

Notas de la colección *Realidad fracturada*

Recopiladas por Jess Dunks y Eric Levine

Documento modificado por última vez el 22 de junio de 2026

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen información sobre situaciones comunes y confusas que pueden darse con cartas de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en las secciones “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Realidad fracturada* con el código de la colección FRA están permitidas en los formatos [Estándar](#), [Pioneer](#) y [Modern](#), así como en [Commander](#) y [otros formatos](#).

Las nuevas cartas de Commander de *Realidad fracturada* con el código de la colección FRC están permitidas en los formatos [Commander](#), [Legacy](#) y [Vintage](#). Las cartas con el código de la colección FRC que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Realidad fracturada* también incluye cartas de Invitados especiales con el código de la colección SPG. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

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

Nueva mecánica: empoderar a Jace

Jace no le quita ojo a ningún rincón del Ecoverso, y no lo decimos metafóricamente. El rostro encapuchado de Jace puede verse por todo el campus de Hexhaven, y la mecánica *empoderar a Jace* representa su omnipresencia y poder creciente en su nuevo dominio.

Ascenso académico

{1}{W}

Instantáneo

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

Empodera a Jace 2. *(Pon dos contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)*

- Para empoderar a Jace N, si no controlas una ficha de planeswalker Jace, crea una ficha de planeswalker Jace azul con una lealtad de 0 y “[-1]: Escruta 1,” y “[-3]: Roba una carta”. Elige una ficha de planeswalker Jace que controlas. Pon N contadores de lealtad sobre ella.
- Empoderar a Jace no permite poner contadores de lealtad sobre planeswalkers Jace que no sean ficha. Sin embargo, si controlas una ficha de planeswalker Jace que obtuviste de otra manera (por ejemplo, mediante un efecto que crea una ficha que es una copia de un permanente), empoderar a Jace pondrá contadores de lealtad sobre ella.
- Si controlas una ficha de planeswalker Jace, no puedes elegir crear una nueva cuando empoderes a Jace. Debes poner los contadores de lealtad sobre tu ficha de planeswalker Jace existente. En el caso improbable de que controles varias fichas de planeswalker Jace, elegirás una de ellas para ponerle los contadores de lealtad.
- Algunos hechizos y habilidades que empoderan a Jace pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. Por lo tanto, no empoderarás a Jace.

Nueva ficha predefinida: Xilocardio

Los estudiantes de Konstrari crean impresionantes constructos y les insuflan vida mediante cristales de *xilocardio* creados a partir de energía condensada de las líneas místicas. Ahora, los jugadores también podrán crear estos cristales mediante las fichas predefinidas de Xilocardio.

Aerid Konstrari

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

Criatura legendaria — Esfinge anciano

5/4

Vuela.

Cuando Aerid Konstrari entre o muera, crea una ficha de Xilocardio. *(Es un artefacto rojo y verde con “{T}:*

Agrega {R} o {G}”.)

{6}: Crea una ficha de Xilocardio. Luego Aerid

Konstrari obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de artefactos que controlas.

- Las fichas de Xilocardio son un tipo de ficha predefinida. Cada una es un artefacto rojo y verde con el subtipo de artefacto Xilocardio y la habilidad “{T}: Agrega {R} o {G}”.

Mecánica que regresa: cartas de preparación

Acción de palabra clave que regresa: preparar

Las cartas de preparación debutaron hace poco en *Secretos de Strixhaven*, y en este lanzamiento están de vuelta. Los estudiantes de Hexhaven también descubrieron cómo *preparar* hechizos que puedes lanzar mientras están en el campo de batalla. Sin embargo, a diferencia de los estudiantes de Strixhaven, muchas criaturas utilizan los mismos hechizos de preparar que las demás.

Recordadora de linajes

{1} {B}

Criatura — Brujo vampiro

2/2

Al comienzo de cada paso final, si tres o más criaturas murieron este turno, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Anhelo ancestral

{B}

Instantáneo

El jugador objetivo roba tres cartas y pierde 3 vidas.

Adivina de la victoria

{U}

Criatura — Hechicero enano

1/1

Esta criatura entra preparada. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

Siempre que adivines o escrutes, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

//Prep//

Rebobinar la historia

{1} {U}

Conjuro

Regresa la criatura objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o menos a la mano de su propietario. Escruta 1.

- Las cartas de preparación solo se pueden lanzar con sus características base.
- Una carta de preparación es una carta de criatura en todas las zonas. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, la Adivina de la victoria es una carta de criatura azul con un valor de maná de 1. No puede ser objetivo de la habilidad disparada del Mago lanzapullas (“Cuando esta criatura entre, la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná.”).
- En cuanto un efecto haga que una criatura con un hechizo de preparar se prepare (incluidos los efectos que indican que una criatura “entra preparada”), el controlador de esa criatura crea una copia en el exilio del hechizo de preparar de esa criatura. Esa copia permanece en el exilio mientras ese permanente esté en el campo de batalla y esté preparado. El controlador de esa criatura puede lanzar esa copia mientras permanezca en el exilio. En el momento en que la lanza, esa criatura deja de estar preparada.
- Solo el controlador actual de la criatura preparada puede lanzar la copia del hechizo preparado en el exilio. No importa quién sea el propietario de esa criatura ni quién la controlaba cuando se preparó.
- Mientras que las copias de los hechizos en zonas que no sean la pila dejan de existir al verificarse las acciones basadas en estado, esto no se aplica a las copias de los hechizos de preparar en el exilio que se crearon cuando una criatura se preparó.

- Estar preparada no es un valor copiable. Si un permanente se convierte en una copia de una criatura preparada, no estará preparado. Sin embargo, ese permanente tendrá las características alternativas y otro efecto podría hacer que se prepare más adelante.
- Si una criatura preparada pierde todas las habilidades, no dejará de estar preparada y no les sucederá nada a sus características alternativas ni a la copia de su hechizo de preparar en el exilio.
- Si una criatura preparada deja de ser una criatura, seguirá estando preparada y la copia de su hechizo de preparar permanecerá en el exilio. El controlador de ese permanente seguirá pudiendo lanzarlo. Lo mismo sucede si una criatura preparada se convierte en una copia de otra cosa, incluso si pasa a ser un permanente sin un hechizo de preparar.
- Una criatura sin un hechizo de preparar no puede prepararse.
- Una criatura con un hechizo de preparar no puede prepararse más de una vez al mismo tiempo. Por ejemplo, supón que la Recordadora de linajes está en el campo de batalla y está preparada. Durante el turno actual, mueren tres criaturas. Al comienzo del paso final, la última habilidad de la Recordadora de linajes se dispara. Cuando se resuelve esa habilidad, como la Recordadora de linajes ya está preparada, la habilidad no hará que se prepare una segunda vez ni que cree una segunda copia del Anhelado ancestral en el exilio.
- Si un efecto hace que una criatura deje de estar preparada, una criatura preparada deja de estarlo y la copia correspondiente de su hechizo de preparar en el exilio deja de existir. Si no estaba preparada en ese momento, no ocurre nada.
- Si un efecto te indica que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo del hechizo de preparar. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una copia de un hechizo de preparar desde el exilio no es lanzarlo por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo pagando un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a una copia de un hechizo de preparar lanzado desde el exilio.
- Crear una copia de un hechizo de preparar en el exilio de una criatura ignora las excepciones de copia que se aplican a esa criatura y pudieran afectar a los valores copiables de ese hechizo. Por ejemplo, pongamos que un jugador lanza el Homólogo croante (un conjuro que dice “Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que no sea Rana, excepto que es una Rana verde 1/1”) haciendo objetivo a la Adivina de la victoria. La ficha que es una copia de la Adivina de la victoria entrará preparada como una criatura Rana verde 1/1, pero la copia de Rebobinar la historia en el exilio seguirá siendo un conjuro azul. La copia de Rebobinar la historia no será verde, una criatura ni una Rana, y tampoco tendrá fuerza ni resistencia.
- Si un hechizo de preparar con uno o más objetivos no tiene objetivos legales para cuando intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Como el hechizo se lanzó, el permanente asociado dejará de estar preparado igualmente.

