

Notas de la colección *La hora de la devastación*

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

Documento modificado por última vez el 25 de abril de 2017

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *La hora de la devastación* contiene 199 cartas (15 tierras básicas, 70 comunes, 60 poco comunes, 42 raras y 12 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 10 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker de *La hora de la devastación*. Algunos sobres de *La hora de la devastación* contienen una carta de la serie *Obras Maestras* (más información abajo).

Eventos Presentación: 8 y 9 de julio de 2017

Draft weekend: del 14 al 16 de julio de 2017

Game Day: 5 y 6 de agosto de 2017

La colección *La hora de la devastación* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 14 de julio de 2017. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *La batalla por Zendikar*, *El juramento de los Guardianes*, *Sombras sobre Innistrad*, *Luna de horrores*, *Kaladesh*, *La revuelta del éter*, *Amonkhet* y *La hora de la devastación*.

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

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

Obras Maestras: Invocaciones de Amonkhet

El Dios Faraón, Nicol Bolas, regresó a Amonkhet y todos sus planes están saliendo a pedir de boca, incluida la llegada de sus tres Dioses de la Destrucción. Físicamente imponentes y mágicamente incomparables, esos dioses usurparán el puesto de los Dioses de las Pruebas y atormentarán a los ciudadanos de Naktamun. Con la colección *Invocaciones de Amonkhet*, puedes utilizar sus poderes en tus batallas y lanzar antiguos hechizos arcanos sin igual.

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

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

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

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

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

Cartas de sucesos destacados de *La hora de la devastación*

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

Suceso destacado n.º 1: La Hora de la Revelación

Suceso destacado n.º 2: La Hora de la Gloria

Suceso destacado n.º 3: La Hora de la Promesa

Suceso destacado n.º 4: La Hora de la Eternidad

Suceso destacado n.º 5: La Hora de la Devastación

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

Nueva habilidad de palabra clave: Eternizar

El Dios Faraón se aseguró de que la muerte en Amonkhet no impidiera que sus habitantes continuaran sirviéndolo. Sin embargo, quienes logran la más gloriosa de las muertes consiguen un honor aún mayor: nacidos en la muerte, se alzarán para siempre. La nueva habilidad de eternizar permite a los muertos dignos seguir sirviendo a Nicol Bolas como eternos.

Combatiente curtida

{U}

Criatura — Guerrero humano

1/1

Eternizar {4}{U}{U} (*{4}{U}{U}*, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Guerrero Humano Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.)

Las reglas oficiales de eternizar son las siguientes:

702.128. Eternizar

702.128a Eternizar es una habilidad activada que funciona mientras la carta con la habilidad de eternizar está en un cementerio. “Eternizar [coste]” significa: “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es negra, 4/4, no tiene coste de maná y es un Zombie además de sus otros tipos. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

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

* Si una carta de criatura con la habilidad de eternizar va a tu cementerio durante tu fase principal, tendrás prioridad inmediatamente después. Si es legal que lo hagas, puedes activar su habilidad de eternizar antes de que algún jugador intente exiliarla usando, por ejemplo, el Garfio de la condenación.

* Cuando activas una habilidad de eternizar, la carta es exiliada inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar detener la habilidad exiliando la carta con un efecto como el del Garfio de la condenación.

* La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características específicamente modificadas por la habilidad de eternizar. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.

* La ficha es un Zombie, además de sus otros tipos, y es negra en vez de sus otros colores. Su fuerza y la resistencia base es 4/4. No tiene coste de maná, por lo que su coste de maná convertido es de 0. Estos son valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

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

* Varias cartas tienen un coste de eternizar que incluye “descartar una carta”. No puedes descartar la carta con eternizar para pagar su propio coste, puesto que la carta tiene que estar en tu cementerio para empezar a activar su habilidad de eternizar.

Nueva habilidad de palabra clave: Afligir

Los guerreros que forman parte de la horda de Nicol Bolas son implacables, sobre todo los que cuentan con la nueva habilidad de afligir. Afligir deja a tus oponentes en una situación de completa desventaja: bloqueen o no, pueden perder vida.

