa infiltradora. Si la Masa infiltradora recibe daño letal durante el combate, la criatura a la que la Masa infiltradora hizo daño sí que se convierte en una copia suya.

* Una criatura con 3 puntos de daño o más marcados sobre ella que se convierta en una copia de la Masa infiltradora será destruida inmediatamente después de convertirse en una copia.

* La criatura dañada copia los valores impresos de la Masa infiltradora. No copiará los contadores sobre la Masa infiltradora o los efectos que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, esto significa que una criatura que se convierte en una copia de la Masa infiltradora también tiene la habilidad de "infiltrarse" en otras criaturas.

* Si la Masa infiltradora se convierte en una copia de otra criatura antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura dañada se convierte en una copia de esa criatura.

* Los efectos que ya se han aplicado a la criatura dañada se le seguirán aplicando. Por ejemplo, si el Crecimiento gigante le dio +3/+3 anteriormente en el turno, será 4/6.

Muerta poseída

{3}{B}

Criatura — Zombie

2/2

Cuando la Muerta poseída entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

{1}{B}, descartar dos cartas: Regresa la Muerta poseída de tu cementerio al campo de batalla girada.

* La última habilidad de la Muerta poseída solo puede activarse mientras esté en tu cementerio.

Muerte segura

{5}{B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Su controlador pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* La criatura objetivo ya habrá dejado el campo de batalla antes de que su controlador pierda 2 vidas y tú ganes 2 vidas. Si tiene habilidades que tienen en cuenta si se ganan o pierden vidas, no se aplican.

* Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal para la Muerte segura, ningún jugador gana ni pierde vidas. Si es un objetivo legal pero no es destruido, probablemente debido a que tenga la habilidad de indestructible, su controlador perderá igualmente 2 vidas y tú ganarás 2 vidas.

Mutación espontánea

{U}

Encantamiento — Aura

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -X/-0, donde X es la cantidad de cartas en tu cementerio.

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

Niblis de escarcha

{2}{U}{U}

Criatura — Espíritu

3/3

Vuela.

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

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

* Si varios efectos dicen que una criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador, todos esos efectos se aplican durante un solo paso de enderezar. Por ejemplo, si lanzas dos instantáneos en un turno y haces objetivo a la misma criatura dos veces con la habilidad del Niblis de escarcha, esa criatura solo pasará un paso de enderezar sin enderezarse.

Obsequio inofensivo

{2} {R}

Conjuro

El oponente objetivo gana el control del permanente objetivo que controlas.

* Tu oponente no puede rechazar tu generosa donación.

Observador de Ulvenwald

{4} {G} {G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

6/6

Siempre que una criatura que controlas con resistencia de 4 o más muera, roba una carta.

* Si el Observador de Ulvenwald muere al mismo tiempo que otras criaturas con una resistencia de 4 o más, su habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.

* Si la resistencia del Observador de Ulvenwald sigue siendo 4 o más en el momento en que muere, su habilidad se dispara.

Ocultista Stromkirk

{2} {R}

Criatura — Horror vampiro

3/2

Arrolla.

Siempre que la Ocultista Stromkirk haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca.

Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

Demencia {1} {R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* La carta exiliada con la segunda habilidad de la Ocultista Stromkirk se exilia boca arriba.

* Puedes jugar esa carta ese turno aunque la Ocultista Stromkirk ya no esté en el campo de batalla o bajo tu control.

* Jugar la carta exiliada con la segunda habilidad de la Ocultista Stromkirk sigue las reglas normales para jugar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* Puedes pagar costes alternativos y adicionales de esa carta como los costes de emerger o expandir. Si tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con la segunda habilidad de la Ocultista Stromkirk si todavía no has jugado una tierra ese turno.

* Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Paria Voldaren

{3} {B} {B}

Criatura — Horror vampiro

3/3

Vuela.

Sacrificar otras tres criaturas: Transforma al Paria Voldaren.

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

////

Abolidora de linajes

Criatura — Vampiro eldrazi

6/5

Vuela.