Mecánica que regresa: retrospectiva

El Ecoverso tiene su historia y futuro propios, aunque algunas cosas resultan bastante familiares. Por ejemplo, puede que recuerdes la *retrospectiva*, una mecánica que regresa y da a las cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio otra oportunidad de dejar huella.

Incursión bestial

{3} {G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Bestia verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

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

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio si el hechizo resultante es un hechizo de instantáneo o de conjuro pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *REALIDAD FRACTURADA*:

Acechador del Santuario

{2} {B}

Criatura — Horror

3/2

Cuando esta criatura entre, empodera a Jace 1.

Los planeswalkers que controlas no van a los cementerios de sus propietarios por tener 0 de lealtad.

Los planeswalkers que controlas tienen “[+2]”: Este planeswalker hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida”.

- Si un planeswalker que controlas tiene cero contadores de lealtad mientras controlas al Acechador del Santuario, no irá al cementerio de su propietario. Puedes seguir activando habilidades de ese planeswalker que cuesten [0] o cuyo coste sea agregarle contadores, como la que otorga el Acechador del Santuario.
 - Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
-

Adepta en crioteoría

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/1

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

{3} {U}, exiliar esta carta de tu cementerio: Gira la criatura objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre ella. Activa esto solo como un conjuro. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- La criatura objetivo no tiene que estar enderezada para poner un contador de aturdimiento sobre ella.

Adivina de la victoria

{U}

Criatura — Hechicero enano

1/1

Esta criatura entra preparada. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

Siempre que adivines o escrutes, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

//Prep//

Rebobinar la historia

{1} {U}

Conjuro

Regresa la criatura objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o menos a la mano de su propietario. Escruta 1.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Ajani decidido

{1} {W}

Planeswalker legendario — Ajani

2

Siempre que ganes vidas, pon un contador de lealtad sobre Ajani.

0: Ganas 1 vida.

−4: Crea una ficha de criatura Soldado Felino blanca 2/2 llamada Compañero de manada de Ajani con “Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre esta ficha”.

−10: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas obtienen +2/+2”.

- Si más de una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate al mismo tiempo, ganarás vidas esa misma cantidad de veces y la primera habilidad de Ajani (así como la habilidad del Compañero de manada de Ajani) se dispararán esa misma cantidad de veces.
- A diferencia de la carta Compañero de manada de Ajani, la ficha no tiene coste de maná y, por tanto, su valor de maná es de 0.
- Si el Compañero de manada de Ajani recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.

Ajani imparable

{4} {R} {R}

Planeswalker legendario — Ajani

5

Siempre que actives una habilidad de lealtad, crea una ficha de criatura Soldado Hechicero incolora 2/2 llamada Cadete.

+1: Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

−2: Descarta tu mano y luego roba una carta por cada criatura que controlas.

−3: Ajani hace 4 puntos de daño a cada criatura excepto a las fichas que controlas.

- La ficha de criatura creada por la primera habilidad de Ajani siempre entrará al campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad de lealtad que hizo que se disparara. Esto significa que, si activas su primera habilidad de lealtad, la ficha creada obtendrá +1/+0 y ganará la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Anexo de Flosvigoris

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Anexo de Konstrari

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Anexo de Plumaggressus

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Anexo de Praedictium

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Anexo de Théorix

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Apoteosis llameante

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+1 hasta el final del turno. Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el hechizo intenta resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla en respuesta), el hechizo no se resolverá. No se exiliará ninguna carta.
-

Avatar de los ecos crecientes

{G} {U}

Criatura — Avatar

2/3

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, empodera a Jace 2. (Pon dos contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[−1]: Escruta 1” y “[−3]: Roba una carta”.)

Los planeswalkers que controlas tienen “[−10]: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo por cada tierra que controlas”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.

Botín, el Nexo

{2} {G}

Criatura legendaria — Noble bestia

2/1

{T}: Elige un color. Agrega un maná de ese color por cada fuerza distinta entre las criaturas que controlas.

- Una criatura tiene una fuerza distinta de otra si sus fuerzas son números diferentes. Por ejemplo, una criatura 1/1 y una criatura 2/1 tienen fuerzas distintas.

Botín, la Anomalía

{2} {B}

Criatura legendaria — Horror bestia

-2/4

Si la fuerza de Botín es negativa, asigna daño de combate como si su fuerza fuera positiva.

Umbral — Sacrificar otra criatura o planeswalker: Botín obtiene -2/-0 hasta el final del turno. Activa esto solo si hay siete o más cartas en tu cementerio.

- La primera habilidad de Botín no cambia su fuerza. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican su fuerza utilizan los valores reales, aunque vayan a hacer una cantidad de daño “igual a la fuerza de una criatura”. En ese caso, si la fuerza de Botín es negativa, no se hará daño.
- Si otro efecto hace que Botín haga una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza, usa su resistencia para determinar cuánto daño de combate se asigna, incluso aunque su fuerza sea negativa.

Cenagal de naufragios

Tierra

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

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

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

Chandra, aurora de la rebeldía

{2} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

4

+1: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes lanzar esa carta. Si no lo haces, Chandra hace 2 puntos de daño a cada oponente.

+1: Agrega {R} {R}.

−3: Chandra hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

−7: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo, este emblema hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo”.

- Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras. Si la carta exiliada con la primera habilidad de Chandra es una carta de tierra, no podrás jugarla, y Chandra hará 2 puntos de daño a cada oponente.
- Si lanzas la carta exiliada, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de Chandra. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta, pero no otras restricciones (como la de “Lanza [esta carta] solo durante el combate”).
- Sigues pagando los costes de la carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar costes alternativos, como los costes de emerger, en vez del coste de maná de la carta.
- Las habilidades de lealtad no pueden ser habilidades de maná. La segunda habilidad de Chandra usa la pila y se puede contrarrestar y responder a ella. Al igual que todas las habilidades de lealtad, solo puede activarse una vez por turno, durante tu fase principal, cuando la pila esté vacía y solo si no se activaron otras habilidades de lealtad de ese planeswalker este turno.
- El emblema creado por la última habilidad de Chandra es incoloro. El daño que hace es de una fuente incolora.
- La habilidad del emblema de Chandra se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Chandra hace 4 puntos de daño en total al equipo oponente.

Cirujana de injertos

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella.

Cuando esta criatura muera, pon sus contadores sobre hasta una criatura objetivo que controlas.

- La segunda habilidad de la Cirujana de injertos pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre la Cirujana de injertos, no solo los contadores +1/+1.

- La segunda habilidad de la Cirujana de injertos no hace que muevas sus contadores de ella a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía la Cirujana de injertos cuando murió.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (una carta de la colección *Ikorla: Mundo de behemots*) cuando la Cirujana de injertos muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si la Cirujana de injertos tiene contadores -1/-1 sobre ella cuando muera, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que quien reciba los contadores muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre la Cirujana de injertos al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su segunda habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).

Confidente iluminado

{1}{W}

Criatura — Clérigo kor

2/1

Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, escruta 1. Si pones en tu cementerio de esta manera una carta con valor de maná menor o igual que la cantidad de vidas que ganaste este turno, pon esa carta en tu mano.

- La habilidad del Confidente iluminado verifica si ganaste vidas este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece tu paso final, será demasiado tarde como para ganar vidas para que se dispare esta habilidad. Sin embargo, la última parte de la habilidad verificará cuántas vidas ganaste en cuanto la habilidad se resuelve, así que podrías ganar más vidas mientras la habilidad esté en la pila para que sea más fácil poner una carta en tu mano.
- Si una carta en tu cementerio tiene X en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Cultivos descuidados

Tierra

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

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

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

Danitha, Lanza de Agonía
{2} {B}
Criatura legendaria — Caballero humano
2/2

Daña primero.

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a un oponente o una criatura que controla un oponente, pon un contador +1/+1 sobre Danitha.