Eterno khenra

{1}{B}

Criatura — Guerrero chacal zombie

2/2

Afligir 1. *(Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 1 vida.)*

Las reglas oficiales de afligir son las siguientes:

702.129. Afligir

702.129a Afligir es una habilidad disparada. “Afligir N” significa “siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde N vidas”.

702.129b Si una criatura tiene varias copias de afligir, cada una se dispara por separado.

* Si varias criaturas bloquean a una criatura con afligir, afligir solo se dispara una vez.

* Afligir causa que el jugador defensor pierda vida; no es daño ni daño de combate.

* Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.

* Afligir se resuelve antes de que se haga daño de combate. Si esta pérdida de vida deja al jugador con 0 vidas o menos, ese jugador pierde el juego inmediatamente. Una criatura bloqueadora con vínculo vital no hará daño de combate a tiempo para salvar al jugador.

Habilidad de palabra clave que regresa: Espolear

Los guerreros más resistentes de Amonkhet antes luchaban por la gloria en combate. Ahora, luchan por sobrevivir en los inhóspitos desiertos que barren las calles de Naktamun. La acción de palabra clave espolear aparece en la colección *La hora de la devastación* también como coste para activar habilidades.

Khenra pendenciero

{2} {R}

Criatura — Guerrero chacal

2/3

Amenaza.

Puedes espolear al Khenra pendenciero en cuanto ataque. Cuando lo hagas, obtiene +2/+0 hasta el final del turno. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

Cuidadora de la esperanza

{1} {G}

Criatura — Druida humano

2/2

{1}, {T}: Endereza la tierra objetivo.

{1}, {T}, espolear a la Cuidadora de la esperanza: Endereza dos tierras objetivo. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

* Todas las cartas de la colección *Amonkhet* que te permiten espolear a una criatura te permiten hacerlo en cuanto la declaras como criatura atacante, al igual que algunas de las cartas de la colección *La hora de la devastación*. No puedes hacerlo más tarde en el combate, y las criaturas que sean puestas en el campo de batalla atacando no pueden ser espoleadas. Todas las habilidades que se disparan al espolear una criatura atacante se resolverán antes de que se declaren bloqueadoras.

* Algunas cartas de la colección *La hora de la devastación* te permiten espolear una criatura como coste para activar una de sus habilidades. Puedes espolearla para pagar ese coste incluso si ya la espoleaste anteriormente en el turno. Espolearla varias veces solo la mantendrá girada durante tu próximo paso de enderezar.

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

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

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

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

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

Mecánicas y temas de *Amonkhet* que regresan

La colección *La hora de la devastación* contiene varias mecánicas que regresan de la colección *Amonkhet*. Para obtener información acerca de cartas partidas con secuela, la habilidad de ciclo, los contadores -1/-1 y los descartes para disparar habilidades, lee las [notas de la colección Amonkhet](#).

Ciclo: Los Dioses de la Destrucción

El rito de sangre de Razaketh despertó a los tres Dioses de la Destrucción de su letargo, y ahora estas monstruosidades emergen de sus necrópolis para cumplir su siniestro destino.

El Dios Escorpión

{3}{B}{R}

Criatura legendaria — Deidad

6/5

Siempre que una criatura con un contador -1/-1 sobre ella muera, roba una carta.

{1}{B}{R}: Pon un contador -1/-1 sobre otra criatura objetivo.

Cuando El Dios Escorpión muera, regresa a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Si esta criatura muere pero abandona el cementerio antes del próximo paso final, permanecerá en su zona nueva.

* El “próximo paso final” se refiere al próximo paso final que ocurra, no al paso final del siguiente turno. Si esta criatura muere antes del paso final de un turno (por ejemplo, durante un combate), regresará a la mano de su propietario al comienzo del paso final de ese turno.

