

Notas de la colección *Gremios de Rávnica*

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

Documento modificado por última vez el 8 de agosto de 2018

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Gremios de Rávnica* contiene 259 cartas (111 comunes, 80 poco comunes, 53 raras y 15 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 12 cartas disponibles en los mazos de Planeswalker de *Gremios de Rávnica*, 1 carta promocional única (disponible en tiendas como parte de la promoción Buy-a-Box de *Gremios de Rávnica*) y 5 cartas de tierra básica disponibles en los mazos de Planeswalker, los Bundles y algunos productos complementarios.

Magic Open House: 22 y 23 de septiembre de 2018

Fin de semana de la Presentación: 29 y 30 de septiembre de 2018

Draft Weekend: 6 y 7 de octubre de 2018

La colección *Gremios de Rávnica* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 5 de octubre de 2018. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Ixalan*, *Rivales de Ixalan*, *Dominaria*, *Colección básica 2019* y *Gremios de Rávnica*.

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

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

Tema que regresa: gremios y marcas de gremio

En el último regreso al mundo de Rávnica, cinco gremios toman el protagonismo: la Casa Dimir, la Liga Ízzet, el Enjambre Golgari, la Legión Boros y el Cónclave Selesnya.

Cada gremio tiene su propio símbolo, el cual aparece en las cartas asociadas a ese gremio. Estas marcas de gremio no tienen efecto en el juego ni en la construcción de mazos.

Acción de palabra clave dimir: escrutar

Para la Casa Dimir, la información lo es todo. La nueva acción de palabra clave *escrutar* permite a los agentes dimir elaborar un plan e ir varios pasos por delante de sus oponentes. Mira las primeras cartas de tu biblioteca; si te gusta lo que ves, prepara el robo perfecto. Si no, envíalas al cementerio para acercarte más a lo que necesitas.

Informadora dimir

{2} {U}

Criatura — Bribón humano

1/4

Cuando la Informadora dimir entre al campo de batalla, escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

Las reglas oficiales de escrutar son las siguientes:

701.41. Escrutar

701.41a “Escrutar N” significa mirar las N primeras cartas de tu biblioteca, luego poner cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

701.41b Si un efecto te permite mirar cartas adicionales mientras escrutas, esas cartas se incluyen entre las que puedes poner en tu cementerio y en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

- Algunos hechizos que te piden que escrutes necesitan objetivos. No puedes lanzar un hechizo sin elegir objetivos legales. Si todos esos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resuelve y no escrutarás.
- Cuando escrutas, puedes poner todas las cartas que miras en la parte superior de tu biblioteca de nuevo, puedes poner todas esas cartas en tu cementerio o puedes poner algunas de esas cartas en la parte superior y las demás en tu cementerio.
- 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 después llevarás a cabo otras acciones.
- Una habilidad que se dispara “siempre que escrutes” se dispara una vez que hayas acabado de escrutar, incluso si tienes menos cartas en tu biblioteca de la cantidad que tienes que escrutar. Se dispara incluso si no tienes cartas en tu biblioteca.

Habilidad de palabra clave ízzet: recargar

Experimentos, explosiones y emoción: a los ízzet les encanta inventar formas de alcanzar la victoria. Su último descubrimiento es *recargar*. Descarta de tu mano una carta que no quieras para relanzar desde tu cementerio un hechizo con recargar. Si el primer hechizo tiene éxito, lánzalo de nuevo. ¡Brillante!

Corriente directa
{1} {R} {R}
Conjuro
La Corriente directa hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.
Recargar. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.*)

Las reglas oficiales de recargar son las siguientes:

702.132. Recargar

702.132a Recargar aparece en algunos instantáneos y conjuros. Representa dos habilidades estáticas: una que funciona mientras la carta está en el cementerio del jugador y otra que funciona mientras la carta está en la pila. “Recargar” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta como coste adicional para lanzarla” y “si este hechizo se lanzó usando su habilidad de recargar, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar en cualquier momento que fuera a abandonar la pila”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de recargar sigue las reglas para pagar costes adicionales de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de recargar únicamente en el momento en que pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza usando la habilidad de recargar siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si un efecto te permite que pagues un coste alternativo en vez del coste de maná de un hechizo, puedes pagar ese coste alternativo cuando recargues un hechizo. Descartarás una carta igualmente como coste adicional para lanzarlo.
- Si una carta con recargar va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.

Palabra de habilidad **golgari**: *despojos*

La muerte y la podredumbre no son desconocidas para los **golgaris**. Todo se puede reconvertir, reutilizar y reciclar. Las cartas con las habilidades de *despojos* se fortalecen por cada carta de criatura que haya en tu cementerio. Cuanto más dure la batalla, más muertos habrá para alimentar un devastador asalto final.

Pasotorpe rizómico
{2} {B} {G}
Criatura — Hongo zombie
2/2
Despojos — El Pasotorpe rizómico entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

Despojos es una palabra de habilidad. Las palabras de habilidad aparecen en cursiva y no tienen significado de reglas.

- Las cartas de criatura con otros tipos, como las cartas de criatura artefacto, cuentan para las habilidades de *despojos*.

- Como las fichas no son cartas, nunca contarán para las habilidades de despojos.

Habilidad de palabra clave boros: mentor

Como Rávnica es cada vez más peligrosa, los miembros del gremio militar Boros entrenan muy duramente para eliminar a los eslabones más débiles de entre sus filas. Cuando una criatura con la habilidad de *mentor* ataca, potencia a un aliado más pequeño. El resultado es una oleada coordinada de ángeles, caballeros y soldados que se ayudan unos a otros y crean un asalto imparable.

Sargento corneador
{4} {R}
Criatura — Soldado minotauro
4/2
Prisa.
Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Las reglas oficiales de mentor son las siguientes:

702.133. Mentor

702.133a Mentor es una habilidad disparada. “Mentor” significa “siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menos fuerza que esta criatura”.

702.133b Si una criatura tiene varias copias de mentor, cada una se dispara por separado.

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

Habilidad de palabra clave selesnya: convocar

Todas las almas importan para los selesnya. Confía en el poder de la comunidad con *convocar*, una habilidad que resultará familiar a quienes hayan elegido seguir los designios de la naturaleza. Haz que tus criaturas pequeñas te ayuden a lanzar elementales gigantescos, serpientes colosales y más.

Sierpe de asedio
{5} {G} {G}
Criatura — Sierpe
5/5

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.)*
Arrolla.

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

702.50. Convocar.

702.50a Convocar es una habilidad estática que funciona mientras el hechizo con la habilidad de convocar está en la pila. “Convocar” significa “por cada maná de color en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controlas de ese color en vez de pagar ese maná. Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controlas en vez de pagar ese maná”.

702.50b La habilidad de convocar no es un coste adicional o alternativo, y se aplica solo después de haber determinado el coste total del hechizo con la habilidad de convocar.

702.50c Una criatura girada de esta manera para pagar maná del coste total de un hechizo se considera que “convocó” ese hechizo.

702.50d Varias copias de la habilidad de convocar en el mismo hechizo son redundantes.

- Para convocar un hechizo, puedes girar una criatura enderezada que no hayas controlado continuamente desde el inicio de tu turno más reciente.
 - La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
 - 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.
 - 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.
 - Al utilizar la habilidad de convocar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar criaturas que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Coloso alma del mundo (un hechizo con la habilidad de convocar y un coste de maná de {X}{G}{W}) y eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3}{G}{W}. Si giras dos criaturas verdes y dos criaturas blancas, tendrás que pagar {1}.
 - 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 igual manera, 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.
-

Mecánica que regresa: maná híbrido

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores. Por ejemplo, {u/b} puede pagarse tanto con {U} como con {B}. Es a la vez un símbolo de maná azul y de maná negro.

Agente de los susurros

{1} {u/b} {u/b}

Criatura — Bribón humano

3/2

Destello.

Cuando el Agente de los susurros entre al campo de batalla, escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Cuando lanzas un hechizo o activas una habilidad activada con símbolos de maná híbrido en su coste, eliges qué color de maná gastarás para cada símbolo de maná híbrido. Esto se hace en el mismo momento en que elegirías modos o el valor de una X en un coste de maná. Por ejemplo, eliges si lanzarás el Agente de los susurros pagando {1} {U} {U}, {1} {U} {B} o {1} {B} {B}.
- Cada uno de los símbolos híbridos de dos colores agrega 1 al coste de maná convertido de la carta. Por ejemplo, el coste de maná convertido del Agente de los susurros es 3.
- Una carta con símbolos de maná híbrido en su coste de maná es de cada color que aparece en su coste de maná, sin importar qué maná se ha gastado para lanzarla. Por ejemplo, el Agente de los susurros es azul y negro aunque solo lo lances con maná azul.
- De manera similar, la identidad de color de una carta (que se usa en la variante Commander) siempre incluye los dos colores que aparecen en un símbolo de maná híbrido de esa carta. El Agente de los susurros no se puede incluir en un mazo de Commander si la identidad de color de su comandante es únicamente azul, aunque el Agente de los susurros pueda lanzarse solo con maná azul.

Mecánica que regresa: cartas partidas

Las cartas partidas regresan en la colección *Gremios de Rávnica*, ¡y esta vez te ofrecen incluso más opciones que antes! Una de las mitades tendrá un coste de maná híbrido, y la otra, un coste de maná que requerirá dos colores.

Respuesta

{r/w} {r/w}

Instantáneo

La Respuesta hace 5 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

//

Resurgimiento

{3} {R} {W}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan las habilidades de dañar primero y vigilancia hasta el final del turno.

Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

- Para lanzar una carta partida, eliges la mitad que quieres lanzar. En esta colección no es posible lanzar las dos mitades de una carta partida.

- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran cuando el hechizo está en la pila. Por ejemplo, si un efecto evita que lances hechizos con coste de maná convertido de 4 o más, podrás lanzar la Respuesta igualmente.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Respuesta // Resurgimiento cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Respuesta // Resurgimiento es a la vez una carta de instantáneo y de conjuro y su coste de maná convertido es de 7. Esto implica que si un efecto te permite lanzar una carta de tu mano con un coste de maná convertido de 5 o menos, no puedes lanzar la Respuesta ni el Resurgimiento.
- Si copias un hechizo que es la mitad de una carta partida, la copia solo copia esa mitad. Por ejemplo, si copias la Respuesta, la copia será solamente la Respuesta, no el Resurgimiento.

Ciclo que regresa: tierras duales de *Rávnica*

Hay cinco tierras no básicas en la colección *Gremios de Rávnica* que tienen cada una dos tipos de tierra básica.

Tumba inundada
 Tierra — Isla pantano
 ($\{T\}$: Agrega $\{U\}$ o $\{B\}$.)
 En cuanto la Tumba inundada entre al campo de batalla, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.

- A diferencia de la mayoría de tierras duales, esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Guía del distrito no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Catacumba inundada (de la colección *Ixalan*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Adepta omnihechizo
 $\{4\} \{U\}$
 Criatura — Hechicero humano
 $3/4$
 $\{2\} \{U\}$, $\{T\}$: Puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro desde tu mano sin pagar su coste de maná.

- Puedes lanzar un conjuro de esta manera incluso si no es tu turno.
- 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 los Hilos cortados, debes pagarlos para lanzarla.

- 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.

Adepto del criptomuro

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/3

{2} {U}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Activar la habilidad del Adepto del criptomuro después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.

Alba de esperanza

{1} {W}

Encantamiento

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {2}. Si lo haces, roba una carta.

{3} {W}: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- La primera habilidad del Alba de esperanza se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida de los Rumores malignos o 3 vidas del Escalofrío por la columna.
- No puedes pagar {2} varias veces para robar más de una carta cada vez que resuelvas la habilidad disparada del Alba de esperanza.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas con la habilidad de vínculo vital que controlas hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Alba de esperanza se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad del Alba de esperanza se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Aplastar contrabando

{3} {W}

Instantáneo

Elige uno o ambos:

- Exilia el artefacto objetivo.
- Exilia el encantamiento objetivo.

- Si elegiste ambos modos y uno de los objetivos de Aplastar contrabando se convierte en un objetivo ilegal, el otro se exilia igualmente.

Araña de criadero

{5} {G} {G}

Criatura — Araña

5/7

Alcance.

Despojos — Cuando lances este hechizo, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. Puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente verde con coste de maná convertido de X o menos que se encuentre entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad de la Araña de criadero se dispara en cuanto la lanzas, y esa habilidad se resuelve antes que el propio hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si una carta en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Una carta de tierra que produce maná verde, incluso un Bosque, normalmente no tiene color.

Armarse para la lucha

{W}

Conjuro

Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador

+1/+1 sobre cada una.

- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que obtenga dos contadores +1/+1.

Arponeador kraul

{1} {G}

Criatura — Guerrero insecto

3/2

Alcance.

Despojos — Cuando el Arponeador kraul entre al campo de batalla, elige hasta una criatura objetivo con la habilidad de volar que no controlas. El Arponeador kraul obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. Luego, puedes hacer que el Arponeador kraul luche contra esa criatura.

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad de despojos se resuelve. Si la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cambia más adelante en el turno, el Arponeador kraul no se verá afectado.
- Eliges el objetivo de la habilidad disparada (o que no tiene objetivo alguno) en cuanto esta va a la pila, pero eliges si las criaturas luchan o no en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Si eliges un objetivo y la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal cuando la habilidad del Arponeador kraul intente resolverse, la habilidad no se resuelve y el Arponeador kraul no obtiene +X/+0. Si la criatura objetivo es legal pero el Arponeador kraul ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.
- Si no eliges una criatura objetivo, el Arponeador kraul simplemente obtendrá +X/+0 hasta el final del turno.

Asalto sónico

{1} {U} {R}

Instantáneo

Gira la criatura objetivo. El Asalto sónico hace 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- El Asalto sónico puede hacer objetivo a una criatura girada. La criatura no puede girarse de nuevo, pero el Asalto sónico hará 2 puntos de daño igualmente al controlador de esa criatura.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para el Asalto sónico, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibe daño.

Asesina de los Ochran

{1} {B} {G}

Criatura — Asesino elfo

1/1

Toque mortal.

Todas las criaturas que puedan bloquear a la Asesina de los Ochran lo hacen.

- Recuerda que una fuente con la habilidad de toque mortal debe hacer daño a una criatura para que esa criatura sea destruida. Si cinco criaturas bloquean a la Asesina de los Ochran mientras su fuerza sigue siendo 1, solo una de ellas (la que elija el controlador de la Asesina de los Ochran) recibirá daño y será destruida. Tendrás que aumentar la fuerza de la Asesina de los Ochran para destruir a más de una criatura.
- Si una criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear a la Asesina de los Ochran por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea a la Asesina de los Ochran. Si hay un coste asociado con hacer que una criatura bloquee a la Asesina de los Ochran, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear.

Asistente de Vraska *(solo en mazo de Planeswalker)*

{1} {B} {G}

Criatura — Soldado zombie

3/3

Cuando la Asistente de Vraska muera, si controlas un planeswalker Vraska, ganas una cantidad de vidas igual a la fuerza de la Asistente de Vraska.

- La cantidad de vidas ganada es igual a la fuerza de la Asistente de Vraska tal como existió por última vez en el campo de batalla.
 - Si la fuerza de la Asistente de Vraska es negativa, no perderás ni ganarás vidas.
 - Si no controlas un planeswalker Vraska en cuanto la habilidad disparada de la Asistente de Vraska se resuelve, quizás porque Vraska dejó el campo de batalla al mismo tiempo que la Asistente de Vraska, no ganarás vidas.
-

Aurelia, parangón de la justicia

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Ángel

2/5

Vuela.

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Al comienzo del combate en tu turno, elige hasta una criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, esa criatura obtiene +2/+0, gana la habilidad de arrollar si es roja y gana la habilidad de vigilancia si es blanca.

- La última habilidad de Aurelia se resuelve antes de que se elijan las criaturas atacantes.
 - La criatura objetivo gana las habilidades de arrollar y vigilancia si es de ambos colores, roja y blanca. Obtiene +2/+0 solo una vez, incluso si es roja y blanca, e incluso si no es ni roja ni blanca.
 - Cuando la última habilidad de Aurelia se haya resuelto, la criatura mantiene las bonificaciones que recibió de la habilidad incluso si sus colores cambian.
-

Bichoespía dimir

{U} {B}

Criatura — Insecto

1/1

Vuela.

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

Siempre que escrutes, pon un contador +1/+1 sobre el Bichoespía dimir.

- Pones un único contador +1/+1 sobre el Bichoespía dimir cada vez que escrutas, sin importar cuántas cartas miraste cuando escrutaste.
-

Borrar los pensamientos

{U} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta.

Escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Escrutas 1 incluso si el oponente no descarta una carta, quizás porque no tenga ninguna en la mano.
-

Cachorro de engendro

{4} {R}

Criatura — Dragón

3/3

Vuela.

Siempre que el Cachorro de engendro ataque, hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

- Si una criatura ataca a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Cachorro de engendro solo puede hacer objetivo a una criatura controlada por el jugador al que está atacando. No puede hacer objetivo a una criatura controlada por el compañero de equipo de ese jugador.

Camaradería

{4} {G} {W}

Conjuro

Ganas X vidas y robas X cartas, donde X es la cantidad de criaturas que controlas. Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

- La segunda parte del efecto de la Camaradería afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.

Campaña de desinformación

{1} {U} {B}

Encantamiento

Cuando la Campaña de desinformación entre al campo de batalla, tú robas una carta y cada oponente descarta una carta.

Siempre que escrutes, regresa la Campaña de desinformación a la mano de su propietario.

- La última habilidad de la Campaña de desinformación solo se dispara si está en el campo de batalla. No puede regresar desde tu cementerio.

Campeón ledev

{1} {G} {W}

Criatura — Caballero elfo

2/2

Siempre que el Campeón ledev ataque, puedes girar cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas. El Campeón ledev obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura girada de esta manera.

{3} {G} {W}: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- Para la primera habilidad del Campeón ledev, las criaturas que girar se eligen en cuanto la habilidad se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criaturas girar y el momento en que aumentan la fuerza y la resistencia del Campeón ledev.
- Las criaturas atacantes con la habilidad de vigilancia pueden girarse con la primera habilidad del Campeón ledev. Si el mismo Campeón ledev tiene la habilidad de vigilancia, también puede girarse de esta manera. Esas criaturas no son removidas del combate.
- Las criaturas que hayan entrado bajo tu control este turno pueden ser giradas con la primera habilidad del Campeón ledev.
- Solo puedes girar criaturas de esta manera mientras la habilidad disparada del Campeón ledev se está resolviendo. No puedes girar más criaturas más adelante en combate para darle +1/+1 de nuevo.

Campo electrostático

{1} {R}

Criatura — Muro

0/4

Defensor.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el Campo electrostático hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La habilidad disparada del Campo electrostático se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Campo electrostático hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Capitana Fuego Auténtico

{R} {R} {W} {W}

Criatura — Caballero humano

4/3

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Siempre que la Capitana Fuego Auténtico reciba daño, hace esa misma cantidad de daño al jugador objetivo.