- La habilidad disparada de Danitha solo se dispara una vez por cada hechizo que haga objetivo a un oponente o a una criatura que controla un oponente, sin importar cuántos objetivos tenga ese hechizo.
- La última habilidad de Danitha se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Demasiada presión
{2} {B}
Instantáneo
El oponente objetivo sacrifica una criatura o planeswalker con el mayor valor de maná entre las criaturas y planeswalkers que controla. Ganas 2 vidas.

- Qué criatura o planeswalker se sacrificará se determina en cuanto se resuelve Demasiada presión.
- Demasiada presión hace objetivo solo al oponente, no a ningún permanente. Un permanente con la habilidad de antimaleficio puede ser sacrificado de esta manera si su valor de maná es el mayor.
- Se tienen en cuenta todas las criaturas y planeswalkers que controla el oponente objetivo como un grupo para ver cuál tiene el mayor valor de maná. Por ejemplo, si el oponente controla una criatura con valor de maná de 3 y un planeswalker con valor de maná de 5, debe sacrificar el planeswalker.

Destrozador artesanal
{3} {R} {R} {G} {G}
Criatura artefacto — Constructo jabalí
7/5

Arrolla.

Cuando esta criatura entre, elige dos:

- Esta criatura hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.
- Crea una ficha de criatura Soldado Hechicero incolora 2/2 llamada Cadete.
- Roba una carta.

- Si eliges el primer modo y la criatura o planeswalker objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva la habilidad, la habilidad se removerá de la pila y no sucederá ninguno de sus otros efectos.
-

Destrozadora de tímpanos

{1} {R}

Criatura — Bardo humano

2/2

{1}, {T}: Otra criatura objetivo que controlas con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Si la fuerza de la criatura objetivo cambia y aumenta por encima de 2 antes de que se resuelva la habilidad de la Destrozadora de tímpanos, la habilidad no hará nada, ya que el objetivo ya no es legal. Sin embargo, una vez que la habilidad se haya resuelto, esa criatura no podrá ser bloqueada incluso si su fuerza aumenta por encima de 2.

Ecos violentos

{2} {R} {R}

Instantáneo

Los Ecos violentos hacen 6 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si se hizo daño sobrante a ese permanente de esta manera, empodera a Jace X, donde X es ese daño sobrante. *(Pon esa misma cantidad de contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[−1]: Escruta 1” y “[−3]: Roba una carta”.)*

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.
- Para un planeswalker, el daño sobrante se refiere al daño que supere la lealtad del planeswalker (la cantidad de contadores de lealtad que tenga).

El fin de tu destino

{2} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura o planeswalker objetivo con valor de maná de 3 o más. Escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Si una criatura o planeswalker tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

El Teórico, Jace Beleren
{2} {U} {U}
Planeswalker legendario — Jace
3

Al comienzo del paso de robar de cada oponente, robas una carta.

+1: Crea una ficha de criatura Ilusión azul 1/1.

−2: Por cada oponente, regresa hasta un artefacto o criatura objetivo que controla ese jugador a la mano de su propietario.

−6: Roba tres cartas. Luego pon X contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

- Tu oponente robará la carta que normalmente roba en su paso de robar antes de que tú robes una carta por la primera habilidad de Jace.

Emrakul, el Fin Severo
{10}
Criatura legendaria — Eldrazi
12/12
Cuando lances este hechizo, endereza todas las tierras que controlas.
Vuela, arrolla.
Rebatir—Sacrificar tres permanentes.
{3}, exiliar esta carta de tu mano: La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {C}{C}” hasta que esta carta se lance desde el exilio. Puedes lanzar esta carta mientras permanezca exiliada.

- Puedes usar la habilidad de maná que otorga Emrakul a la tierra al lanzar a Emrakul desde el exilio.
- Si Emrakul es removida del exilio sin ser lanzada, la tierra seguirá teniendo esta habilidad.

Enfrentarse a uno mismo
{5} {R} {R}
Conjuro
Por cada criatura que controla el jugador objetivo, creas una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que tiene la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, si no controlas un planeswalker, sacrifica esta criatura”.

- Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en la criatura original, con las excepciones detalladas, y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Clon), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura esté copiando.

- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por Enfrentarse a uno mismo copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso esa ficha en el campo de batalla.
- Cualquier habilidad disparada de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
- Las fichas se ven entrar al campo de batalla las unas a las otras. Si cualquiera de ellas tiene una habilidad disparada que se dispara siempre que una criatura entre, se disparará por las demás.

Enramada turbulenta

Tierra

Esta tierra entra girada.

Siempre que un Bosque que controlas entre, si controlas al menos otros cinco Bosques, la criatura objetivo que controlas obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

{T}: Agrega {G}.

- La habilidad disparada de la Enramada turbulenta tiene una cláusula del “‘si’ interviniente”. Esto significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que, en el momento en que un Bosque entre bajo tu control, controles cinco o más Bosques aparte del nuevo; y (2) la habilidad no hará nada si, para cuando se resuelva, controlas menos de cinco Bosques aparte del nuevo.
- Si un Bosque que controlas deja el campo de batalla entre el momento en que se dispara la segunda habilidad de la Enramada turbulenta y el momento en que se resuelve, fíjate en si ese fue el Bosque que hizo que se disparara la habilidad de la Enramada turbulenta o no. Si lo fue, el recuento de la Enramada turbulenta no se verá afectado, pero, si no lo fue, el recuento de la Enramada turbulenta disminuirá en uno.
- Si varios Bosques entran bajo tu control al mismo tiempo, la segunda habilidad de la Enramada turbulenta puede dispararse esa misma cantidad de veces. Cada habilidad tendrá en cuenta los otros Bosques que entraron al mismo tiempo que el que hizo que se disparara.

Escribefuturos desesperada

{2} {W} {U}

Criatura — Explorador kor

3/4

Vuela.

Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Si adivinaste o escrutaste este turno, en vez de eso, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.

- Si adivinaste y escrutaste este turno, seguirás poniendo un solo contador +1/+1 sobre esa criatura.

Espacio común dedicado

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Espacio común innovador

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Espacio común magnífico

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Espacio común meticoloso

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Espacio común transformador

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles un planeswalker.

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

- Si esta tierra entra al mismo tiempo que un planeswalker, ese planeswalker no se tendrá en cuenta al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Extrapolar lo imposible

{1} {B}

Conjuro

Puedes mostrar exactamente dos cartas de las cuales eres propietario con nombres distintos de fuera del juego. Un oponente elige una de ellas. Pones esa carta en tu mano.

- La otra carta permanece fuera del juego.
- En un juego casual, una carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, una carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sidebar. En los eventos de Limitado, tu sidebar también incluye cualquier cantidad de tierras básicas. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.

Fblthp, perdido sin remedio

{1} {U}

Criatura legendaria — Homúnculo

1/1

Cuando uno o más de tus oponentes reciban daño de combate durante tu turno, roba dos cartas. Si tu biblioteca no tiene ninguna carta, ganas el juego. El propietario de Fblthp lo baraja en su biblioteca. *(Si robas de una biblioteca vacía de esta manera, sigues ganando el juego.)*

- Perder el juego por robar de una biblioteca vacía sucede como una acción basada en estado. En ciertos momentos, normalmente tras la resolución de cada hechizo y habilidad, el juego verifica si hay que realizar acciones basadas en estado y las lleva a cabo. Como la habilidad de Fblthp hace que ganes el juego mientras esa habilidad se sigue resolviendo, esto sucede antes de que esas acciones basadas en estado se verifiquen y se lleven a cabo. En particular, robar cartas de una biblioteca vacía en cualquier otro momento mientras Fblthp esté en el campo de batalla te hará perder el juego.

Germinar reclutas

{2} {W}

Instantáneo

Crea X fichas de criatura Soldado Hechicero incoloras

2/2 llamadas Cadete, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- Germinar reclutas cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin tener en cuenta las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 3 vidas antes en el turno, crearás tres fichas.

Ghalta, la Imparable

{8} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

8/8

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

Arrolla.