Ciclo: La caída de los Dioses de las Pruebas

Las pruebas sirvieron para crear la simiente de eternos de Nicol Bolas, pues tal era su propósito. Ahora, los Dioses de las Pruebas están condenados a morir a manos del Dios Escorpión, pero no se dejarán vencer sin demostrar su poder mágico una última vez. Cada uno de estos actos finales causa tanta conmoción que tus tierras no se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar.

Última tentativa de Bontu

{1}{B}{B}

Conjuro

Destruye todas las criaturas. Las tierras que controlas no se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar.

* Ninguna tierra que controlas se enderezará durante tu próximo paso de enderezar, ni siquiera las tierras que no estén giradas cuando este hechizo se resuelva. Esto incluye las tierras que entren al campo de batalla una vez que se resuelva este hechizo.

* Si más de un hechizo dice que las tierras que controlas no se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar, los efectos solo durarán hasta ese paso de enderezar. Enderezarás las tierras que controlas durante tu paso de enderezar después de ese.

Tema: Los desiertos de Amonkhet

Sin la protección de la Hekma, los ciudadanos se ven obligados a aventurarse a los yermos inhóspitos. ¿Te unirás a ellos y tomarás las fuerzas olvidadas que se ocultan bajo la arena?

Ruinas de Ramunap

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{T}, pagar 1 vida: Agrega {R} a tu reserva de maná.

{2}{R}{R}, {T}, sacrificar un Desierto: Las Ruinas de Ramunap hacen 2 puntos de daño a cada oponente.

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

* Si un Desierto tiene una habilidad con un coste de “sacrificar un Desierto”, puedes sacrificar ese mismo Desierto para pagar el coste de su propia habilidad.

Los Desiertos no solo te recompensan con su propio poder, sino que algunas cartas de la colección *La hora de la devastación* mejoran si controlas un Desierto, ¡o incluso si simplemente tienes una carta de Desierto en tu cementerio!

Dromedario espantoso

{1}{B}

Criatura — Camello zombie

2/1

Cuando el Dromedario espantoso muera, si controlas un Desierto o hay una carta de Desierto en tu cementerio, el jugador objetivo descarta una carta.

* Si una habilidad comprueba si controlas un Desierto o si hay una carta de Desierto en tu cementerio, no importa si hay más de una. Da igual si controlas un Desierto o cinco. Tampoco hay ninguna bonificación adicional por controlar uno y tener otro en tu cementerio.

* Respecto a las habilidades que se disparan solamente si controlas un Desierto o si hay una carta de Desierto en tu cementerio, una condición debe ser cierta cuando la habilidad se dispara y una debe ser cierta cuando la habilidad se resuelve. Sin embargo, no es necesario que la condición sea la misma. Por ejemplo, podrías sacrificar tu único Desierto después de que la habilidad se dispare pero antes de que se resuelva.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abandonar

{1}{W}

Instantáneo

Regresa cualquier cantidad de permanentes objetivo de los cuales seas propietario a tu mano.

//

Suerte

{3}{R}

Conjuro

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

Descarta cualquier cantidad de cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

* Eres el propietario del permanente si la carta que lo representa comenzó el juego en tu mazo o si es una ficha que entró al campo de batalla bajo tu control. Abandonar puede hacer objetivo a un permanente del cual eres propietario, pero que no controlas.

Acto de heroísmo

{1}{W}

Instantáneo

Endereza la criatura objetivo. Obtiene +2/+2 hasta el final del turno y puede bloquear a una criatura adicional este turno.

* Puedes lanzar el Acto de heroísmo incluso si la criatura objetivo no puede bloquear inmediatamente, quizás porque tú seas el jugador atacante.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

* El Acto de heroísmo puede hacer objetivo a una criatura enderezada. Obtiene igualmente +2/+2 y puede bloquear una criatura adicional.

* Los efectos del Acto de heroísmo son acumulativos. Si varias copias se resuelven haciendo objetivo a la misma criatura, esa criatura podrá bloquear esa misma cantidad de criaturas adicionales este turno.