- La última habilidad de la Capitana Fuego Auténtico se disparará incluso si se le hace daño letal. Por ejemplo, si recibe daño de una criatura 7/7 a la que está bloqueando, su habilidad se disparará y la Capitana Fuego Auténtico hará 7 puntos de daño al jugador objetivo.
- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la Capitana Fuego Auténtico recibe daño, pierdes el juego antes de que su habilidad disparada vaya a la pila.

Cazar la presa

{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

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

Centauro pacificadora

{1}{G}{W}

Criatura — Clérigo centauro

3/3

Cuando la Centauro pacificadora entre al campo de batalla, cada jugador gana 4 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Centauro pacificadora hace que cada equipo gane 8 vidas.

Centinela de la Cámara

{X}

Criatura artefacto — Constructo

0/0

El Centinela de la Cámara entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo.

{X}, {T}, remover X contadores +1/+1 del Centinela de la Cámara: Hace X puntos de daño a cualquier objetivo.

{W}{U}{B}{R}{G}: Regresa el Centinela de la Cámara de tu cementerio a tu mano.

- Puedes elegir cualquier valor para X en cuanto lanzas el Centinela de la Cámara. El valor elegido para X no afecta directamente a la cantidad de contadores +1/+1 con los que el Centinela de la Cámara entra al campo de batalla, pero te permite pagar más maná y por lo tanto usar más colores de maná para lanzarlo.
 - Si un efecto te permite gastar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar el Centinela de la Cámara, considerarás únicamente el maná real gastado para determinar cuántos contadores recibe.
 - El maná incoloro no dará al Centinela de la Cámara otro contador +1/+1. Incoloro no es un color.
 - Si el Centinela de la Cámara entra al campo de batalla sin ser lanzado, no recibirá contadores +1/+1.
 - Si otra criatura entra al campo de batalla como copia del Centinela de la Cámara, considera qué maná se usó para lanzar esa criatura para determinar con cuántos contadores +1/+1 entra.
 - El valor de X elegido cuando activas la primera habilidad activada del Centinela de la Cámara no tiene por qué ser el mismo valor de X que elegiste para lanzarlo.
-

Chamán brillaspora
{B} {G}
Criatura — Chamán elfo
3/1

Cuando la Chamán brillaspora entre al campo de batalla, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Puedes poner una carta de tierra de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

- La carta de tierra que pones en la parte superior de tu biblioteca puede ser una que acabas de poner en tu cementerio.

Cíclope impredecible
{3} {R}
Criatura — Chamán cíclope
0/8

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el Cíclope impredecible obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el coste de maná convertido de ese hechizo.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el coste de maná convertido de ese hechizo.
- La habilidad disparada del Cíclope impredecible se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ciempíes vertebral
{2} {B}
Criatura — Insecto
3/2

Cuando el Ciempíes vertebral muera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Si otra criatura que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que el Ciempíes vertebral, ambas son destruidas al mismo tiempo. Esa criatura no puede recibir un contador de la habilidad del Ciempíes vertebral a tiempo para salvarla.

Clarín ensordecedor
{1} {R} {W}
Conjuro

Elige uno o ambos:

- El Clarín ensordecedor hace 3 puntos de daño a cada criatura.
- Las criaturas que controlas ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- El segundo modo del Clarín ensordecedor afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de vínculo vital.
- Una criatura que controlas que recibe daño letal por el primer modo del Clarín ensordecedor seguirá en el campo de batalla para ganar la habilidad de vínculo vital del segundo modo del hechizo antes de morir.

Cobrar ánimos

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Ganas 1 vida por cada criatura atacante que controlas.

- Puedes lanzar Cobrar ánimos incluso si no controlas criaturas atacantes, quizás porque no es siquiera tu turno. La criatura objetivo obtiene +2/+2 incluso si no ganas vidas.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para Cobrar ánimos, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas.

Coleccionista de pieles

{G}

Criatura — Guerrero elfo

1/1

Siempre que otra criatura que controlas entre al campo de batalla o muera, si la fuerza de esa criatura es mayor que la del Coleccionista de pieles, pon un contador +1/+1 sobre el Coleccionista de pieles.

Mientras el Coleccionista de pieles tenga tres o más contadores +1/+1 sobre él, tiene la habilidad de arrollar.

- Para determinar si la primera habilidad del Coleccionista de pieles se dispara cuando una criatura entra al campo de batalla, usa la fuerza de la criatura después de aplicar cualquier habilidad estática (como la de Trostani en desacuerdo) que modifique esa fuerza.
- Para determinar si la primera habilidad del Coleccionista de pieles se dispara cuando muere una criatura, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si una criatura con fuerza menor o igual a la del Coleccionista de pieles entra al campo de batalla o muere, la primera habilidad del Coleccionista de pieles no se dispara. No puedes intentar aumentar la fuerza de esa criatura ni reducir la del Coleccionista de pieles para obtener un contador.
- Cuando se resuelve la primera habilidad del Coleccionista de pieles, si la fuerza de la criatura que entra ya no es mayor que la del Coleccionista de pieles, o si la fuerza del Coleccionista de pieles ha aumentado y es mayor o igual que la de la criatura que murió, el Coleccionista de pieles no obtiene un contador +1/+1. En particular, esto significa que si el Coleccionista de pieles sigue siendo una criatura 1/1 y mueren dos criaturas 2/2, solo obtendrá un contador +1/+1 en cuanto se resuelva la primera habilidad disparada, y será demasiado grande para obtener un contador en cuanto se resuelva la segunda habilidad disparada.
- Si la criatura que entró al campo de batalla lo deja mientras la habilidad disparada del Coleccionista de pieles está en la pila, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si el Coleccionista de pieles obtiene un contador +1/+1.

- Si la fuerza del Coleccionista de pieles pasa a ser menos de 0, una criatura con una fuerza de 0 (o de menos de 0, pero aun así mayor que la del Coleccionista de pieles) que entre al campo de batalla o que muera hará que se dispare su primera habilidad.
- Si el Coleccionista de pieles recibe daño letal a la vez que una criatura que controlas con mayor fuerza, ambas son destruidas al mismo tiempo. El Coleccionista de pieles no obtendrá un contador +1/+1 adicional de su habilidad a tiempo para salvarlo.

Confabular

{2} {u/b} {u/b}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo con fuerza de 2 o menos.

//

Confeccionar

{3} {U} {B}

Conjuro

Escruta 3, luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- El efecto de Confabular dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si la fuerza de la criatura aumenta después de que Confabular se resuelva.
- La carta de criatura que regresas con Confeccionar puede ser una que acabas de escrutar y que has puesto en tu cementerio.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que escrutas y el momento en el que regresas una carta de criatura al campo de batalla.

Crepitótesis

{3} {U} {R}

Instantáneo

Roba dos cartas. Luego, puedes descartar una carta que no sea tierra. Cuando lo hagas, la Crepitótesis hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

- La Crepitótesis va a la pila sin ningún objetivo. Mientras ese hechizo se resuelve, puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges una criatura objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, pues eliges el objetivo después de haber robado dos cartas.

Criadero macabro

{3} {B} {B}

Conjuro

Elige una carta de criatura con coste de maná convertido de 1 en tu cementerio. Luego, haz lo mismo con cartas de criatura con coste de maná convertido de 2 y 3. Regresa esas cartas al campo de batalla.

- El Criadero macabro no hace objetivo a las cartas que regresan. Las eliges mientras se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que haces cada elección y el momento en el que las regresas al campo de batalla.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si no tienes ninguna carta de criatura con coste de maná convertido de 1 en tu cementerio, simplemente sigues con el siguiente.
- Todas las cartas regresadas entran al campo de batalla al mismo tiempo.

Criaturilla de fuego
 {1} {R}
 Criatura — Elemental
 1/3
 Arrolla.
 Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, la Criaturilla de fuego obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Criaturilla de fuego se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Cuasiduplicado
 {1} {U} {U}
 Conjuro
 Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.
 Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- La ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras 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 tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por Cuasiduplicado copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

Defensora filovelo
{R} {W}
Criatura — Soldado humano
1/1
Daña dos veces, vigilancia, arrolla.

- Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate en el momento de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador o planeswalker al que esa criatura está atacando.

Degradación
{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada no puede bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La Degradación no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).

Descubrimiento
{1} {u/b}
Conjuro
Escruta 2, luego roba una carta. *(Para escrutar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*
//
Dispersión
{3} {U} {B}
Instantáneo
Cada oponente regresa a la mano de su propietario un permanente que no sea tierra que controla con el coste de maná convertido más alto de entre los permanentes que controla y luego descarta una carta.

- Si un oponente solo controla tierras en cuanto la Dispersión se resuelve, ese jugador no regresará ningún permanente a su mano. Descartará una carta igualmente.
 - Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Cuando la Dispersión se resuelve, primero el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige el permanente que no sea tierra que controla con mayor coste de maná entre esos permanentes. Luego, cada otro oponente hace lo mismo por orden de turno, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes elegidos se regresan al mismo tiempo. Después, cada oponente en el mismo orden elige una carta de su mano sin mostrarla y, después, se descartan las cartas elegidas al mismo tiempo.
-

Descubrir
{b/g} {b/g}
Conjuro
Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
//
Destino
{4} {B} {G}
Conjuro
Puedes poner dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas. Luego, todas las criaturas obtienen -4/-4 hasta el final del turno.

- El Destino no hace objetivo a la criatura que recibe contadores +1/+1. Puedes lanzarlo incluso si no controlas ninguna criatura.
- El Destino afecta solo a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -4/-4.