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de arrollar.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que cambie la mayor fuerza de las criaturas que controlas (tal vez porque controlas una criatura cuya fuerza se determina por la cantidad de cartas en tu mano), esa nueva fuerza se usará para determinar la reducción de coste.

- Una vez que determines el coste de lanzamiento de Ghalta, la Imparable, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la mayor fuerza de las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de Ghalta sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- El valor de maná de Ghalta, la Imparable no cambia, al margen de cuál sea la mayor fuerza de las criaturas que controlas.
- La habilidad de reducción de coste de Ghalta, la Imparable no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo por debajo de {G}.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar reducir la fuerza de las criaturas que controlas.

Ghalta, la Inamovible

{8} {W}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

0/7

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor resistencia entre las criaturas que controlas.

Las criaturas que controlas pueden atacar como si no tuvieran la habilidad de defensor.

Cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que cambie la mayor resistencia de las criaturas que controlas (tal vez porque controlas una criatura cuya resistencia se determina por la cantidad de cartas en tu mano), esa nueva resistencia se usará para determinar la reducción de coste.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de Ghalta, la Inamovible, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la mayor resistencia de las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de Ghalta sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- El valor de maná de Ghalta, la Inamovible no cambia, al margen de cuál sea la mayor resistencia de las criaturas que controlas.
- La habilidad de reducción de coste de Ghalta, la Inamovible no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo por debajo de {W}.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar reducir la resistencia de las criaturas que controlas.
- La última habilidad de Ghalta, la Inamovible no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a hacer una cantidad de daño “igual a la fuerza de una criatura”.

Hortimante valiente

{1} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/1

Rebatir {1}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

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

- Si más de una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- Si el Hortimante valiente recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.

Huesazos, Corazón Enorme

{3} {G}

Criatura legendaria — Druida esqueleto

4/3

Alcance.

Siempre que ganes vidas, pon dos contadores +1/+1 sobre Huesazos.

Cuando descartes esta carta, ganas 3 vidas.

- Si más de una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate al mismo tiempo, la primera habilidad disparada se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- Si Huesazos recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.

Imponer la violencia

{1} {G}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.
- El planeswalker objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su lealtad a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.

- La fuerza de la criatura o la lealtad del planeswalker se verifican en cuanto el hechizo se resuelve. Si esa criatura o planeswalker ya no está en el campo de batalla en el momento en el que se resuelve el hechizo, no se hará daño.
-

Jardinizar
{1} {G} {G}
Encantamiento
Siempre que una criatura que controlas muera, pon un contador de carga sobre este encantamiento.
Al comienzo de tu primera fase principal, agrega {G} por cada contador de carga sobre este encantamiento.

- Si Jardinizar ya no está en el campo de batalla cuando se resuelve su última habilidad, usa la cantidad de contadores que había sobre Jardinizar la última vez que estuvo en el campo de batalla para determinar la cantidad de {G} que agregas.

Jiang Yanggu, solo
{4} {R}
Criatura legendaria — Berserker humano
4/4
Amenaza. (Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)
Siempre que una criatura que controlas ataque sola a un jugador, descarta una carta y luego roba una carta. Luego pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada carta que descartaste este turno.

- Una criatura ataca sola a un jugador si ninguna otra criatura fue declarada como atacante que ataca a ese jugador. No importa si otras criaturas fueron declaradas como atacantes que atacan a planeswalkers que controla ese jugador, batallas que protejan u otros jugadores.

Karn, defensor argénteo
{2}
Criatura artefacto legendaria — Gólem
1/3
Los artefactos y criaturas no hacen que se disparen habilidades cuando entran al campo de batalla.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- Los efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él, no se ven afectados. Las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre” son efectos de reemplazo.
- El evento de disparo no tiene que especificar los artefactos o criaturas que entren al campo de batalla. Por ejemplo, la Rastreadora incansable tiene una habilidad que dice “Siempre que una tierra que controlas entre, investiga”. Si una tierra artefacto o una tierra criatura que controlas entra, esa habilidad no se disparará. Si una tierra que no sea artefacto ni criatura que controlas entra, esa habilidad sí se disparará.
- Mira el permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará. Por ejemplo, si controlas la Opalescencia, que dice, en parte, “Cada otro encantamiento que no sea Aura es una criatura”, cada encantamiento será una criatura en el momento en el que entre al campo de batalla y no hará que se disparen habilidades disparadas.

- Si Karn, defensor argénteo y otro artefacto o criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo, ninguno hará que se disparen habilidades disparadas cuando entren al campo de batalla.

Kiora de la Sal y la Arena

{1} {G} {U}

Criatura legendaria — Noble tritón

2/4

Siempre que ataques, si activaste una habilidad de lealtad este turno, endereza la criatura atacante objetivo. No puede ser bloqueada este turno.

Los planeswalkers que controlas tienen “[−8]: Crea una ficha de criatura Leviatán azul 8/8 con la habilidad de antimaleficio”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.

Koth del Hogar

{2} {W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

2/3

Aterrizaje — Siempre que una tierra controlas entre, ganas 1 vida.

Siempre que una Llanura que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- Cuando una Llanura que controlas entre, se dispararán las dos habilidades de Koth. En ese caso, el controlador de Koth determina en qué orden se ponen en la pila esas habilidades.

Kraken con vegetación

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

Criatura — Kraken planta

6/6

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, creas una ficha de criatura tierra Tentáculo Bosque verde 3/3.

(Tiene “{T}: Agrega {G}”. Está afectada por el mareo de invocación hasta tu próximo turno.)

- Aunque tenga el tipo de tierra Bosque, la tierra creada no es una tierra básica.

Llegada de la esfinge

{1} {U} {U}

Instantáneo

Roba dos cartas. Luego puedes exiliar este hechizo y cuatro cartas llamadas Llegada de la esfinge de tu cementerio. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de criatura Esfinge, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Llegada de la esfinge.

- La última habilidad de la Llegada de la esfinge te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, durante un evento de Limitado de *Realidad fracturada*, no puedes agregar cartas llamadas Llegada de la esfinge que tengas en tu colección personal.

Lyra, arcángel del amanecer

{2} {W}

Criatura legendaria — Caballero ángel

3/3

Vuela.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre cada Ángel que controlas.

- Si más de una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad de Lyra se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- Si un Ángel que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no recibirá un contador de la habilidad de Lyra a tiempo para salvarla.

Maquinaciones de Jace

{2} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, puedes activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers Jace que controlas en el turno de cualquier jugador en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.

Empodera a Jace 8. (*Pon ocho contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[−1]; Escruta 1” y “[−3]; Roba una carta”.*)

- Solo puedes activar una de las habilidades de lealtad de cada permanente que controlas durante el turno en el que lanzas las Maquinaciones de Jace.

Multiplicar por cero

{1} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 0/0 hasta el final del turno.

- El efecto de Multiplicar por cero sobrescribe cualquier otro efecto que fije la fuerza y resistencia base de una criatura, así como cualquier habilidad que defina características que fije la fuerza y resistencia base (como la habilidad de Fblthp, se sabe el camino, otra carta de *Realidad fracturada*). Sin embargo, si cualquier otro efecto aumenta la resistencia de esa criatura, como un contador +1/+1 o un efecto que hizo que la criatura obtuviera +1/+1 hasta el final del turno, estos efectos se seguirán aplicando y, en ese caso, la criatura no morirá por tener 0 de resistencia.

Omnipresencia

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

Encantamiento

Puedes lanzar hechizos con valor de maná menor o igual que la cantidad de criaturas que controlas desde tu mano sin pagar sus costes de maná.

- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo sobre cuándo lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Una vez que lances la Omnipresencia, si es tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar otro hechizo antes de que cualquier jugador pueda intentar remover la Omnipresencia con hechizos o habilidades.