Adivinadora de las dunas

{2} {G}

Criatura — Clérigo naga

2/3

{1}, girar un Desierto enderezado que controlas: Ganas 1 vida.

* No puedes girar un único Desierto enderezado para pagar {1} y también para pagar “girar un Desierto enderezado que controlas”.

Aguijón letal

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar el Aguijón letal, pon un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.

Destruye la criatura objetivo.

* Si no controlas ninguna criatura o no puedes poner ningún contador -1/-1 sobre alguna criatura que controlas, no puedes lanzar el Aguijón letal.

Amenazas imaginarias

{2} {U} {U}

Instantáneo

Las criaturas que controla el oponente objetivo atacan este turno si pueden. Durante el próximo paso de enderezar de ese jugador, las criaturas que controla no se enderezan.

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

* Ninguna criatura que controle ese jugador se enderezará durante su próximo paso de enderezar, incluso las criaturas que no ataquen. Esto incluye las criaturas que entren al campo de batalla o se giren una vez que se resuelva este hechizo.

* Si el oponente espolea a alguna criatura que controla, tanto espolear como el efecto de las Amenazas imaginarias que impide que se enderece se aplican en el mismo paso de enderezar. Esas criaturas se enderezarán de forma normal en el paso de enderezar subsiguiente del jugador.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de ese jugador, una criatura que controla ese jugador está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Ángel de la condenación

{2} {W} {W}

Criatura — Ángel

3/3

Vuela, vigilancia.

{2}{W}, {T}: Exilia otra criatura objetivo. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

{2}{W}, {T}, espolear al Ángel de la condenación: Exilia otra criatura objetivo hasta que el Ángel de la condenación deje el campo de batalla. *(Una criatura espoleada no se endereza durante tu próximo paso de enderezar.)*

* Las Auras anexadas a la criatura exiliada se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

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

* Si el Ángel de la condenación deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad activada, la criatura objetivo será exiliada igualmente. Esa carta regresa al campo de batalla incluso si el Ángel de la condenación dejó el campo de batalla antes del próximo paso final.

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

* La carta exiliada mediante la última habilidad del Ángel de la condenación regresa al campo de batalla inmediatamente después de que el Ángel de la condenación deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* Girar al Ángel de la condenación para activar cualquiera de sus habilidades mientras está atacando no lo remueve del combate.

Apelar

{G}

Conjuro

Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+X, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

//

Autoridad

{1}{W}

Conjuro

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

Gira hasta dos criaturas objetivo que controlen tus oponentes. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

* El valor de X se determina únicamente cuando Apelar empieza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.

* Puedes lanzar la Autoridad sin elegir ninguna criatura objetivo. Las criaturas que controlas ganarán igualmente la habilidad de vigilancia hasta el final del turno. Sin embargo, si eliges algunos objetivos y cada uno de esos objetivos pasan a ser ilegales antes de que la Autoridad se resuelva, el hechizo será contrarrestado y tus criaturas no ganarán la habilidad de vigilancia.

Aquel que está vacío

{5}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

Te cuesta {2} menos lanzar a Aquel que está vacío por cada carta que descartaste o cuya habilidad de ciclo activaste este turno.

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

* El coste de Aquel que está vacío se reduce incluso si las cartas cuya habilidad de ciclo activaste o descartaste no están en tu cementerio.

* Una vez descartadas tres cartas, lanzar a Aquel que está vacío cuesta {0}. No se detendrá en {1} ni costará una cantidad negativa de maná.

* La primera habilidad de Aquel que está vacío no te da permiso para descartar cartas. Necesitarás otro efecto que te indique o te permita descartarlas.

Araña del obelisco

{1} {B} {G}

Criatura — Araña

1/4

Alcance.

Siempre que la Araña del obelisco haga daño de combate a una criatura, pon un contador -1/-1 sobre esa criatura.

Siempre que pongas uno o más contadores -1/-1 sobre una criatura, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* La primera habilidad disparada pone solo un contador -1/-1 sobre la criatura, sin importar cuánto daño de combate haya hecho.