Devorasueños
{4} {U} {U}
Criatura — Esfinge pesadilla
4/3
Destello.
Vuela.
Cuando el Devorasueños entre al campo de batalla, escruta 4. Cuando lo hagas, puedes regresar el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente a la mano de su propietario. *(Para escrutar 4, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

- La habilidad disparada del Devorasueños va a la pila sin ningún objetivo. Mientras se resuelve esa habilidad, después de que hayas escrutado, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un permanente objetivo que no sea tierra para regresarlo a la mano de su propietario. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, pues eliges el objetivo después de haber escrutado.
- La habilidad disparada reflexiva del Devorasueños se dispara incluso si tienes menos de cuatro cartas que escrutar en tu biblioteca.

Difundeplagas
{2} {B}
Criatura — Chamán humano
3/2
Cuando el Difundeplagas entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura o planeswalker. Cada jugador que no pueda hacerlo descarta una carta.

- Cuando la habilidad del Difundeplagas se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura o planeswalker que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo,

conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes elegidos son sacrificados al mismo tiempo. Después, en el mismo orden, cada jugador que no pudo sacrificar un permanente elige una carta en su mano sin mostrarla; luego, las cartas elegidas se descartan a la vez.

- Cada jugador elige un permanente para sacrificar entre las criaturas y planeswalkers que controla. Tú no eliges qué tipo de permanente tienen que sacrificar los otros jugadores.
- El Difundeplagas puede ser la criatura que su controlador sacrifique con su propia habilidad. No seas como el Difundeplagas: lleva siempre equipo de protección cuando realices trabajos peligrosos.

Draco chisporroteante

{U} {U} {R} {R}

Criatura — Draco

*/4

Vuela.

La fuerza del Draco chisporroteante es igual a la cantidad total de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio y en el exilio de las cuales eres propietario. Cuando el Draco chisporroteante entre al campo de batalla, roba una carta.

- Si algunas de las cartas exiliadas de las que eres propietario están boca abajo, no tienen características. Si normalmente son instantáneos o conjuros, no contarán.
- La habilidad que define la fuerza del Draco chisporroteante funciona en todas las zonas.

Dragonautas diminutos

{1} {U} {R}

Criatura — Hechicero hada

1/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, los Dragonautas diminutos obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de los Dragonautas diminutos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ejecutor sangriento

{1} {B} {B}

Criatura — Asesino vampiro

3/1

Vínculo vital.

Cuando el Ejecutor sangriento entre al campo de batalla, puedes exiliar la carta objetivo de un cementerio.

Siempre que escrutes, si el Ejecutor sangriento está en tu cementerio, puedes pagar 3 vidas. Si lo haces, regresa el Ejecutor sangriento a tu mano.

- Si escrutas y pones al Ejecutor sangriento en tu cementerio en cuanto lo haces, su habilidad se dispara una vez que terminas de escrutar.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges pagar 3 vidas y el momento en el que regresas el Ejecutor sangriento a tu mano.

Electromante trasgo

{U} {R}

Criatura — Hechicero trasgo

2/2

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

- 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 coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- El efecto del Electromante trasgo solo reduce el maná genérico del coste total del hechizo.

El precio de la fama

{3} {B}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura legendaria.

Destruye la criatura objetivo.

Escruta 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)

- El coste de maná convertido de El precio de la fama es de 4, incluso si te cuesta {2} menos lanzarlo.
- Escutarás antes de resolver cualquier habilidad que se dispare al morir la criatura objetivo.
- El precio de la fama puede hacer objetivo a una criatura que sea indestructible. No será destruida, pero escutarás igualmente.

Emmara, encarnación del acuerdo

{G} {W}

Criatura legendaria — Clérigo elfo

2/2

Siempre que Emmara, encarnación del acuerdo sea girada, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- La habilidad de Emmara es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girar a Emmara siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarla, como atacar.
- Para que la habilidad se dispare, Emmara debe pasar de estar enderezada a estar girada. Si un efecto intenta girar a Emmara pero ya estaba girada en ese momento, esta habilidad no se disparará.

Encantador de bestias

{2} {G} {G}

Criatura — Druida elfo

2/3

Siempre que lances un hechizo de criatura, roba una carta.

- La habilidad disparada del Encantador de bestias se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Encubrimiento ladino

{2} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario. Puedes barajar hasta cuatro cartas objetivo de tu cementerio en tu biblioteca.

- El Encubrimiento ladino no puede hacerse objetivo a sí mismo. No puedes intentar contrarrestarlo consigo mismo para barajar cartas, ni puedes usar su efecto para barajarlo en tu biblioteca.
- Puedes no hacer objetivo a ninguna carta en tu cementerio y barajar tu biblioteca igualmente.
- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para el Encubrimiento ladino. El hechizo no será contrarrestado cuando el Encubrimiento ladino se resuelva, pero podrás barajar cartas en tu biblioteca igualmente.

Enredadera del portón

{G}

Criatura — Muro planta

0/3

Defensor.

{2}, {T}, sacrificar una criatura con la habilidad de defensor: Roba una carta.

- Puedes sacrificar la Enredadera del portón para pagar el coste de su propia habilidad.
- Si sacrificas una criatura bloqueadora, la criatura atacante a la que bloqueaba no pasará a estar no bloqueada. A menos que tenga la habilidad de arrollar u otras criaturas bloqueándola, esa criatura atacante no hará daño de combate.

Escalofrío por la columna

{3} {B}

Conjuro

El Escalofrío por la columna hace 3 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 3 vidas.

Cuando el Escalofrío por la columna vaya a tu cementerio desde tu biblioteca, puedes exiliarlo. Si lo haces, el Escalofrío por la columna hace 3 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 3 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, el Escalofrío por la columna hace que el equipo oponente pierda 6 vidas y el tuyo gane 3 vidas.

Escarabajo caparazón férreo

{1} {G}

Criatura — Insecto

1/1

Cuando el Escarabajo caparazón férreo entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- Puedes elegir al Escarabajo caparazón férreo como objetivo de su propia habilidad.

Escrutinio mejorado

{1} {U}

Encantamiento

Puedes mirar dos cartas adicionales cada vez que escrutes.

Exiliar el Escrutinio mejorado: Baraja tu cementerio en tu biblioteca.

- Las cartas adicionales que miras debido a la habilidad del Escrutinio mejorado forman parte de lo que escrutas. Puedes poner esas cartas en tu cementerio o devolverlas a la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden junto con las demás.
- Si controlas un segundo Escrutinio mejorado, se aplican los efectos de ambos y puedes mirar cuatro cartas adicionales. Si controlas un tercero, puedes mirar seis cartas adicionales y así sucesivamente.
- La última habilidad del Escrutinio mejorado solo puede activarse mientras está en el campo de batalla.

Espiral de lava

{1} {R}

Conjuro

La Espiral de lava hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuese a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de la Espiral de lava exiliará a la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. Eso se aplica a la criatura objetivo incluso si la Espiral de lava no le hace daño (debido a un efecto de prevención).
-

Etrata, la Silenciadora

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Asesino vampiro

3/5

Etrata, la Silenciadora no puede ser bloqueada.

Siempre que Etrata haga daño de combate a un jugador, exilia la criatura objetivo que controla ese jugador y pon un contador de asesinato sobre esa carta. Ese jugador pierde el juego si es propietario de tres o más cartas exiliadas con contadores de asesinato sobre ellas. El propietario de Etrata baraja a Etrata en su biblioteca.

- Si el jugador no controla ninguna criatura, la habilidad de Etrata no se resuelve. Etrata permanece en el campo de batalla y su propietario no baraja su biblioteca. Lo mismo sucede si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad de Etrata intente resolverse.
- Si Etrata deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, permanece en su zona nueva y el propietario de Etrata baraja su biblioteca.
- Si la habilidad de Etrata exilia una criatura ficha, esta no contará para determinar si hay tres cartas exiliadas con contadores de asesinato.
- El propietario de Etrata la baraja en su biblioteca en cuanto la habilidad disparada se resuelve, sin importar cuántas cartas haya en el exilio ni si el jugador perdió el juego.
- En un juego de Commander, si Etrata es tu comandante, puedes ponerla en tu zona de mando en cuanto su habilidad se resuelve. Tendrás que barajar tu biblioteca igualmente.

Expansión

{u/r} {u/r}

Instantáneo

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo con coste de maná convertido de 4 o menos. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

//

Explosión

{X} {U} {U} {R} {R}

Instantáneo

La Explosión hace X puntos de daño a cualquier objetivo. El jugador objetivo roba X cartas.

- La Expansión puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro con el coste de maná convertido apropiado, no solo uno que tenga objetivos.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el coste de maná convertido de ese hechizo.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.

- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como ocurre con el Fuego devastador), la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- Si uno de los dos objetivos de la Explosión se convierte en ilegal, el otro resulta afectado según corresponda.

Factor de riesgo

{2} {R}

Instantáneo

El oponente objetivo puede hacer que el Factor de riesgo le haga 4 puntos de daño. Si ese jugador no lo hace, tú robas tres cartas.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Factor de riesgo intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robarás tres cartas.

Fantasma preso de conceptos

{U}

Criatura — Espíritu

2/2

Defensor.

Siempre que escrutes, pon un contador +1/+1 sobre el Fantasma preso de conceptos.

Mientras el Fantasma preso de conceptos tenga tres o más contadores +1/+1 sobre él, puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- Pones solo un contador +1/+1 sobre el Fantasma preso de conceptos cada vez que escrutas, sin importar cuántas cartas miraste cuando escrutaste.
 - Una vez que el Fantasma preso de conceptos haya atacado, remover contadores +1/+1 de él no lo removerá del combate.
-

Fénix arcobrilante

{3} {R}

Criatura — Fénix

3/2

Vuela, prisa.