Cuando esta criatura se transforme en la Abolidora de linajes, el oponente objetivo sacrifica tres criaturas.

* Si el oponente objetivo no controla tres criaturas cuando la habilidad disparada de la Abolidora de linajes se resuelve, ese jugador sacrifica tantas criaturas como pueda.

Pasto de las llamas

{6}{R}

Instantáneo

Pasto de las llamas hace 6 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas objetivo.

* Tú anuncias cómo se divide el daño como parte del lanzamiento de Pasto de las llamas. Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.

* Si Pasto de las llamas tiene varios objetivos y algunos, pero no todos, son objetivos ilegales cuando Pasto de las llamas intenta resolverse, Pasto de las llamas hará daño igualmente a los objetivos legales que queden según la división de daño original. Si todos los objetivos son ilegales, el hechizo será contrarrestado.

Perder la razón

{2}{R}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo obtienen +1/+0 cada una y ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Demencia {1}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que obtenga +2/+0.

Permutar

{2}{U}

Instantáneo

Exilia hasta dos criaturas objetivo que controlas, luego regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario.

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

* Una vez que cada criatura regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la criatura que fue exiliada. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando fue exiliada. Todos los contadores sobre ella dejarán de existir, las auras anexadas a ella irán a los cementerios de sus propietarios y cualquier equipo quedará desanexado.

Persuasión de la Eternidad Invisible

{2}{U}

Conjuro

Puedes elegir una carta de Eldrazi de fuera del juego o del exilio de la cual eres propietario, mostrar esa carta y ponerla en tu mano.

* En un juego casual, la carta que eliges desde fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges desde fuera del juego tiene que ser de tu sidebar.

* Una carta que es exiliada boca abajo no tiene características. No puedes elegirla aunque se te permita mirarla.

* Una carta de Eldrazi es una carta con el subtipo Eldrazi. Las cartas que no son de criatura con la habilidad de vacío del bloque *La batalla por Zendikar* tienen temática eldrazi, pero no son cartas de Eldrazi.

Prisión lunar

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura, tierra o planeswalker.

El permanente encantado es una tierra incolora con “{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná” y pierde todas las demás habilidades y tipos de carta.

* En el momento en que el permanente es encantado, la Prisión lunar hace que pierda todas las habilidades excepto la habilidad de maná especificada. Todas las habilidades que el permanente gane después funcionarán normalmente.

* El permanente mantendrá todos los supertipos que tuviera. En particular, si la Prisión lunar encanta a un permanente legendario, ese permanente seguirá siendo legendario.

* Si el permanente encantado es una tierra y tiene algún tipo de tierra, mantiene esos tipos aunque pierda todas las habilidades de maná asociadas intrínsecamente a ellos. Por ejemplo, una llanura encantada con la Prisión lunar sigue siendo una llanura, pero no puede girarse para obtener {W}, sino solo {C}.

* Si remueves la Prisión lunar de un planeswalker después de girarlo para obtener maná, todavía puedes activar una habilidad de lealtad de ese planeswalker, aunque esté girado.

* Convertirse en una tierra puede hacer que las otras auras queden anexadas de forma ilegal. Estas van al cementerio de su propietario. Cualquier equipo anexado a la tierra se desanexa y permanece en el campo de batalla. Los contadores permanecen sobre la tierra aunque no hagan nada.

Privar de sustancia

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el hechizo o la criatura objetivo a la mano de su propietario.

* Los hechizos que no pueden ser contrarrestados pueden ser regresados a la mano de su propietario con Privar de sustancia. No se resolverán.

* Un hechizo que es una copia deja de existir como una acción basada en estado después de regresar a la mano de su propietario. No puede ser lanzado y no cuenta como “carta” en la mano del jugador.

Prototipo lupino

{2}

Criatura artefacto — Constructo lobo

5/5

El Prototipo lupino no puede atacar ni bloquear a menos que un jugador no tenga cartas en su mano.

* La restricción del Prototipo lupino solo se aplica en el momento en que se eligen atacantes y bloqueadoras. Si un jugador pone una carta en su mano una vez que el Prototipo lupino ha atacado o bloqueado, no será removido del combate.