* Si la Araña del obelisco hace daño de combate a una criatura, pero esa criatura no está en el campo de batalla cuando la primera habilidad disparada de la Araña del obelisco se resuelve, probablemente porque la Araña del obelisco ya mató a esa criatura, esa habilidad no pondrá ningún contador -1/-1 sobre ella.

* Como el daño queda marcado sobre una criatura hasta que se remueve al final del turno, el contador que la primera habilidad disparada de la Araña del obelisco pone sobre la criatura puede que cause que el daño marcado previamente pase a ser letal.

* Si la Araña del obelisco hace daño de combate a una criatura al mismo tiempo que la Araña del obelisco recibe daño letal, su primera habilidad disparada pondrá un contador -1/-1 sobre la otra criatura. Sin embargo, como la Araña del obelisco dejó el campo de batalla antes de que se resolviera esa habilidad, su última habilidad no se disparará.

* Si pones un contador -1/-1 o más sobre varias criaturas a la vez, la última habilidad de la Araña del obelisco se dispara una vez por cada una de esas criaturas.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Araña del obelisco hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Arenas interminables

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{2}, {T}: Exilia la criatura objetivo que controlas.

{4}, {T}, sacrificar las Arenas interminables: Regresa cada carta de criatura exiliada con las Arenas interminables al campo de batalla bajo el control de su propietario.

* La última habilidad de las Arenas interminables regresa únicamente cartas de criatura exiliadas por esa carta. Si las Arenas interminables dejan el campo de batalla antes de que actives esa habilidad, las criaturas exiliadas quedarán perdidas en las dunas para siempre.

* Si exilias una criatura que no sea una carta de criatura con la segunda habilidad de las Arenas interminables (como una ficha de criatura o una tierra que se haya convertido en criatura), la tercera habilidad no hará regresar esa ficha o

carta del exilio.

Arquera flamígera

{1}{R}

Criatura — Arquero humano

2/1

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, la Arquera flamígera hace 1 punto de daño a cada oponente.

* La habilidad de la Arquera flamígera se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Arquera flamígera hace que el equipo oponente reciba 2 puntos de daño en total.

Asechanza

{2}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

* Si la criatura que controlas deja el campo de batalla antes de que la Asechanza se resuelva, la Asechanza no tiene ningún efecto y no se hace ningún daño. Si, en vez de eso, la criatura que controla un oponente deja el campo de batalla, la criatura que controlas obtiene +1/+0 aunque no haga ningún daño.

Aven audaz

{2}{W}

Criatura — Guerrero ave

2/1

Vuela.

Siempre que el Aven audaz ataque, endereza la criatura objetivo que controlas.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

* Se eligen todos los atacantes al mismo tiempo. No puedes atacar con el Aven audaz, enderezar una criatura girada y después atacar con esa criatura.

Avispa del amargo final *(solo en mazo de Planeswalker)*

{1}{B}

Criatura — Horror insecto

2/1

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de planeswalker Bolas, puedes sacrificar a la Avispa del amargo final. Si lo haces, destruye la criatura objetivo.

* Eliges un objetivo para la habilidad disparada de la Avispa del amargo final justo después de lanzar un hechizo de planeswalker Bolas, pero no eliges si sacrificar o no a la Avispa del amargo final hasta que esa habilidad se resuelve. Si esa criatura pasa a ser un objetivo ilegal, toda la habilidad es contrarrestada y no puedes sacrificar a la Avispa del amargo final.

Bruma de espadas

{1}{R}

Instantáneo

Pon un contador -1/-1 sobre la criatura objetivo. La Bruma de espadas hace 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Bruma de espadas se resuelve, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. La Bruma de espadas no hará daño a ningún jugador.

Campamento de los supervivientes

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

* Para activar la última habilidad, puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas, incluida una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. (Ten en cuenta que la acción de girar la criatura no utiliza {T} [el símbolo de girar]).