Plan para todo desenlace

{3} {U}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, el propietario de hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra lo pone a su elección en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

Siempre que lances tu primer hechizo que no sea criatura cada turno, empodera a Jace 1. *(Pon un contador de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[−1]: Escruta 1” y “[−3]: Roba una carta”.)*

- El turno en el que lanzas el Plan para todo desenlace, su segunda habilidad no se disparará porque ya lanzaste al menos un hechizo que no sea criatura (el Plan para todo desenlace) antes de que estuviera en el campo de batalla.
- La última habilidad del Plan para todo desenlace se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Playa desierta
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
{T}: Agrega {W} o {U}.

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

Proft, cerebro siniestro
{2} {B}
Criatura legendaria — Bribón humano
5/5
Umbral — No puedes lanzar este hechizo a menos que haya siete o más cartas en tu cementerio.
Amenaza.
{B}, descartar esta carta: La criatura objetivo obtiene -3/-1 hasta el final del turno.

- Si un efecto te permite lanzar esta carta desde tu cementerio, tiene que haber otras siete cartas en tu cementerio para poder lanzarlo.

Proft, detective independiente
{1} {U}
Criatura legendaria — Detective humano
2/2
Siempre que adivines o escrutes, puedes pagar {2}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre Proft y roba una carta. (*Roba después de adivinar o escrutar.*)

- La habilidad de Proft va a la pila cuando termines de adivinar o escrutar, lo que significa que ya miraste y moviste esas cartas antes de decidir si pagas {2}.

Rancio del bis
{B} {R}
Criatura — Bardo zombie
2/2
Destreza. (*Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.*)
{B} {R}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.
Activa esto solo si un oponente recibió daño que no sea de combate este turno. (*Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.*)

- El Rancio del bis no tiene por qué haber estado en tu cementerio cuando se hizo el daño. Por ejemplo, si lanzas un hechizo que hace daño a un oponente antes del combate y entonces el Rancio del bis muere debido al daño de combate, puedes activar su habilidad ese mismo turno.

Rescribir los remordimientos

{3} {B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura o planeswalker objetivo con valor de maná de 6 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Empodera a Jace 2. *(Pon dos contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”).*

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

Risco embrujado

Tierra

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

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

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

Sala de ecos

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{5}: Esta tierra se convierte en una copia de la criatura objetivo que controlas hasta el final del turno. La “regla de leyendas” no se aplica a los permanentes que controlas este turno.

- La “regla de leyendas” es la regla que indica que, si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios. En particular, se trata de una acción basada en estado que se verifica siempre que un jugador fuera a obtener la prioridad. No sucede durante la resolución de un hechizo ni habilidad. Si la Sala de ecos se convierte en una copia de una criatura legendaria, los dos permanentes permanecerán en el campo de batalla.
- La “regla de leyendas” no usa la pila ni se puede responder a ella. En particular, esto significa que, si tienes dos permanentes legendarios con el mismo nombre en el campo de batalla antes de haber resuelto la última habilidad del Sala de ecos, no hay tiempo para activar la habilidad antes de tener que poner uno de ellos en el cementerio.
- Mientras la “regla de leyendas” no se aplique a los permanentes que controlas, puedes controlar cualquier cantidad de permanentes legendarios con el mismo nombre y ninguno de ellos irá al cementerio.
- Si controlas más de un permanente legendario con el mismo nombre y la “regla de leyendas” comienza a aplicarse otra vez, tendrás que cumplir de inmediato la regla y poner todos esos permanentes excepto uno en el cementerio. Si ocurre porque el efecto expira al final del turno, esto sucederá durante el paso de limpieza y luego cada jugador obtendrá la prioridad y ocurrirá un nuevo paso de limpieza.

- Ambos efectos de la última habilidad de la Sala de ecos tienen la misma duración y desaparecerán a la vez. Por lo tanto, no hay ningún momento en el que la Sala de ecos siga siendo una copia de la criatura objetivo después de que la “regla de leyendas” comience a aplicarse de nuevo.
- La Sala de ecos copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la Sala de ecos se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Como la Sala de ecos no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de la criatura, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre” o “[Esta criatura] entra con” de la criatura copiada no se aplicará.

Samut, tirana de Naktamun

{1} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/1

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que controlas tienen la habilidad de fracción de segundo. *(Mientras un hechizo con la habilidad de fracción de segundo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.)*

- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando una carta con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
- La habilidad de fracción de segundo no impide que las habilidades disparadas se disparen. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.
- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.
- Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.

Senda de la criomante

{2} {U}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda de la criomante entre, empodera a Jace 5. *(Pon cinco contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[−1]: Escruta 1” y “[−3]: Roba una carta”.)*

Los planeswalkers que controlas tienen “[−3]: Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).

Senda de la piromante

{1} {R}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda de la piromante entre, empodera a Jace

2. *(Pon dos contadores de lealtad sobre una ficha de*

Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea

una ficha de planeswalker Jace azul con “[−1]: Escruta

1” y “[−3]: Roba una carta”.)

Los planeswalkers que controlas tienen “[+1]: Agrega

{R}”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
 - Las habilidades de lealtad no pueden ser habilidades de maná. La habilidad otorgada por la Senda de la piromante usa la pila y se puede contrarrestar y responder a ella. Al igual que todas las habilidades de lealtad, solo puede activarse una vez por turno, durante tu fase principal, cuando la pila esté vacía y solo si no se activaron otras habilidades de lealtad de este permanente este turno.
-

Senda de la sanadora

{3} {W}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda de la sanadora entre, empodera a Jace

5. *(Pon cinco contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)*

Los planeswalkers que controlas tienen “[-2]: Crea una ficha de criatura Soldado Hechicero incolora 2/2 llamada Cadete. Escruta 1”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
-

Senda del escultor mental

{4} {U}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda del escultor mental entre, empodera a

Jace 5. *(Pon cinco contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)*

Siempre que actives una habilidad de lealtad, si removiste dos o más contadores de lealtad para activarla, roba una carta.

- Robarás la carta antes de que se resuelva la habilidad de lealtad que activaste.
-

Senda del Exterminador

{2} {B}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda del Exterminador entre, empodera a

Jace 5. *(Pon cinco contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)*

Los planeswalkers que controlas tienen “[-2]: Puedes sacrificar una criatura. Si lo haces, crea una ficha de criatura Bestia verde 4/4 con la habilidad de arrollar”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
-

Senda del mentor

{2} {W}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda del mentor entre, empodera a Jace 5.

(Pon cinco contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)

Siempre que ganes vidas, pon un contador de lealtad sobre cada planeswalker que controlas.

- Si más de una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.

Senda del Portavoz Salvaje

{4} {G}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda del Portavoz Salvaje entre, empodera a Jace 7. *(Pon siete contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)*

Los planeswalkers que controlas tienen “[-4]: Crea una ficha de criatura Bestia verde 4/4 con la habilidad de arrollar”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.

Senda del señor de la guerra

{2} {R}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda del señor de la guerra entre, empodera a Jace 5. *(Pon cinco contadores de lealtad sobre una ficha de Jace que controlas. Si no controlas una, primero crea una ficha de planeswalker Jace azul con “[-1]: Escruta 1” y “[-3]: Roba una carta”.)*

Los planeswalkers que controlas tienen “[-4]: Este planeswalker hace 2 puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo y 2 puntos de daño al jugador objetivo”.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
-

Tam, la Posibilidad

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Hechicero gorgona

2/4

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de planeswalker.

{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Prolifera X veces, donde X

es la cantidad de tipos de planeswalker entre los

planeswalkers que controlas. *(Para proliferar, elige*

cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego

pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya

tenga.)

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Tam.
- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
- Mientras proliferas varias veces, los jugadores no pueden responder entre que proliferas la primera vez y proliferas la segunda vez, etcétera.
- Si proliferas varias veces, no tienes que elegir el mismo conjunto de jugadores y/o permanentes para conseguir contadores adicionales cada vez.
- Si alguna vez un permanente tiene tanto contadores +1/+1 como contadores -1/-1 sobre él al mismo tiempo, se remueven en pares como una acción basada en estado para que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre él.