* Si una criatura no puede atacar ni bloquear a menos que regreses un permanente a tu mano, y tu mano está vacía, puedes atacar o bloquear con esa criatura y con el Prototipo lupino. La razón es que la legalidad de las criaturas atacantes y bloqueadoras elegidas se verifica antes de que se paguen los costes.

Providencia

{5}{W}{W}

Conjuro

Puedes mostrar esta carta de tu mano inicial. Si lo haces, al comienzo del primer mantenimiento, tu total de vidas se convierte en 26.

Tu total de vidas se convierte en 26.

* Para que el total de vidas de un jugador se convierta en 26, el jugador gana o pierde la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas es de 4 cuando la Providencia se resuelve, ganarás 22 vidas; por otro lado, si tu total de vidas es de 40 cuando se resuelve, perderás 14 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

* La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan y “adivinado” (si procede). Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.

* Mostrar varias copias de la Providencia de tu mano inicial no hará que tu total de vidas se convierta en 32 ni ningún otro número que no sea 26.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la Providencia hace que el total de vidas del equipo se convierta en 26, pero solo tú ganas o pierdes vidas. (El total de vidas inicial de cada equipo en un juego de Gigante de dos cabezas suele ser 30).

Ráfaga incendiaria

{1}{R}

Conjuro

La Ráfaga incendiaria hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Si una criatura que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* La criatura dañada será exiliada si fuera a morir por cualquier razón ese turno, no solo si muere debido al daño de la Ráfaga incendiaria.

Raza impura de Thraben

{2}{B}

Criatura — Perro zombie

3/2

Delirio — Los Raza impura de Thraben obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de amenaza mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada salvo por dos o más criaturas).*

* La habilidad de amenaza solo importa cuando se eligen bloqueadoras. Hacer que los Raza impura de Thraben ganen la habilidad de amenaza después de que se elijan bloqueadoras no hará que dejen de estar bloqueados.

Reclamación fastuosa

{3}{G}

Conjuro

Regresa todas las cartas de tierra de tu cementerio al campo de batalla giradas.

* Si un efecto declara que una tierra entra al campo de batalla girada a menos que se cumpla una condición, el efecto de la Reclamación fastuosa pone esa tierra en el campo de batalla girada incluso si esa condición es cierta. Por ejemplo, puedes mostrar una llanura cuando el Pueblo portuario (de la colección *Sombras sobre Innistrad*) regresa al campo de batalla, pero el Pueblo portuario seguirá entrando girado.

Registrar el laboratorio

{4}{U}{U}

Instantáneo

Delirio — Te cuesta {2} menos lanzar Registrar el laboratorio si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas.

Roba tres cartas.

* Si un efecto te permite lanzar Registrar el laboratorio desde tu cementerio, cuenta la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio después de mover Registrar el laboratorio de tu cementerio a la pila. Si su efecto de delirio ya no se aplica, lanzar la carta cuesta {4}{U}{U}.

Ritual del sanador del florecimiento

{3}{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 4 vidas.

* Si el artefacto o encantamiento se convierte en un objetivo ilegal, el Ritual del sanador del florecimiento es contrarrestado. No ganarás 4 vidas.

Rondador de Kessig

{G}

Criatura — Horror licántropo

2/1

{4}{G}: Transforma al Rondador de Kessig.

////

Depredador sinuoso

Criatura — Licántropo eldrazi

4/4

El Depredador sinuoso no puede ser bloqueado por más de una criatura.

* Si el Depredador sinuoso gana la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueado por una sola criatura y no puede ser bloqueado por más de una criatura, así que no puede ser bloqueado.

Sacerdotisa del Salón sangriento

{2}{B}{R}

Criatura — Clérigo vampiro

4/4

Siempre que la Sacerdotisa del Salón sangriento entre al campo de batalla o ataque, si no tienes cartas en la mano, la Sacerdotisa del Salón sangriento hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

Demencia {1}{B}{R}. (Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)

* La habilidad disparada se dispara cuando la Sacerdotisa del Salón sangriento entra al campo de batalla y siempre que ataque. No tienes por qué elegir solo una vez.