Campeona del flagelo solar

{2} {W}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Cuando la Campeona del flagelo solar entre al campo de batalla, ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

Eternizar — {2} {W} {W}, descartar una carta. (*{2} {W} {W}, descartar una carta, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Hechicero Humano Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.*)

* La cantidad de vidas que ganas se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada de la Campeona del flagelo solar. Los jugadores pueden responder a la habilidad intentando cambiar su fuerza.

* Si la Campeona del flagelo solar deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas. Si ese número es negativo, no ganas ninguna vida ni tampoco pierdes vidas.

Campeona del ingenio

{2} {U}

Criatura — Hechicero naga

2/1

Cuando la Campeona del ingenio entre al campo de batalla, puedes robar una cantidad de cartas igual a su fuerza. Si lo haces, descarta dos cartas.

Eternizar {5} {U} {U}. (*{5} {U} {U}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Hechicero Naga Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.*)

* Usa la fuerza de la Campeona del ingenio en cuanto se resuelve la primera habilidad para determinar si quieres usar la habilidad y cuántas cartas robarías si lo hicieras. Si usas la habilidad, descartas dos cartas sin importar cuántas cartas robas. Si la Campeona del ingenio deja el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva, usa la última información conocida de su fuerza.

Cazador perseverante

{2} {G} {G}

Criatura — Cocodrilo

4/4

Mientras una criatura tenga un contador -1/-1 sobre ella, el Cazador perseverante tiene las habilidades de vigilancia y toque mortal.

* Una criatura con un contador -1/-1 sobre ella controlada por cualquier jugador satisface la habilidad del Cazador perseverante.

* Si el Cazador perseverante pierde la habilidad de vigilancia después de atacar, permanecerá enderezado.

Cordura desvanecida

{2} {U}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo de cada paso final, el jugador encantado pone las X primeras cartas de su biblioteca en su cementerio, donde X es la cantidad de cartas que fueron a ese cementerio desde cualquier parte este turno.

* La habilidad disparada de la Cordura desvanecida cuenta la cantidad de cartas que fueron puestas en el cementerio del jugador encantado durante el turno, incluso si la Cordura desvanecida no estaba en el campo de batalla cuando esas cartas fueron puestas ahí, e incluso si esas cartas dejaron el cementerio.

* El valor de X se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada de la Cordura desvanecida. Por ejemplo, si tres Auras Cordura desvanecida se anexas a un jugador que tuvo cuatro cartas puestas en su cementerio este turno, X será cuatro para la primera habilidad que se resuelva, ocho para la segunda y dieciséis para la tercera.

Creyente del Dios Faraón

{W}

Criatura — Hechicero humano

0/4

Siempre que lances un hechizo azul, negro o rojo, ganas 1 vida.

* Si lanzas un hechizo que tiene dos o más de estos colores, solo ganas 1 vida.

* La habilidad disparada de la Creyente del Dios Faraón se resolverá antes que el hechizo que hizo que se dispare. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Daga de los dignos

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de afligir 1. *(Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 1 vida.)*

Equipar {2} ({2}: Anexa este equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

* Si una criatura tiene varias copias de afligir, cada una se dispara por separado.

Demonio del apocalipsis

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

/

Vuela.

Tanto la fuerza como la resistencia del Demonio del apocalipsis son iguales a la cantidad de cartas que haya en tu cementerio.

Al comienzo de tu mantenimiento, gira el Demonio del apocalipsis a menos que sacrifiques otra criatura

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Demonio del apocalipsis funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Derrota de Nissa

{2}{G}

Conjuro

Destruye el Bosque, encantamiento verde o planeswalker verde objetivo. Si ese permanente era una planeswalker Nissa, roba una carta.

* La mayoría de tierras no básicas que producen maná verde no son Bosques. Por ejemplo, el Desierto del Indómito no es un Bosque. Algunas tierras no básicas (como los Matorrales resguardados de la colección *Amonkhet*) tienen tipos de tierra básica imprimidos en la línea de tipo y pueden ser Bosques.