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste tres o más hechizos de instantáneo y/o de conjuro este turno, regresa el Fénix arcobrilante de tu cementerio al campo de batalla.

- Como el paso de inicio del combate se produce antes de que se declaren las criaturas atacantes, puedes atacar con el Fénix arcobrilante durante el mismo combate en el que regrese al campo de batalla.

Férox piel impenetrable

{2} {G} {G}

Criatura — Bestia

6/6

Antimaleficio.

No puedes lanzar hechizos que no sean de criatura.

{2}: El Férox piel impenetrable pierde todas las habilidades hasta el final del turno. Cualquier jugador puede activar esta habilidad.

Si un hechizo o habilidad que controle un oponente te hace descartar el Férox piel impenetrable, ponlo en el campo de batalla en vez de ponerlo en tu cementerio.

- La habilidad activada del Férox piel impenetrable solo puede activarse mientras está en el campo de batalla. Los jugadores no pueden, por ejemplo, activarla para intentar evitar que su efecto de reemplazo lo ponga en el campo de batalla.
- Una vez que se resuelve la habilidad activada del Férox piel impenetrable, puede ganar habilidades nuevas. No perderá esas habilidades.
- Cuando el Férox piel impenetrable ha perdido la habilidad activada que hace que pierda sus habilidades, esa habilidad no puede activarse de nuevo hasta que termine el turno.

Floración

{g/w}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de Bosque o Llanura básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

//

FloreCIMIENTO

{4} {G} {W}

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.

- El Florecimiento afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no obtendrán +2/+2.

Frenesí experimental

{3} {R}

Encantamiento

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

Puedes jugar la primera carta de tu biblioteca.

No puedes jugar cartas de tu mano.

{3} {R}: Destruye el Frenesí experimental.

- El Frenesí experimental te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de lanzar ese hechizo o de activar esa habilidad. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu biblioteca.
- Solo puedes jugar una carta de tierra desde la parte superior de tu biblioteca si te quedan tierras por jugar.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo que lances desde tu biblioteca, incluyendo los costes adicionales. Puedes también pagar costes alternativos.
- No puedes lanzar hechizos o jugar tierras desde tu mano, pero puedes realizar otras acciones con esas cartas (como descartarlas o activar sus habilidades de ciclo o empujón).

Gigante tajamultitudes

{4} {R} {W}

Criatura — Soldado gigante

5/5

Vigilancia.

Siempre que el Gigante tajamultitudes ataque, hace 1 punto de daño a cada criatura que controla el jugador defensor.

- Si una criatura ataca a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el Gigante tajamultitudes hace 1 punto de daño a cada criatura que controla el jugador al que está atacando. Las criaturas del otro jugador no se ven afectadas.

Golpe altanero

{1} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido de 4 o más.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el coste de maná convertido de ese hechizo.

Guardaespaldas wojek

{2} {R}

Criatura — Soldado humano

3/3

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

El Guardaespaldas wojek no puede atacar ni bloquear solo.

- Si controlas más de un Guardaespaldas wojek, pueden atacar o bloquear juntos, incluso si ninguna otra criatura ataca o bloquea.
- Aunque el Guardaespaldas wojek no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, el Guardaespaldas wojek podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente. Del mismo modo, las otras criaturas bloqueadoras no tienen por qué bloquear a la misma criatura a la que bloquee el Guardaespaldas wojek.
- Una vez que el Guardaespaldas wojek ataca o bloquea, permanecerá en el combate incluso si ya no controlas otra criatura atacante o bloqueadora.
- Si un efecto dice que el Guardaespaldas wojek ataca o bloquea si puede y controlas otra criatura que puede atacar o bloquear, debes atacar o bloquear con el Guardaespaldas wojek y otra criatura.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el Guardaespaldas wojek puede atacar o bloquear con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca o bloquea.

Guja del Pacto entre Gremios

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 por cada Portal que controlas y tiene las habilidades de vigilancia y amenaza.

(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)

Equipar {3} ({3}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La criatura equipada tiene las habilidades de vigilancia y amenaza aunque no controles ningún Portal.

Herida necrótica

{B}

Instantáneo

Despojos — La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. Si esa criatura fuese a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad de despojos se resuelve. Si la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cambia más adelante en el turno, la criatura objetivo no se verá afectada.
- El efecto de reemplazo de la Herida necrótica exiliará a la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo inmediatamente después de que se resuelva la Herida necrótica.
- Si no tienes cartas de criatura en tu cementerio, la criatura objetivo obtiene -0/-0 y se exiliará igualmente si fuera a morir este turno.

Hilos cortados

{1} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrificas una criatura.

Ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de la criatura sacrificada. Destruye la criatura objetivo que controla un oponente.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- La cantidad de vidas ganada es igual a la resistencia de la criatura sacrificada tal como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Hilos cortados intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas.
- Si la criatura objetivo es un objetivo legal pero no puede ser destruida, probablemente porque tiene la habilidad de indestructible, ganarás vidas igualmente.

Incursores golgari

{3} {G}

Criatura — Guerrero elfo

0/0

Prisa.

Despojos — Los Incursores golgari entran al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ellos por cada carta de criatura en tu cementerio.

- Si regresas a los Incursores golgari de tu cementerio al campo de batalla, su habilidad de despojos también los cuenta a ellos.

Indrik cariñoso

{5} {G}

Criatura — Bestia

4/4

Quando el Indrik cariñoso entre al campo de batalla, puedes hacer que luche contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Eliges el objetivo de la habilidad disparada en cuanto esta va a la pila, pero eliges si las criaturas luchan o no en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad del Indrik cariñoso intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si el Indrik cariñoso ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Instrucciones de la misión

{U} {U}

Instantáneo

Escruta 2, luego elige una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio. Puedes lanzar esa carta este turno. Si esa carta fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala. *(Para escrutar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

- La carta de instantáneo o de conjuro que elijas puede ser una que acabes de escrutar y que has puesto en tu cementerio.
- Las Instrucciones de la misión no alteran el momento en que puedes lanzar la carta elegida. Por ejemplo, si eliges una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Las Instrucciones de la misión siguen estando en la pila mientras eliges una carta de instantáneo o de conjuro en tu cementerio. Tus Instrucciones de la misión no pueden ser darte a ti mismo esas mismas Instrucciones de la misión.
- Si lanzas un hechizo de esta manera y esa carta es exiliada, se considera un objeto nuevo en la zona a la que va. No será exiliada si va a tu cementerio más adelante en el turno.

Integridad

{r/w}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

//

Intervención

{2} {R} {W}

Instantáneo

La Intervención hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la Intervención intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 3 vidas.

Inversión

{u/r}

Instantáneo

Intercambia la fuerza y la resistencia de cada una de hasta dos criaturas objetivo.

//

Invento

{4} {U} {R}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca una carta de instantáneo y/o una de conjuro, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

- Si eliges dos objetivos, la Inversión intercambia la fuerza y la resistencia de una criatura e intercambia la fuerza y la resistencia de otra criatura. No intercambia la fuerza de una criatura con la fuerza de otra criatura.
- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si lanzas una Inversión haciendo objetivo a una criatura 1/2 y luego le das +2/+0 más adelante en el turno, es una criatura 2/3, no una criatura 4/1.
- Mientras se resuelve el Invento, puedes poner en tu mano una carta de instantáneo, una carta de conjuro, ninguna carta o una carta de instantáneo y una carta de conjuro.

Investigación de la Mente Ardiente

{U} {R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador de carga sobre la Investigación de la Mente Ardiente.

{1} {U}, remover dos contadores de carga de la

Investigación de la Mente Ardiente: Roba una carta.

{1} {R}, remover cinco contadores de carga de la

Investigación de la Mente Ardiente: Hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad disparada de la Investigación de la Mente Ardiente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ionizar

{1} {U} {R}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Ionizar hace 2 puntos de daño al controlador de ese hechizo.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Ionizar. El hechizo no será contrarrestado cuando Ionizar se resuelva, pero Ionizar hará 2 puntos de daño al controlador de ese hechizo igualmente.
-

Izoni, la del Millar de Ojos
{2} {B} {B} {G} {G}
Criatura legendaria — Chamán elfo
2/3

Despojos — Cuando Izoni, la del Millar de Ojos entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Insecto negra y verde 1/1 por cada carta de criatura en tu cementerio. {B} {G}, sacrificar otra criatura: Ganas 1 vida y robas una carta.

- Puedes activar la última habilidad de Izoni mientras su habilidad de despojos está en la pila. Esto aumentará la cantidad de fichas de Insecto que crearás.

Jefe de guerra de la Legión
{2} {R}
Criatura — Soldado trasgo
2/2

Mentor. (Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Trasgo roja 1/1. Esa ficha gana la habilidad de prisa hasta el final del turno y ataca este combate si puede.

- Si una ficha no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Ladrón de cordura
{1} {U} {B}
Criatura — Espectro
2/2

Vuela.

Siempre que el Ladrón de cordura haga daño de combate a un jugador, mira las tres primeras cartas de la biblioteca de ese jugador, exilia una de ellas boca abajo y luego pon el resto en su cementerio. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes mirarla, lanzarla y gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

- El efecto del Ladrón de cordura no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.
- Puedes lanzar igualmente la carta exiliada si el Ladrón de cordura deja el campo de batalla o deja de estar bajo tu control. Si otro jugador gana el control del Ladrón de cordura, ese jugador no puede lanzar la carta exiliada.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, los hechizos o permanentes que controlas por el efecto del Ladrón de cordura son exiliados, y cualquier carta exiliada boca abajo permanece boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarla.