* Si tienes una carta en la mano cuando ocurre la condición de disparo, la habilidad de la Sacerdotisa del Salón sangriento no se disparará, incluso aunque puedas sacar esa carta de tu mano justo después. Si tienes una carta en la mano cuando la habilidad se resuelve, no tiene efecto. No se hará daño.

Sacerdotisa sigardiana

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

1/2

{1}, {T}: Gira la criatura objetivo que no sea Humano.

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

Salvación oscura

{X}{X}{B}

Conjuro

El jugador objetivo pone en el campo de batalla X fichas de criatura Zombie negras 2/2. Luego, hasta una criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno por cada Zombie que controla ese jugador.

* Tú eliges hasta una criatura objetivo en total, no un objetivo separado para cada Zombie que controla ese jugador.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el jugador objetivo obtiene igualmente las fichas de Zombie.

* Puedes lanzar la Salvación oscura con X igual a 0 simplemente para hacer que una criatura obtenga -1/-1 por cada Zombie que un jugador controle, y puedes lanzarla sin hacer objetivo a ninguna criatura solo para que ese jugador obtenga fichas de Zombie. Si realmente solo quieres lanzar un hechizo, incluso puedes lanzarlo con X igual a 0 sin ninguna criatura objetivo y que ningún efecto haga nada.

Santificador de almas

{3}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/3

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, el Santificador de almas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

{2}{W}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

* La última habilidad solo funciona mientras el Santificador de almas esté en el campo de batalla. No puedes activarla mientras el Santificador de almas esté en tu cementerio.

Saqueadores de medianoche

{4}{B}

Criatura — Bribón humano

3/3

Cuando los Saqueadores de medianoche entren al campo de batalla, puedes regresar la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio a tu mano.

(Se combina con las Ratas de la tumba.)

////

Ratas de la tumba

{1}{B}

Criatura — Rata

2/1

Al comienzo del combate en tu turno, si eres propietario de las Ratas de la tumba y de los Saqueadores de medianoche y controlas ambas cartas, exílielas. Luego, combínalas para formar la Aglomeración chirriante.

////

Aglomeración chirriante

Criatura — Horror eldrazi

5/6

Prisa.

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

Cuando la Aglomeración chirriante entre al campo de batalla, las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

* Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad disparada de la Aglomeración chirriante se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+0 ni ganarán la habilidad de amenaza.

Sauce aterrador

{1}{B}{G}

Criatura — Esqueleto planta

3/2

Prisa.

Delirio — Cuando el Sauce aterrador entre al campo de batalla, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, las criaturas con fuerza de 2 o menos no pueden bloquear este turno.

* Ya que el efecto de la última habilidad no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas se actualiza constantemente. Cualquier criatura con una fuerza de 2 o menos en el momento en que se eligen bloqueadoras no podrá bloquear.

Stromkirk condenado

{B}{B}

Criatura — Horror vampiro

2/2

Descartar una carta: Los Vampiros que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo una vez cada turno.

* Si descartas una carta de Vampiro con la habilidad de demencia y la lanzas, entrará al campo de batalla antes de que la habilidad del Stromkirk condenado se resuelva.

* El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad del Stromkirk condenado se determina cuando la habilidad se resuelve. Los Vampiros que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.

Suplantador de identidad

{2}{U}{U}

Criatura — Metamorfo

0/3

Siempre que el Suplantador de identidad ataque, puedes exiliar otra criatura objetivo que no sea ficha. Si lo haces, el Suplantador de identidad se convierte en una copia de esa criatura hasta el final del turno. Regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Si la criatura objetivo tiene una habilidad que se dispara cuando ataca, será demasiado tarde para que se dispare una vez que el Suplantador de identidad tenga esa habilidad. Lo mismo sucede si otro objeto tiene una habilidad que se dispara cuando una criatura con determinadas características ataca; el Suplantador de identidad no tiene esas características hasta que se convierte en una copia.