Desierto hostil

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{2}, exiliar una carta de tierra de tu cementerio: El Desierto hostil se convierte en una criatura Elemental 3/4 hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

* Si el Desierto hostil se convierte en una criatura durante el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él o girarlo para obtener maná.

Destrucción inminente

{2}{R}

Encantamiento

La Destrucción inminente entra al campo de batalla con un contador de perdición sobre ella.

Siempre que lances un hechizo con coste de maná convertido igual a la cantidad de contadores de perdición sobre la Destrucción inminente, la Destrucción inminente hace esa misma cantidad de daño a la criatura o jugador objetivo. Luego, pon un contador de perdición sobre la Destrucción inminente.

* La habilidad disparada de la Destrucción inminente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

* 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 cantidad de daño que hace la habilidad disparada de la Destrucción inminente es igual a la cantidad de contadores que tenía sobre ella cuando la habilidad se disparó. Por ejemplo, si lanzas un Choque y respondes a la habilidad disparada de la Destrucción inminente con un segundo Choque, ambas habilidades causan que la Destrucción inminente haga 1 punto de daño y la Destrucción inminente acabaría con tres contadores de perdición sobre ella.

Djeru, el de los Ojos Abiertos

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/3

Vigilancia.

Cuando Djeru, el de los Ojos Abiertos entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de planeswalker, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

Si una fuente fuera a hacer daño a un planeswalker que controlas, prevén 1 punto de ese daño.

* Si varias fuentes fueran a hacer daño al mismo tiempo a uno o más planeswalkers que controlas (por ejemplo, varias criaturas atacantes), prevén 1 punto de daño de cada una de esas fuentes a cada uno de esos planeswalkers.

Dunas de los difuntos

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

Cuando las Dunas de los difuntos vayan a un cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura

Zombie negra 2/2.

* La segunda habilidad de las Dunas de los difuntos no te permite sacrificarlas cuando quieras. Debes encontrar otra manera de llevar las Dunas de los difuntos al cementerio.

* Si sacrificas las Dunas de los difuntos para pagar el coste de activación de una habilidad, crearás la ficha de Zombie antes de que la habilidad activada se resuelva.

El Dios Escarabajo

{3} {U} {B}

Criatura legendaria — Deidad

5/5

Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente pierde X vidas y tú adivinas X, donde X es la cantidad de Zombies que controlas.

{2} {U} {B}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un Zombie negro 4/4.

Cuando El Dios Escarabajo muera, regresa a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* La cantidad de Zombies que controlas se cuenta en cuanto se resuelve la primera habilidad de El Dios Escarabajo. Los jugadores pueden intentar cambiar esa cantidad en respuesta a la habilidad (quizás activando su segunda habilidad).

* La ficha 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 al cementerio de su propietario.

* La ficha es un Zombie en lugar de sus otros tipos (a diferencia de los Zombies creados por la habilidad de eternizar) y es negra en lugar de sus otros colores. Su fuerza y resistencia es 4/4. Estos son valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

* A diferencia de las fichas creadas por la habilidad de eternizar, esta ficha tiene el coste de maná, y por lo tanto el coste de maná convertido, de la carta a la que copia.

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

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de El Dios Escarabajo causa que el equipo oponente pierda una cantidad de vidas igual al doble de la cantidad de Zombies que controlas, aunque tú adivinas solamente una cantidad igual a la cantidad de Zombies que controlas.

El Dios Escorpión

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Deidad

6/5

Siempre que una criatura con un contador -1/-1 sobre ella muera, roba una carta.

{1}{B}{R}: Pon un contador -1/-1 sobre otra criatura objetivo.

Cuando El Dios Escorpión muera, regresa a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Robarás una sola carta cuando una criatura con más de un contador -1/-1 sobre ella muera.

* Si una criatura con un contador -1/-1 sobre ella muere al mismo tiempo que El Dios Escorpión, robarás una carta.