Tarmogoyf

{1}{G}

Criatura — Lhurgoyf

/1+

La fuerza del Tarmogoyf es igual a la cantidad de tipos

de carta entre las cartas que haya en todos los

cementerios y su resistencia es igual a esa cantidad más

1.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Tarmogoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Tarmogoyf está en tu cementerio, se contará a sí mismo.
- El Tarmogoyf cuenta tipos de carta, no cartas. Si la única carta en todos los cementerios es una sola criatura artefacto, el Tarmogoyf será 2/3. Si las únicas cartas en todos los cementerios son diez criaturas artefacto, el Tarmogoyf seguirá siendo 2/3.
- Los tipos de carta que pueden aparecer en un cementerio son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de carta.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro hace daño al Tarmogoyf o reduce su resistencia, ese hechizo va al cementerio de su propietario antes de que se realicen las acciones basadas en estado. Si esa carta es la primera carta de ese tipo que entra en un cementerio, aumentará la resistencia del Tarmogoyf antes de que el juego verifique si el Tarmogoyf muere.

Tetsuko Umezawa, fugitiva

{1} {U}

Criatura legendaria — Bribón humano

1/3

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

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

Teyo, as en escudos luminosos

{1} {W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

1/1

Destello.

Cuando Teyo entre, el permanente objetivo que controlas gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.

Pon un contador +1/+1 sobre él si es una criatura. Pon un contador de lealtad sobre él si es un planeswalker. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- Si de algún modo el permanente objetivo es tanto una criatura como un planeswalker cuando se resuelve la última habilidad de Teyo, obtendrá los dos tipos de contadores.

Teyo, mago con hojas diamantinas

{3} {B}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/1

Destello.

Cuando Teyo entre, el permanente objetivo que controlas gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Pon un contador +1/+1 sobre él si es una criatura. Pon un contador de lealtad sobre él si es un planeswalker.

- Si de algún modo el permanente objetivo es tanto una criatura como un planeswalker cuando se resuelve la última habilidad de Teyo, obtendrá los dos tipos de contadores.

Thalia, la Superviviente

{3}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/4

Vínculo vital.

A tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos que no sean criatura.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Tomik, mago de la ley orzhov

{1}{W}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/1

Vuela.

Los planeswalkers que controlas tienen “No más de una criatura puede atacar a este planeswalker cada combate”.

{T}: La criatura objetivo con un contador +1/+1 sobre ella gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La habilidad de Tomik evita que más de una criatura se declare como una atacante que ataca a cualquier planeswalker que controlas durante el paso de declarar atacantes. Sin embargo, un efecto puede hacer que otra criatura entre atacando a un planeswalker que controlas que ya esté siendo atacado o incluso cambiar a qué está atacando una criatura atacante y redirigir el ataque a dicho planeswalker.

Triunfo vengativo

{W}{B}{B}

Instantáneo

Exilia la criatura o planeswalker objetivo. Si el valor de maná de ese permanente era de 3 o menos, regresa al campo de batalla girado bajo tu control. Exíllalo al comienzo del próximo paso final.

- Si el permanente tenía {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Uldaros Théorix
{3} {U} {B} {B}
Criatura legendaria — Esfinge anciano
5/5

Vuela.

Cuando Uldaros Théorix entre, si lo lanzaste, exilia hasta una carta objetivo que no sea tierra de cada tipo de carta de tu cementerio. Copia esas cartas. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos con valor de maná total de 6 o menos de entre las copias sin pagar sus costes de maná. *(Los hechizos de permanente lanzados de esta manera se convierten en fichas.)*

- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná sin pagar su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X. Esto significa que X también será 0 al calcular el valor de maná de ese hechizo.

Valle de los desprendimientos
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
{T}: Agrega {R} o {G}.

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

Visita dracónica
{3} {R} {R}
Criatura — Dragón
5/5

Vuela.

Si una o más fichas de artefacto se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crea esa misma cantidad de fichas de criatura Dragón rojas 5/5 con la habilidad de volar.

- Las características de las fichas se reemplazan totalmente por las fichas de criatura Dragón rojas 5/5 con la habilidad de volar. No tienen ninguna de las habilidades con las que se hubieran creado las fichas. Se sigue aplicando cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó las fichas (como “girada”, “atacando”, “esa ficha gana la habilidad de prisa” o “exilia esa ficha al final del combate”).
 - Si creas una ficha que no sea artefacto pero que será un artefacto cuando entre al campo de batalla, quizás debido a un efecto como el de la Red de micosintético, el efecto de la Visita dracónica no se aplica a la creación de esa ficha. (Esto es porque el efecto de la Visita dracónica modifica cómo se crean las fichas y el efecto de la Red de micosintético no se aplica hasta que consideras cómo las fichas entran al campo de batalla).
 - Si un efecto modifica bajo el control de quién se crea una ficha, ese efecto se aplica antes que el efecto de la Visita dracónica. Si un efecto modifica bajo el control de quién fuera a entrar al campo de batalla una ficha, ese efecto se aplica después de que se pueda aplicar el efecto de la Visita dracónica.
-

Vraska, el Alma de Piedra
{U} {R} {W}
Criatura legendaria — Hechicero gorgona
3/3

Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de criatura artefacto Tesoro Escultura incolora 1/1 con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.

- Escultura es un tipo de criatura. Tesoro es un tipo de artefacto.
- La última habilidad de Vraska se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Vraska, la Mirada Cortante
{B} {B} {G}
Criatura legendaria — Asesino gorgona
4/4

Toque mortal.

Cuando Vraska entre, si controlas seis o más tierras, destruye el permanente objetivo que controla un oponente. Ese oponente crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- La última habilidad de Vraska verifica si controlas seis o más tierras en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas seis o más tierras en ese momento, la habilidad no se resolverá y su efecto no sucederá.

Winter, buen compañero
{4} {R}
Criatura legendaria — Guerrero humano
3/3

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- Si giras una criatura enderezada que está atacando o bloqueando para convocar un hechizo, esa criatura no dejará de atacar o bloquear.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber

calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.

- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Ya que la habilidad de convocar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Girar una criatura multicolor mediante la habilidad de convocar servirá para pagar {1} o un maná de tu elección de cualquiera de los colores de esa criatura.
- La última habilidad de Winter se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *REALIDAD FRACTURADA*:

Considerar
{U}
Instantáneo
Escruta 1.
Roba una carta.

- Las acciones de una carta se llevan a cabo de forma secuencial. Para algunos hechizos y habilidades, escrutar será la última acción. Para otros, escrutarás y luego llevarás a cabo otras acciones.

Dictado severo
{4} {W} {W}
Conjuro
Elige dos:

- Destruye todos los artefactos.
- Destruye todos los encantamientos.
- Destruye todas las criaturas con valor de maná de 3 o menos.
- Destruye todas las criaturas con valor de maná de 4 o más.

- Cada uno de los modos elegidos ocurre de forma secuencial. Si un permanente tiene una habilidad que se dispara siempre que él u otro permanente sea destruido, verá los permanentes destruidos a la vez que él o antes que él, pero no verá los permanentes destruidos por los modos posteriores.
- Si se eligen el primer y el último modo, una criatura artefacto con valor de maná de 4 o más tendrá que ser regenerada dos veces para sobrevivir. Esto se debe a que los modos ocurren de manera secuencial y el “escudo” de regeneración se gasta en el primero. Lo mismo sucede con cualquier otra combinación de modos que afecte a un permanente dos veces.
- Si una carta es exiliada “hasta” que otro permanente deje el campo de batalla, la carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que el permanente deje el campo de batalla durante la resolución del Dictado severo y puede ser destruida por un modo posterior.

Duplicado de carne

{U} {U}

Criatura — Rebelde metamorfo

0/0

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que tiene la habilidad de desmaterializarse 3 si esa criatura no tiene la habilidad de desmaterializarse.

- “Desmaterializarse N” significa “este permanente entra con N contadores de tiempo sobre él”, “al comienzo de tu mantenimiento, si este permanente tiene un contador de tiempo sobre él, remueve un contador de tiempo de él” y “cuando el último contador de tiempo se remueva de este permanente, sacrificalo”.
- Si se remueve el último contador de tiempo de un permanente con la habilidad de desmaterializarse y la habilidad de sacrificar es contrarrestada, ese permanente se quedará indefinidamente en el campo de batalla sin ningún contador de tiempo sobre él. Mientras el permanente no tenga ningún contador de tiempo sobre él, no se volverán a disparar ninguna de las dos habilidades disparadas de desmaterializarse.