* El Suplantador de identidad copia los valores impresos de la criatura objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado a esa criatura. No copia otros efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera, de la criatura objetivo. Tampoco copia los contadores sobre la criatura objetivo.

* Si la criatura objetivo es un permanente de dos caras o combinado, el Suplantador de identidad copia la cara mostrada. Ya que el Suplantador de identidad no es una carta de dos caras ni una carta combinable, no podrá transformarse ni combinarse. Si copia un permanente combinado o la cara posterior de una carta de dos caras, su coste de maná convertido será de 0. Las cartas de dos caras exiliadas y las cartas combinables exiliadas regresarán con su cara frontal boca arriba.

* Si la criatura objetivo está copiando un permanente, el Suplantador de identidad se convertirá en aquello que esté copiando según lo haya modificado ese efecto de copia. Por ejemplo, si haces objetivo a un Capitán de la aldea que se ha convertido en una copia de una Masa infiltradora, el Suplantador de identidad se convertirá en una Masa infiltradora.

* Este efecto puede hacer que el Suplantador de identidad deje de ser una criatura. Por ejemplo, si haces objetivo a un Gideon Jura animado (un planeswalker con una habilidad de lealtad que lo convierte en una criatura), solo se copiará el texto impreso; el efecto de “se convierte en una criatura” no se aplica. El Suplantador de identidad se convertirá en un Gideon Jura que no es una criatura y no tiene lealtad, será removido del combate y luego irá al cementerio de su propietario.

* Este efecto puede hacer que el Suplantador de identidad se convierta en una copia de una criatura que normalmente no puede atacar, como el Prototipo lupino o una criatura con la habilidad de defensor. En estos casos, continúa atacando.

* Los efectos que no sean de copia y que ya se le hayan aplicado al Suplantador de identidad se le seguirán aplicando. Por ejemplo, si el Coraje del leñador le dio al Suplantador de identidad +3/+3 y la habilidad de antimaleficio anteriormente ese turno, el Suplantador de identidad seguirá teniendo esas bonificaciones después de copiar a una criatura.

* El Suplantador de identidad seguirá siendo una copia de la criatura durante el siguiente paso final, cuando la carta exiliada regrese. Si tiene una habilidad que se dispara al comienzo del paso final, esa habilidad se disparará por el Suplantador de identidad y no por la criatura que regresa.

* 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 el permanente exiliado dejarán de existir.

Suplicante Skirsdag

{2} {B}

Criatura — Clérigo humano

2/3

{B}, {T}, descartar una carta: Cada jugador pierde 2 vidas.

* Si la habilidad del Suplicante Skirsdag hace que el total de vidas de cada jugador se convierta en 0 o menos, el juego termina en empate.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Suplicante Skirsdag hace que cada jugador pierda 2 vidas, por lo que cada equipo pierde un total de 4 vidas.

Tamiyo, exploradora de campo

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

Planeswalker — Tamiyo

4

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

–2: Gira hasta dos permanentes objetivo que no sean tierra. No se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

–7: Roba tres cartas. Obtienes un emblema con “Puedes lanzar cartas que no sean de tierra de tu mano sin pagar sus costes de maná”.

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

* La primera habilidad de Tamiyo crea una habilidad disparada retrasada que se dispara incluso si Tamiyo deja el campo de batalla antes de que esas criaturas hagan daño de combate.

* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de cada carta que no sea tierra que lances una vez obtengas el emblema de Tamiyo.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger. Puedes pagar costes adicionales, como los costes de expandir. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

* Puedes lanzar cartas que no sean de tierra de forma normal, pagando sus costes de maná.

Tejedor de relámpagos

{2}{R}

Criatura — Chamán humano

1/4

Alcance.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el Tejedor de relámpagos hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que controla un oponente.

* La habilidad disparada del Tejedor de relámpagos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo.

Termoalquimista

{1}{R}

Criatura — Chamán humano

0/3

Defensor.

{T}: El Termoalquimista hace 1 punto de daño a cada oponente.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, endereza el Termoalquimista.

* La última habilidad del Termoalquimista se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada del Termoalquimista hace 1 punto de daño a cada oponente, por lo que cada equipo oponente recibe un total de 2 puntos de daño.