Lanzaestática de Ral *(solo en mazo de Planeswalker)*

{2} {U} {R}

Criatura — Hechicero viashino

3/3

Arrolla. *(Esta criatura puede hacer el daño de combate sobranste al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Siempre que el Lanzaestática de Ral ataque, si controlas un planeswalker Ral, el Lanzaestática de Ral obtiene +1/+0 por cada carta en tu mano hasta el final del turno.

- La cantidad de cartas en tu mano se verifica solo en cuanto la habilidad disparada del Lanzaestática de Ral se resuelve. Si esa cantidad cambia más adelante en el turno, su fuerza no se ve afectada.
- Si controlas o no un planeswalker Ral se comprueba en cuanto la habilidad se dispara y en cuanto se resuelve. Si se resolvió mientras controlabas un planeswalker Ral, el Lanzaestática de Ral mantiene la bonificación durante el resto del turno incluso si pierdes tu planeswalker.

Lazav, el Múltiple

{U} {B}

Criatura legendaria — Metamorfo

1/3

Cuando Lazav, el Múltiple entre al campo de batalla, escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes ponerla en tu cementerio.)

{X}: Lazav, el Múltiple se convierte en una copia de la carta de criatura objetivo en tu cementerio con coste de maná convertido de X, excepto que su nombre es Lazav, el Múltiple, es legendaria además de sus otros tipos y tiene esta habilidad.

- Lazav copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características que modifica específicamente. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- Cualquier efecto que se aplicara a Lazav antes de convertirse en una copia de otra carta se seguirá aplicando una vez que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre Lazav.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Como Lazav no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de una carta, cualquier habilidad de “Cuando esto entre al campo de batalla” o “Esto entra al campo de batalla con” de la carta copiada no se aplicará.
- Si la carta copiada tiene una habilidad que puede ser activada solo una vez por turno, copiar esa carta una segunda vez te permitirá activar la nueva copia de esa habilidad.

Liche del Subreino

{3} {B} {G}

Criatura — Chamán elfo zombie

4/3

Si fueras a robar una carta, en vez de eso, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

Pagar 4 vidas: El Liche del Subreino gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gíralo.

- Si un efecto te indica que robes varias cartas, cada robo se realiza (y es reemplazado por la habilidad del Liche del Subreino) de uno en uno. Esto significa que si vas a robar dos cartas, mirarás las tres primeras cartas de tu biblioteca, pondrás una en tu mano, pondrás las demás en tu cementerio y después repetirás el proceso con las tres cartas siguientes de tu biblioteca.
- La primera habilidad del Liche del Subreino se aplica aunque tengas menos de tres cartas en tu biblioteca. Si no tienes cartas en tu biblioteca, no puedes perder el juego por intentar robar una carta de una biblioteca vacía.
- Puedes activar la última habilidad del Liche del Subreino incluso si ya está girado. No podrá girarse de nuevo, pero ganará la habilidad de indestructible igualmente.

Linterna cromática

{3}

Artefacto

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

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Las tierras que controlas no perderán ninguna de las otras habilidades que tienen. Tampoco ganarán ni perderán ningún tipo de tierra.

Loxodón venerado

{4} {W}

Criatura — Clérigo elefante

4/4

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.)*

Cuando el Loxodón venerado entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que lo convocó.

- No puedes girar más criaturas para convocar al Loxodón venerado de las que son necesarias para pagar su coste total. Esto significa que normalmente no podrán convocarlo más de cinco criaturas.
-

Luz de la Legión

{4} {W} {W}

Criatura — Ángel

5/5

Vuela.

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Cuando la Luz de la Legión muera, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura blanca que controlas.

- Si otra criatura blanca que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que la Luz de la Legión, ambas son destruidas al mismo tiempo. Esa criatura no recibirá un contador de la habilidad de la Luz de la Legión a tiempo para salvarla.

Maga del gremio de la Casa

{U} {B}

Criatura — Hechicero humano

2/2

{1} {U}, {T}: La criatura objetivo no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

{2} {B}, {T}: Escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

- La primera habilidad de la Maga del gremio de la Casa no gira la criatura. Puede hacer objetivo a cualquier criatura, girada o enderezada. Si esa criatura ya está enderezada al comienzo del próximo paso de enderezar de su controlador, el efecto no hará nada.

Maga del gremio de la Legión

{R} {W}

Criatura — Hechicero humano

2/2

{5} {R}, {T}: La Maga del gremio de la Legión hace 3 puntos de daño a cada oponente.

{2} {W}, {T}: Gira otra criatura objetivo.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de la Maga del gremio de la Legión hace que el equipo oponente pierda 6 vidas.

Maga del gremio de la Liga

{U} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

{3} {U}, {T}: Roba una carta.

{X} {R}, {T}: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas con coste de maná convertido de X. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, incluye el valor elegido para esa X al determinar el coste de maná convertido de ese hechizo.
- La segunda habilidad de la Maga del gremio de la Liga puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro que controles, no solo uno con objetivos.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como ocurre con el Fuego devastador), la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Mago duplicarrayos

{U} {R}

Criatura — Hechicero vedalken

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo al Mago duplicarrayos, si controlas una o más otras criaturas a las que ese hechizo pudiera hacer objetivo, elige una de esas criaturas. Copia ese hechizo. La copia hace objetivo a la criatura elegida.

- La habilidad se dispara siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo solo al Mago duplicarrayos y no a otro objeto o jugador, y solo si controlas otra criatura a la que ese hechizo pudiera hacer objetivo. Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos y el Mago duplicarrayos es elegido como objetivo en cada caso, la habilidad del Mago duplicarrayos se disparará.
- Si no controlas otra criatura a la que el hechizo pudiera hacer objetivo en cuanto la habilidad disparada del Mago duplicarrayos se resuelve, no copiarás ese hechizo.
- Si el Mago duplicarrayos deja el campo de batalla o se convierte en un objetivo ilegal para el hechizo que hizo que se disparara su habilidad, ese hechizo se copia igualmente.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad del Mago duplicarrayos) no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.

- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Trampa selectiva), la copia tiene el mismo valor de X.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- En algunos casos excepcionales, el hechizo original puede hacer objetivo a otra criatura, pero la copia no (probablemente porque un efecto modificó las características del hechizo original en la pila y no modificó la copia). Si la copia no puede hacer objetivo a la criatura elegida, la copia no se crea.

Mariscal haazda

{W}

Criatura — Soldado humano

1/1

Siempre que el Mariscal haazda y al menos otras dos criaturas ataquen, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- Una vez que se ha disparado la habilidad del Mariscal haazda, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.

Minotauro de Guarda Fundida

{2} {R}

Criatura — Guerrero minotauro

2/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, la criatura objetivo que controla un oponente no puede bloquear este turno.

- Resolver la habilidad disparada del Minotauro de Guarda Fundida después de que una criatura haya bloqueado no removerá la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura bloqueada deje de estarlo.
- La habilidad disparada del Minotauro de Guarda Fundida se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Mirada pétrea de Vraska *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4} {B} {G}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Vraska, gorgona real, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- La cantidad de vidas ganada es igual a la resistencia de la criatura destruida tal como existió por última vez en el campo de batalla. Si no fue destruida (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia tal como existe actualmente en el campo de batalla.

- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para la Mirada pétrea de Vraska, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas ni buscarás a Vraska, gorgona real.

Místico murmurador

{3} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/5

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Ilusión Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad disparada del Místico murmurador se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Monumento enfurecido

{4}

Criatura artefacto — Clérigo

0/0

Arrolla.

El Monumento enfurecido entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que lances un hechizo multicolor, pon un contador +1/+1 sobre el Monumento enfurecido.

- La habilidad disparada del Monumento enfurecido se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Necrolisco de la Subciudad

{3} {B}

Criatura — Lagarto zombie

3/3

{1}, sacrificar otra criatura: Pon un contador +1/+1 sobre el Necrolisco de la Subciudad. Gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Varias copias de la habilidad de amenaza en la misma criatura son redundantes.
-

Niv-Mízzet, parun
{U} {U} {U} {R} {R} {R}
Criatura legendaria — Hechicero dragón
5/5
Este hechizo no puede ser contrarrestado.
Vuela.
Siempre que robes una carta, Niv-Mízzet, parun hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.
Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, tú robas una carta.

- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la primera habilidad disparada de Niv-Mízzet se dispara esa misma cantidad de veces. Eliges los objetivos para esas habilidades después de que hayas robado todas las cartas.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, la primera habilidad disparada de Niv-Mízzet no se disparará.
- La segunda habilidad disparada de Niv-Mízzet se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado. Esto hace que se dispare su primera habilidad disparada, que también se resuelve antes que el hechizo.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la segunda habilidad disparada de Niv-Mízzet se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara. En particular, la carta que robes puede ser capaz de contrarrestar ese hechizo.

Onda cosmotrónica
{3} {R}
Conjuro
La Onda cosmotrónica hace 1 punto de daño a cada criatura que controlan tus oponentes. Las criaturas que controlan tus oponentes no pueden bloquear este turno.

- Como el efecto de la Onda cosmotrónica no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas por su segundo efecto se actualiza constantemente. Las criaturas que entran bajo el control de un oponente más adelante en el turno no podrán bloquear.

Oportunidad para la gloria
{1} {R} {W}
Instantáneo
Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible. Juega un turno adicional después de este.
Al comienzo del paso final de ese turno, pierdes el juego.