Epifanía sublime

{4} {U} {U}

Instantáneo

Elige uno o más:

-

Contrarresta el hechizo objetivo. • Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.

- Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
- Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.
- El jugador objetivo roba una carta.

- No puedes elegir un modo en concreto más de una vez.
- Si cualquiera de los objetivos se convierte en ilegal, los objetivos restantes resultan afectados según corresponda.
- Si eliges más de un modo, ejecutas los modos en el orden especificado. Por ejemplo, si eliges contrarrestar el hechizo objetivo, regresar el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario y que el jugador objetivo robe una carta, ese permanente estará en el campo de batalla mientras ese hechizo es contrarrestado (y puede modificar, afectar o dispararse en ese evento), pero no estará en el campo de batalla mientras ese jugador roba una carta.
- El segundo modo de la Epifanía sublime solo contrarresta las habilidades activadas y disparadas que ya estén en la pila. No impide que las habilidades sean activadas o se disparen más adelante en el turno, y no tiene efecto sobre las habilidades estáticas.
- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como destreza) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.

- No se puede contrarrestar habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre” también son efectos de reemplazo y no pueden ser contrarrestadas.
- El segundo modo de la Epifanía sublime no puede contrarrestar una habilidad de maná activada ni disparada. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que puede agregar maná en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y se dispara por una habilidad de maná activada o cuando se agrega maná.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al comienzo de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- Si eliges el tercer y el cuarto modo y haces objetivo a la misma criatura que controlas ambas veces, la regresarás y luego crearás una ficha que es una copia de ella, usando sus valores copiables tal y como apareció por última vez en el campo de batalla. La razón es que la legalidad de los objetivos se verifica solo en cuanto el hechizo empieza a resolverse, antes de que se realice ninguna acción.
- La ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura sea una ficha o esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la Epifanía sublime copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada tiene $\{X\}$ en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

Gemelo astillado

$\{2\} \{R\} \{R\}$

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “ $\{T\}$: Crea una ficha que es una copia de esta criatura, excepto que tiene la habilidad de prisa. Exilia esa ficha al comienzo del próximo paso final”.

- Si la criatura encantada es legendaria, tendrás que poner en tu cementerio la criatura original o la ficha como acción basada en estado.

Necrodominación

{B} {B} {B}

Encantamiento legendario

Sáltate tu paso de robar.

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

Tu tamaño máximo de mano es de cinco.

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

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

Ojo de Ugin

Tierra legendaria

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de Eldrazi incoloros.

{7}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta de criatura incolora, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- El Últimus nebuliforme y las criaturas con la habilidad de cambiaformas son Eldrazi. Si se convierten en incoloras, posiblemente por los efectos de la Red de micosintético, el Ojo de Ugin reduciría el coste para lanzarlas en {2}.

Relegar a la memoria

{U}

Instantáneo

Reproducir {1}.

Contrarresta la habilidad disparada o el hechizo incoloro objetivo.

- “Reproducir [coste]” significa “Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar [coste] tantas veces como quieras” y “Cuando lances este hechizo, si se pagó un coste de reproducir por él, cópialo por cada vez que se pague su coste de reproducir. Si el hechizo tiene cualquier objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias”.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de reproducir no afectará a las copias.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.

NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *REALIDAD FRACTURADA*:

Ángel de acero oscuro

{9}

Criatura artefacto — Ángel

4/4

Vuela, indestructible.

Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego.

No se pueden poner contadores -1/-1 sobre las criaturas que controlas.

- Los efectos que digan que el juego es un empate, como el de la carta Divine Intervention, no se ven afectados por el Ángel de acero oscuro, así que seguirán funcionando.
- También puedes conceder un juego con un Ángel de acero oscuro en el campo de batalla. Al conceder, abandonas el juego, lo que hace que lo pierdas. (Cuando concedas, ya no controlarás al Ángel de acero oscuro, así que su habilidad no puede evitar que pierdas el juego).
- Ningún efecto del juego puede hacer que pierdas el juego ni que un oponente gane el juego mientras controles al Ángel de acero oscuro. No importa si tienes 0 o menos vidas, si tienes que robar una carta y tu biblioteca está vacía, si tienes diez o más contadores de veneno, etcétera. Pase lo que pase, sigues jugando.
- Si controlas al Ángel de acero oscuro en un juego de Gigante de dos cabezas, tu equipo no puede perder el juego y el equipo oponente no puede ganar el juego.

Avacyn, ángel del horror

{5} {B} {B} {B}

Criatura legendaria — Ángel

8/8

Vuela, toque mortal.

Siempre que Avacyn u otra criatura que no sea ficha que controlas muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control al comienzo del próximo paso final.

- Si Avacyn muere al mismo tiempo que otra criatura que no sea ficha, su habilidad se disparará por cada una de ellas.
-

Cráter turbulento
Tierra — Pantano montaña
($\{T\}$: *Agrega $\{B\}$ o $\{R\}$.*)
Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, el Cráter turbulento tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí mismo, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlo, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Cumbre Cráneo de Dragón (“Esta tierra entra girada a menos que controles un Pantano o una Montaña”).
- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Dack Fayden, la Mano Amiga
 $\{4\}\{W\}\{W\}$
Criatura legendaria — Consejero humano
4/6
Cuando Dack Fayden entre, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres X cartas de criatura, donde X es la cantidad de oponentes que tienes. Pon esas cartas de criatura en el campo de batalla y luego baraja. Están incitadas durante el resto del juego. Por cada uno de esos permanentes, elige un oponente distinto. Cada oponente gana el control del permanente para el que lo elegiste.

- Si algo es incitado, pero el jugador que lo incitó abandonó el juego, igualmente debe atacar a uno de los otros jugadores si puede.

Humedales turbulentos
Tierra — Isla pantano
($\{T\}$: *Agrega $\{U\}$ o $\{B\}$.*)
Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, los Humedales turbulentos tienen dos tipos de tierra básica. No son una tierra básica en sí mismos, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlos, pero tienen los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Catacumba inundada (incluida en el mazo de Commander de *Realidad fracturada*).
 - Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.
-

Jengi, reina de los dulces

{6}

Criatura artefacto legendaria — Noble comida

6/4

Cuando Jengi entre, te conviertes en el monarca.

{2}, {T}, sacrificar a Jengi: Ganas 6 vidas.

Al comienzo de cada mantenimiento, si eres el monarca, crea una ficha de Bruto de jengibre. *(Es una criatura artefacto Gólem Comida 1/1 por {1} con la habilidad de prisa, “{1}: Esta ficha no puede ser bloqueada este turno excepto por criaturas con la habilidad de prisa” y “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.)*

- El juego empieza sin ningún monarca. Una vez que un efecto hace que un jugador sea el monarca, el juego tendrá exactamente un monarca a partir de entonces. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo.
- Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
- Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
- Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
- Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.
- La última habilidad de Jengi crea una ficha que es una copia de la carta Bruto de jengibre en la guía de referencia de cartas Oracle. Puedes consultar el texto oficial del Bruto de jengibre en la base de datos de cartas de Gatherer en **Gatherer.Wizards.com**.

La ur-esfinge

{6} {W} {U} {B}

Criatura legendaria — Avatar esfinge

10/10

Eminencia — Mientras La ur-esfinge esté en la zona de mando o en el campo de batalla, te cuesta {1} menos lanzar otros hechizos de Esfinge.

Vuela.

Siempre que una o más Esfinges que controlas ataquen, cada jugador muele esa misma cantidad de cartas. Por cada jugador, puedes lanzar una carta que ese jugador molió de esta manera sin pagar su coste de maná.