Terrarión

{1}

Artefacto

El Terrarión entra al campo de batalla girado.

{2}, {T}, sacrificar el Terrarión: Agrega dos manás de cualquier combinación de color a tu reserva de maná.

Cuando el Terrarión vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

* Debes elegir los colores de maná que el Terrarión produce antes de que robes una carta con su última habilidad.

* La última habilidad del Terrarión se dispara al margen de la forma en la que vaya a un cementerio desde el campo de batalla.

Thalia, cántara herética

{2} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/2

Daña primero.

Las criaturas y tierras no básicas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas.

* Si un efecto declara que una criatura o tierra entra al campo de batalla girada a menos que se cumpla una condición, la última habilidad de Thalia hace que entre girada incluso si esa condición es cierta. Por ejemplo, tu oponente puede mostrar una llanura al jugar el Pueblo portuario (de la colección *Sombras sobre Innistrad*), pero el Pueblo portuario seguirá entrando girado.

* Si Thalia entra al campo de batalla al mismo tiempo que las criaturas o tierras no básicas de un oponente, esas criaturas y tierras no son afectadas por la última habilidad de Thalia.

Turba del linchadero

{4} {B} {B}

Criatura — Zombie

0/0

La Turba del linchadero entra al campo de batalla con cinco contadores +1/+1 sobre ella.

Siempre que un jugador lance un hechizo, remueve un contador +1/+1 de la Turba del linchadero. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

* Si la Turba del linchadero ya no está en el campo de batalla o ya no tiene contadores +1/+1 sobre ella cuando su habilidad disparada se resuelve, no puedes remover un contador de ella y no obtendrás una ficha de Zombie.

* No puedes remover más de un contador +1/+1 de la Turba del linchadero a la vez para obtener más fichas de Zombie, y no puedes elegir no remover un contador.

* La primera habilidad disparada de la Turba del linchadero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

Ulrich de Krallenhorde

{3} {R} {G}

Criatura legendaria — Licántropo humano

4/4

Siempre que esta criatura entre al campo de batalla o se transforme en Ulrich de Krallenhorde, la criatura objetivo obtiene +4/+4 hasta el final del turno.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma a Ulrich de Krallenhorde.

////

Ulrich, alfa sin rival

rojo, *verde*

Criatura legendaria — Licántropo

6/6

Siempre que esta criatura se transforme en Ulrich, alfa sin rival, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo que no sea Licántropo y que no controlas.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma a Ulrich, alfa sin rival.

* Eliges el objetivo de la primera habilidad disparada de Ulrich, alfa sin rival cuando esta va a la pila, pero eliges si luchas o no cuando esa habilidad se resuelve.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la primera habilidad de Ulrich, alfa sin rival intenta resolverse, la habilidad es contrarrestada.

* Si Ulrich ya no está en el campo de batalla cuando la primera habilidad de Ulrich, alfa sin rival se resuelve, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

* Las habilidades de transformación buscan en el turno anterior entero, incluso si Ulrich no estuvo en el campo de batalla durante parte o la totalidad de ese turno.

* La última habilidad de Ulrich, alfa sin rival solo se dispara si un único jugador ha lanzado dos o más hechizos durante el turno anterior. Si varios jugadores lanzan cada uno un solo hechizo durante el turno anterior, la habilidad no se disparará.

Vampira espada de furia

{1}{R}

Criatura — Berserker vampiro

1/2

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes descartar una carta. Si lo haces, la Vampira espada de furia obtiene +3/+0 hasta el final del turno.

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

Vínculo lupino

{4}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Vínculo lupino entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

La criatura encantada obtiene +2/+2.

* Si el objetivo se convierte en ilegal mientras el Vínculo lupino está en la pila, el hechizo es contrarrestado. No entrará al campo de batalla y no obtendrás una ficha de Lobo.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Luna de horrores, Dragones de Tarkir, Magic Orígenes, La batalla por Zendikar, El juramento de los Guardianes y Sombras sobre Innistrad son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2016 Wizards.