- Si de algún modo te saltas el turno adicional que te da la Oportunidad para la gloria o te saltas el paso final de ese turno, la habilidad disparada retrasada no se dispara.
- El primer efecto de la Oportunidad para la gloria afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde en el juego no ganarán la habilidad de indestructible.

- Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible indefinidamente. Si encuentras la forma de no perder el juego durante tu siguiente turno, seguirán teniendo la habilidad de indestructible mientras permanezcan en el campo de batalla.

Pasotorpe rizómico

{2} {B} {G}

Criatura — Hongo zombie

2/2

Despojos — El Pasotorpe rizómico entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

- Si regresas el Pasotorpe rizómico de tu cementerio al campo de batalla, su habilidad de despojos también se cuenta a sí mismo.

Pintora de almadibujos

{2} {B} {B}

Criatura — Chamán humano

2/3

Despojos — Cuando la Pintora de almadibujos entre al campo de batalla, la criatura objetivo gana la habilidad de amenaza y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad de despojos se resuelve. Si la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cambia más adelante en el turno, la criatura objetivo no se verá afectada.
- Si no hay cartas de criatura en tu cementerio, la criatura objetivo simplemente gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

Poder de las masas

{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura que controlas.

- La bonificación se determina en cuanto se resuelve el Poder de las masas. No cambiará si la cantidad de criaturas que controlas cambia más adelante en el turno.
- Si haces objetivo a una criatura que controlas con el Poder de las masas, recuerda contarla al determinar la bonificación.

Puñetazo gravitatorio

{3} {R}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador objetivo.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes.*

Luego, exilia esta carta.)

- Si la criatura objetivo o el jugador objetivo es un objetivo ilegal en cuanto el Puñetazo gravitatorio intente resolverse, la criatura no hará daño.

Ral, convocatormentas *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4} {U} {R}

Planeswalker legendario — Ral

4

+1: Roba una carta.

–2: Ral, convocatormentas hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre uno, dos o tres objetivos.

–7: Roba siete cartas. Ral, convocatormentas hace 7 puntos de daño a cada criatura que controlan tus oponentes.

- Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para la segunda habilidad de Ral, se sigue aplicando la división del daño original y no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.

Ral, virrey ízzet

{3} {U} {R}

Planeswalker legendario — Ral

5

+1: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

–3: Ral, virrey ízzet hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad total de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio y en el exilio de las cuales eres propietario.

–8: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, este emblema hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y tú robas dos cartas”.

- Si solo tienes una carta en tu biblioteca, la primera habilidad de Ral la pone en tu mano. Nada irá a tu cementerio.
- Si algunas de las cartas exiliadas de las que eres propietario están boca abajo, no tienen características. Si normalmente son instantáneos o conjuros, no contarán para la segunda habilidad de Ral.
- El emblema creado por la última habilidad de Ral es incoloro. El daño que hace es de una fuente incolora.
- La habilidad disparada del emblema de Ral se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

- Si el permanente o jugador objetivo se convierte en un objetivo ilegal para la habilidad disparada del emblema de Ral, la habilidad no se resuelve. No robarás dos cartas.

Rayo de la atalaya

{1} {U} {R}

Conjuro

El Rayo de la atalaya hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad total de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio y en el exilio de las cuales eres propietario.

Recargar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes. Luego, exilia esta carta.)*

- El Rayo de la atalaya sigue en la pila mientras cuentas las cartas de instantáneo y de conjuro que hay en tu cementerio y en el exilio. No se cuenta a sí mismo.
- Si algunas de las cartas exiliadas de las que eres propietario están boca abajo, no tienen características. Si normalmente son instantáneos o conjuros, no contarán.

Rechazo de Ral *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3} {U} {U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Ral, convocarlas, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para el Rechazo de Ral, el hechizo no se resuelve. No buscarás a Ral, convocarlas.

Recompensa de poder

{4} {G} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

- Puedes elegir a la misma criatura como objetivo varias veces porque la Recompensa de poder dice “criatura objetivo” varias veces. Puedes dar +3/+3 a tres criaturas diferentes, dar +6/+6 a una criatura y +3/+3 a otra criatura o dar +9/+9 a una única criatura.
-

Reducir con estilo

{2} {U} {B}

Instantáneo

Elige uno o ambos:

- Gira la criatura objetivo.
- La criatura objetivo obtiene -2/-4 hasta el final del turno.

- Los dos modos de Reducir con estilo pueden hacer objetivo a la misma criatura o a dos criaturas distintas.
-

Renacimiento colorido

{4} {G}

Conjuro

Regresa hasta tres cartas multicolores objetivo de tu cementerio a tu mano. Exilia el Renacimiento colorido.

- Si alguno de los objetivos del Renacimiento colorido se convierte en ilegal, pero no todos, los objetivos que siguen siendo legales regresan a tu mano y el Renacimiento colorido es exiliado. Si todos sus objetivos se convierten en ilegales, el Renacimiento colorido no se resuelve y va a tu cementerio.
-

Respuesta

{r/w} {r/w}

Instantáneo

La Respuesta hace 5 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

//

Resurgimiento

{3} {R} {W}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan las habilidades de dañar primero y vigilancia hasta el final del turno.

Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

- El Resurgimiento afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no ganarán las habilidades de dañar primero ni vigilancia.
 - Si lanzas el Resurgimiento cuando no es tu fase principal (quizás por la habilidad de la Adepta omnihechizo), las criaturas que controlas ganan las habilidades de dañar primero y vigilancia, pero no hay ninguna fase de combate ni fase principal adicional. Si lo lanzas durante la fase principal de un oponente, hay fases de combate y fases principales adicionales, pero ese jugador ataca durante esa fase de combate, no tú.
-

Revuelta de la Subciudad

{2} {B} {G}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. Luego, la criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Recuerda que una fuente con toque mortal tiene que hacer daño, pero no necesariamente daño de combate, para destruir a otra criatura. Siempre que la criatura que lucha y que controlas tenga una fuerza mayor de 0 (y que el daño no sea prevenido), la criatura que lucha y que no controlas será destruida.
- Si una de las dos criaturas objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Revuelta de la Subciudad intente resolverse, ninguna criatura hará ni recibirá daño. Las criaturas que controlas ganarán la habilidad de toque mortal igualmente.
- Si ambas criaturas objetivo son objetivos ilegales para cuando la Revuelta de la Subciudad intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ninguna criatura hará daño ni recibirá la habilidad de toque mortal.
- La primera parte del efecto de la Revuelta de la Subciudad afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de toque mortal.

Ritual del hollín

{2} {B} {B}

Conjuro

Destruye todas las criaturas con coste de maná convertido de 3 o menos.

- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin coste de maná normalmente tiene un coste de maná convertido de 0.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Rumores malignos

{B}

Conjuro

Los Rumores malignos hacen 1 punto de daño a cada oponente. Cada oponente descarta una carta y luego pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio. Ganas 1 vida.

- Cuando los Rumores malignos se resuelven, primero hacen 1 punto de daño a cada oponente; después, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla y después cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Luego, las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo. Después, todos los oponentes ponen la primera carta de su biblioteca en su cementerio a la vez. Por último, ganas 1 vida.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, los Rumores malignos hacen que el equipo oponente pierda 2 vidas. Luego, cada uno de esos jugadores descarta una carta y pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio y tú ganas 1 vida.

Sabotaje siniestro

{1} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo.

Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes poner esa carta en tu cementerio.)

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para el Sabotaje siniestro. El hechizo no será contrarrestado cuando el Sabotaje siniestro se resuelva, pero escrutarás 1 igualmente.

Secretos ahogados

{1} {U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo azul, el jugador objetivo pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

- Los Secretos ahogados deben estar en el campo de batalla para que su habilidad se dispare. Lanzarlos no disparará su propia habilidad.
- La habilidad disparada de los Secretos ahogados se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Secretos del mausoleo

{1} {B}

Instantáneo

Despojos — Busca en tu biblioteca una carta negra con coste de maná convertido menor o igual a la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

- Una carta de tierra que produce maná negro, incluso un Pantano, normalmente no tiene color.
- Si una carta en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Segador de medianoche

{2} {B}

Criatura — Caballero zombie

3/2

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, el Segador de medianoche te hace 1 punto de daño y tú robas una carta.

- La habilidad del Segador de medianoche se dispara cuando muere si no es una ficha.
- Si el Segador de medianoche muere a la vez que una o más criaturas que no sean ficha que controlas, la habilidad del Segador de medianoche se dispara por cada una de ellas.

Sierpe esporas de vigor

{5} {G}

Criatura — Sierpe

6/4

Despojos — Cuando la Sierpe esporas de vigor entre al campo de batalla, la criatura objetivo gana la habilidad de vigilancia y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

La Sierpe esporas de vigor no puede ser bloqueada por más de una criatura.

- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad de despojos se resuelve. Si la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cambia más adelante en el turno, la criatura objetivo no se verá afectada.
- Si no hay cartas de criatura en tu cementerio, la criatura objetivo simplemente gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.
- Si la Sierpe esporas de vigor gana la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueada en absoluto.

Soplón susurrante

{1} {B}

Criatura — Bribón vampiro

1/3

Siempre que escrutes por primera vez cada turno, el Soplón susurrante hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

- Si escrutas antes de que el Soplón susurrante entre al campo de batalla, escrutar de nuevo durante ese turno no hará que su habilidad se dispare.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Soplón susurrante hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Tájic, Filo de la Legión

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/2

Prisa.

Mentor. (Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)

Prevén todo el daño que no sea de combate que se les fuera a hacer a las otras criaturas que controlas.