- Si una Esfinge que controlas entra atacando, no hará que se dispare la última habilidad de La ur-esfinge.
- Lanzas los hechizos mientras la última habilidad de La ur-esfinge se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos

basadas en los tipos de las cartas. Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si un hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar ese hechizo. Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Niv-Mízzet, consejero fantasmal

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

Criatura legendaria — Dragón espíritu

4/4

Vuela.

Siempre que ganes vidas, puedes pagar esa misma cantidad de vidas. Si lo haces, roba esa misma cantidad de cartas.

{T}: Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si más de una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate al mismo tiempo, la habilidad disparada de Niv-Mízzet se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
-

Ob Nixilis, el Ascendido

{5} {W} {W}

Criatura Legendaria — Ángel

4/4

Vuela.

Cuando Ob Nixilis entre, destruye todas las criaturas giradas que controlan tus oponentes. Ganas 1 vida por cada criatura destruida de esta manera.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.

- La última habilidad de Ob Nixilis se disparará si ganaste cualquier cantidad de vidas este turno, incluso si también perdiste vidas durante el mismo turno. Por ejemplo, si ganaste 2 vidas este turno pero también perdiste 4, crearás una ficha de Ángel igualmente.
-

Omnath, centro del vacío

{7}

Criatura legendaria — Elemental

6/6

Omnath obtiene +1/+1 por cada maná sin usar que tengas.

Si fueras a perder maná sin usar, en vez de eso, ese maná se convierte en incoloro.

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, agrega {C} {C}.

- Mientras Omnath, centro del vacío permanezca bajo tu control, conservarás el maná no usado a medida que terminen los pasos y las fases, aunque ese maná se convertirá en incoloro. Esto significa que puedes agregar maná y usarlo durante un paso, una fase o un turno posterior. Una vez que Omnath deje de estar bajo tu control, tendrás hasta el final del paso o la fase actual para usar el maná antes de que se pierda.

- Si el maná no usado tiene cualquier restricción o condición asociada a él (por ejemplo, si lo produjo el Loto enojado), esas restricciones o condiciones siguen asociadas a ese maná cuando se convierte en incoloro.

Orilla turbulenta
Tierra — Llanura isla
($\{T\}$: *Agrega $\{W\}$ o $\{U\}$.*)
Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, la Orilla turbulenta tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Fortaleza glacial (incluida en el mazo de Commander de *Realidad fracturada*).
- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

Reproche de Teferi
 $\{2\}\{W\}$
Instantáneo
Elige un oponente objetivo. Hasta el próximo turno de ese jugador, gana la habilidad de protección contra todo y su total de vidas no puede cambiar. Todos los permanentes que no sean tierra que controla salen de fase. (*Mientras están fuera de fase, se tratan como si no existieran. Entran en fase antes de que ese jugador enderece durante su próximo paso de enderezar.*)
Exilia el Reproche de Teferi.

- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “protección contra todo”:
 - Si un jugador tiene la habilidad de protección contra todo, significa tres cosas: (1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. (2) No se pueden anexar Auras a ese jugador. (3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos ni habilidades.
 - Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no hace objetivo a un jugador con la habilidad de protección contra todo podría hacer que descarte cartas. Las criaturas pueden seguir atacando a un jugador mientras tenga la habilidad de protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fuera a recibir.
 - Ganar la habilidad de protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese jugador. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- Las reglas siguientes se centran en lo que significa que el total de vidas de un jugador no puede cambiar:
 - Los hechizos y habilidades que normalmente le harían ganar o perder vidas se resuelven igualmente mientras su total de vidas no pueda cambiar, pero la ganancia o pérdida de vidas no tiene efecto.

- En general, la habilidad de protección contra todo prevendrá el daño que se fuera a hacer a ese jugador, pero hay daño que no se puede prevenir. En este caso, como su total de vidas tampoco puede cambiar, ese daño aplicará cualquier otro efecto que pueda tener aparte de hacer que el jugador pierda esa cantidad de vidas (como los efectos de vínculo vital o infectar). Además, las habilidades disparadas y efectos pueden ver que se hizo daño, aunque su total de vidas no cambie.
- El jugador afectado no puede pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas.
- Si un coste incluye que gane vidas (como el coste alternativo de la carta Vigorizar de un oponente), ese coste no se puede pagar.
- Los efectos que reemplazarían la ganancia de vidas de ese jugador por otro evento no se podrán aplicar, porque no puede ganar vidas. Lo mismo sucede con los efectos que reemplazarían su pérdida de vidas por otro evento.
- Los efectos que reemplazan un evento por hacer que ese jugador gane vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierda vidas se aplicarán y reemplazarán el evento por nada.
- Si un efecto fuera a fijar el total de vidas de ese jugador en una determinada cantidad que sea diferente de su total de vidas actual, esa parte del efecto no hará nada.
- Si un efecto fuera a hacer que ese jugador intercambiara su total de vidas por el de otro jugador, el intercambio no sucederá. No cambia el total de vidas de ningún jugador.
- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “cambiar de fase”:
 - Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos ni habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna habilidad de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra”.
 - Cualquier efecto que no se repita que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Luz de destierro, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras” ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
 - Cada Aura y Equipo que salga de fase y esté anexo a un permanente que esté saliendo de fase entrará en fase con ese permanente y seguirá anexo a él.
 - Cada Aura y Equipo que controlas que esté anexo a un permanente que no esté saliendo de fase entra en fase anexo a ese permanente, si todavía puede estar anexo a él. De lo contrario, entra en fase desanexo. Un Aura que entre en fase desanexada irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Lo mismo sucede con las Auras anexas a los jugadores.
 - Los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
 - Si una ficha sale de fase, entrará en fase en cuanto empiece el próximo paso de enderezar de su controlador.
 - Un permanente que salga de fase hará que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese permanente. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo

sigue siendo legal, el hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.

- Si por algún motivo se salta el paso de enderezar del jugador objetivo cuando empieza su siguiente turno, sus permanentes que salieron de fase no entrarán en fase hasta el próximo paso de enderezar que tenga, aunque ya no tendrá protección contra todo y su total de vidas podrá cambiar de nuevo.
- Las criaturas que entren en fase bajo su control en cuanto comience su próximo paso de enderezar podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
- Si el jugador objetivo gana el control de un permanente de otro jugador y este sale de fase, si la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo el control del otro jugador en cuanto comience el siguiente paso de enderezar del jugador objetivo. Si el jugador objetivo deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Tamiyo, rebelde coronada

{4} {R} {W}

Criatura legendaria — Guerrero pueblo-lunar

3/5

Vuela, daña dos veces, prisa.

Cuando Tamiyo entre, te conviertes en el monarca.

Siempre que una o más criaturas te hagan daño de combate mientras eres el monarca, gira esas criaturas y pon un contador de aturdimiento sobre cada una de ellas.

- El juego empieza sin ningún monarca. Una vez que un efecto hace que un jugador sea el monarca, el juego tendrá exactamente un monarca a partir de entonces. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo.
 - Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
 - Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
 - Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
 - Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.
-

Venser, falsificador ferviente
{4} {R} {R}
Criatura legendaria — Mago humano
5/3

Destello.

Cuando Venser entre, elige uno:

- Copia dos veces el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controla un oponente. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.
- Crea dos fichas que son copias del permanente objetivo que controla un oponente. Ganan la habilidad de prisa. Al comienzo del próximo paso final, sacríffcalas.

- Las copias del hechizo objetivo se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
 - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
 - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
 - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando las copias se resuelvan.
 - Las copias tendrán los mismos objetivos que el hechizo que están copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
 - Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copian si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Si el permanente copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente copiado es un Clon), entonces las fichas entran al campo de batalla como lo que sea que el permanente esté copiando.
 - Si el permanente copiado es una ficha, las fichas creadas por la habilidad de Venser copian las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso esa ficha en el campo de batalla.
 - Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” del permanente copiado se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
 - Las fichas se ven entrar al campo de batalla las unas a las otras. Si cualquiera de ellas tiene una habilidad disparada que se dispara siempre que una criatura entre, se disparará por las demás.
-

Magic: The Gathering, Magic e Ikorla son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países.
©2026 Wizards. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.