{R} {W}: Tájic, Filo de la Legión gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Si Tájic y otras criaturas que controlas fueran a recibir daño letal que no sea de combate al mismo tiempo, el daño que fueran a recibir tus otras criaturas es prevenido.

Titán pútrido

{7} {B} {G}

Criatura — Hongo zombie

6/6

Despojos — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.

Cuando el Titán pútrido entre al campo de batalla, regresa la carta de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Si un efecto te permite lanzar el Titán pútrido desde tu cementerio, su habilidad de despojos no se cuenta a sí mismo. Ya está en la pila en el momento de determinar el coste total para lanzarlo.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la habilidad de despojos del Titán pútrido). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Tormenta de los Mil Años

{4} {U} {R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo por cada otro hechizo de instantáneo y de conjuro que hayas lanzado antes que él este turno.

Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- Los hechizos que hayas lanzado pero que fueron contrarrestados se lanzaron igualmente, así que agregarás copias cuando la habilidad de la Tormenta de los Mil Años se resuelva por los hechizos lanzados más adelante en el turno.
- Si un efecto te indica que lances varios hechizos, estos se lanzan uno por uno y en cualquier orden.
- La habilidad de la Tormenta de los Mil Años copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- Se crean copias incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de la Tormenta de los Mil Años para cuando esta se resuelve. Las copias se resuelven antes que el hechizo original.
- 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. 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.

- Las copias creadas por la habilidad de la Tormenta de los Mil Años se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la de la misma Tormenta de los Mil Años) no se dispararán.

Traición mnemónica

{1} {U} {B}

Conjuro

Exilia todas las cartas de los cementerios de todos los oponentes. Puedes lanzar esas cartas este turno, y puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar esos hechizos. Al comienzo de tu próximo paso final, si cualesquiera de esas cartas permanecen exiliadas, regresas a los cementerios de sus propietarios.

Exilia la Traición mnemónica.

- No puedes jugar cartas de tierra exiliadas de esta manera.
- La Traición mnemónica no altera el momento en que puedes lanzar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Si lanzas un hechizo de esta manera y esa carta es exiliada, se considera un objeto nuevo. La Traición mnemónica ya no te permitirá lanzarla. Permanece en el exilio cuando la habilidad disparada retrasada de la Traición mnemónica se resuelve.
- Solo las cartas que permanecen en el exilio se regresan a los cementerios de sus propietarios. Por ejemplo, un hechizo de permanente lanzado de esta manera permanecerá en el campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas con el efecto de la Traición mnemónica. Si dejas el juego antes de que se resuelva la habilidad disparada retrasada de la Traición mnemónica, las cartas permanecen exiliadas.

Trampa selectiva

{X} {U}

Conjuro

Regresa X criaturas objetivo del tipo de criatura de tu elección a la mano de su propietario.

- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Caballero. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Caballero Vampiro”, pero elegir “Vampiro” es suficiente para permitirte hacer objetivo a un Caballero Vampiro. Los tipos de carta como artefacto no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse supertipos como el de legendario. Tampoco los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.
-

Trasgo malhumorado

{1} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/1

Siempre que el Trasgo malhumorado bloquee o sea bloqueado por una criatura, el Trasgo malhumorado hace 1 punto de daño a esa criatura.

- La habilidad disparada se dispara una vez por cada criatura que bloquee al Trasgo malhumorado o que sea bloqueada por él. La habilidad se resuelve y hace daño a esa criatura antes de que se haga el daño de combate. Si ese daño destruye a todas las criaturas que bloquean al Trasgo malhumorado, este no deja de estar bloqueado.

Tribunal del Cónclave

{3} {W}

Encantamiento

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.)*

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

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

Trofeo de la asesina

{B} {G}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo que controla un oponente. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar su biblioteca.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Trofeo de la asesina intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador busca en su biblioteca.
 - Si el permanente objetivo es un objetivo legal pero no es destruido, probablemente porque tenga la habilidad de indestructible, su controlador puede buscar en su biblioteca.
 - Si el controlador del permanente no busca en su biblioteca, no la barajará.
-

Trol de los sepulcros

{1} {B} {G}

Criatura — Trol

4/4

Arrolla.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia una carta de criatura de tu cementerio. Si lo haces, pon un contador

+1/+1 sobre el Trol de los sepulcros. Si no, sacrificalo.

{B} {G}, descartar una carta de criatura: Pon un contador

+1/+1 sobre el Trol de los sepulcros.

- No puedes elegir no exiliar una criatura de tu cementerio si tienes alguna que puedas exiliar.
- Puedes activar la última habilidad del Trol de los sepulcros durante tu mantenimiento antes de que se resuelva su habilidad disparada.
- Como tu paso de mantenimiento va después de tu paso de enderezar, tus tierras estarán enderezadas para ayudarte a activar la última habilidad del Trol de los sepulcros durante tu mantenimiento. Sin embargo, como tu paso de mantenimiento va antes de tu paso de robar, no habrás robado aún una carta durante tu turno.

Trostani en desacuerdo

{3} {G} {W}

Criatura legendaria — Driada

1/4

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

Cuando Trostani en desacuerdo entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, cada jugador gana el control de todas las criaturas de las que es propietario.

- El propietario de una ficha es el jugador que la creó.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otras criaturas que controlas puede convertirse en letal si Trostani deja el campo de batalla durante ese turno.
- Si una criatura tiene una habilidad que se dispara al comienzo de cada paso final y la habilidad de Trostani hace que ganes el control de ella, la habilidad de esa criatura seguirá estando controlada por el controlador anterior de esa criatura. Si la criatura tiene una habilidad que se dispara al comienzo de tu paso final, esa habilidad no se dispara cuando ganas el control de ella.

Unir escudos

{3} {G} {W}

Instantáneo

Endereza todas las criaturas que controlas. Ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno. *(No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes. El daño y los efectos que dicen “destruye” no las destruyen.)*

- Las criaturas enderezadas que controlas no pueden enderezarse de nuevo, pero esas criaturas ganarán las habilidades de antimaleficio e indestructible igualmente.

Utopía urbana
 {1} {G}
 Encantamiento — Aura
 Encantar tierra.
 Cuando la Utopía urbana entre al campo de batalla, roba una carta.
 La tierra encantada tiene “{T}”: Agrega un maná de cualquier color”.

- La tierra encantada no perderá ninguna de las otras habilidades que tenga. Tampoco ganará ni perderá ningún tipo de tierra.

Vaporeador a la fuga
 {1} {R}
 Criatura — Elemental
 1/1
 Siempre que lances un hechizo rojo, si el Vaporeador a la fuga tiene menos de tres contadores +1/+1 sobre él, pon un contador +1/+1 sobre el Vaporeador a la fuga.
 Remover tres contadores +1/+1 del Vaporeador a la fuga:
 Agrega {R} {R} {R}.

- El Vaporeador a la fuga debe estar en el campo de batalla para que su habilidad se dispare. Lanzarlo no disparará su propia habilidad.
- La habilidad disparada del Vaporeador a la fuga se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si el Vaporeador a la fuga tiene tres o más contadores +1/+1 sobre él una vez que hayas acabado de pagar un hechizo rojo, su habilidad no se dispara. Si tiene tres o más contadores +1/+1 sobre él en cuanto su habilidad disparada se resuelve, no obtendrá un contador +1/+1.

Vapores mefíticos
 {2} {B}
 Conjuro
 Todas las criaturas obtienen -1/-1 hasta el final del turno.
Escruta 2. (Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)

- Las criaturas que vayan a morir después de recibir -1/-1 seguirán estando en el campo de batalla mientras escrutas. No irán al cementerio de sus propietarios hasta que los Vapores mefíticos hayan terminado de resolverse del todo. Si algunas de sus habilidades se disparan al escrutar, esas habilidades se dispararán, pero no se resolverán hasta después de que esas criaturas dejen el campo de batalla.
- Los Vapores mefíticos afectan solo a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelven. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -1/-1.

Visita letal

{3} {B} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo.

Escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

- Escrutarás antes de resolver cualquier habilidad que se dispare al morir la criatura objetivo.
- La Visita letal puede hacer objetivo a una criatura con la habilidad de indestructible. No será destruida, pero escrutarás igualmente.

Visitación divina

{3} {W} {W}

Encantamiento

Si una o más fichas de criatura fueran a ser creadas bajo tu control, en vez de eso, se crea esa misma cantidad de fichas de criatura Ángel blancas 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

- Las características de la ficha se reemplazan totalmente y es una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia. No tiene ninguna de las habilidades con las que se haya creado. Se sigue aplicando cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (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 de criatura que será una criatura en cuanto entre al campo de batalla, quizás debido a un efecto como el de la Marcha de las máquinas, el efecto de la Visitación divina no se aplica a la creación de esa ficha. (Esto es porque el efecto de la Visitación divina modifica cómo se crea la ficha, y el efecto de la Marcha de las máquinas no se aplica hasta que consideras cómo las fichas entran en el 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 Visitación divina.

Vraska, reina de los golgari

{2} {B} {G}

Planeswalker legendario — Vraska

4

+2: Puedes sacrificar otro permanente. Si lo haces, ganas 1 vida y robas una carta.

−3: Destruye el permanente objetivo que no sea tierra con coste de maná convertido de 3 o menos.

−9: Obtienes un emblema con “Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde el juego”.

- Eliges si sacrificas un permanente o no (y cuál) mientras la primera habilidad de Vraska se está resolviendo. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué permanente quieres sacrificar y el momento en que lo haces.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin coste de maná normalmente tiene un coste de maná convertido de 0.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Magic: The Gathering, Magic, Gremios de Rávnica, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominaria, los mazos de Planeswalker y los nombres y los símbolos de los gremios son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2018 Wizards.