Lo mismo ocurre si El Dios Escorpión muere con un contador -1/-1 sobre él.

El Dios Langosta

{4}{U}{R}

Criatura legendaria — Deidad

4/4

Vuela.

Siempre que robes una carta, crea una ficha de criatura Insecto azul y roja 1/1 con las habilidades de volar y prisa.

{2}{U}{R}: Roba una carta, luego descarta una carta.

Cuando El Dios Langosta muera, regresa a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Si un hechizo o habilidad causa que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, la primera habilidad disparada de El Dios Langosta no se disparará.

Escarabajo de cantera

{4}{G}

Criatura — Insecto

4/5

Cuando el Escarabajo de cantera entre al campo de batalla, puedes regresar la carta de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

* La habilidad del Escarabajo de cantera no cuenta como jugar una tierra. Puede regresar una carta de tierra al campo de batalla incluso si ya jugaste tantas cartas como fue posible este turno.

Esforzarse

{2}{R}

Instantáneo

Esforzarse hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de tierras que controlas.

//

Sobrevivir

{1}{G}

Conjuro

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

Cada jugador baraja su cementerio en su biblioteca.

* Si un jugador no tiene cartas en su cementerio cuando Sobrevivir se resuelva, ese jugador simplemente baraja su biblioteca.

Espejo ilusorio

{3}

Artefacto

{2}: El Espejo ilusorio se convierte en una copia del artefacto, criatura, encantamiento o tierra objetivo hasta el final del turno.

* Cuando la habilidad del Espejo ilusorio se resuelve, deja de tener esa habilidad.

* El Espejo ilusorio copia los valores impresos del permanente objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado a él. No copiará los contadores que haya sobre ese permanente o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieran que el permanente objetivo se convirtiera en una criatura.

* Si el Espejo ilusorio copia un permanente que está copiando otra cosa, se convertirán en aquello que esté copiando el objetivo.

* Si activas la habilidad del Espejo ilusorio varias veces en un turno en respuesta a sí mismo, cada vez que una de esas habilidades se resuelva sobrescribirá aquello que el Espejo ilusorio esté copiando. El Espejo ilusorio acabará siendo una copia del permanente que fue objetivo de la última habilidad que se resolvió. Cuando el turno termine, todas las instancias de la habilidad acabarán a la vez.

* Si un efecto empieza a aplicarse al Espejo ilusorio antes de que se convierta en copia de otro permanente, ese efecto se seguirá aplicando. Por ejemplo, si el Espejo ilusorio es activado dos veces en respuesta a hacer objetivo a un Hipopótamo impetuoso y después a una Arenaiguana crestada, la habilidad que tenía cuando era una copia de la Arenaiguana crestada se puede activar y su efecto se seguirá aplicando mientras el Espejo ilusorio sea una copia del Hipopótamo impetuoso.

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

* Si el Espejo ilusorio se convierte en una copia de un permanente legendario que controlas, pondrás uno de ellos en tu cementerio. Lo mismo ocurre si se convierte en una copia de una criatura planeswalker que controlas (como un Gideon de las pruebas que se haya convertido en criatura).

* Si el Espejo ilusorio se convierte en una copia de un Aura, va al cementerio de su propietario a menos que ya esté anexo de algún modo al objeto o jugador apropiado. Si se convierte en una copia de un Equipo y está anexo a una criatura, quedará desanexo cuando se convierta de nuevo en un artefacto que no sea Equipo.

Esplendor deslumbrante

{6}{W}{W}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Las criaturas que controla el jugador encantado pierden todas sus habilidades y tienen una fuerza y resistencia base de 1/1.

El jugador encantado no puede activar habilidades que no sean de maná o de lealtad.

* El Esplendor deslumbrante sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de una criatura a valores específicos. Cualquier efecto que defina la fuerza o la resistencia de una criatura que comience a aplicarse una vez que el Esplendor deslumbrante se haya anexo a su controlador sobrescribirá este efecto. Por ejemplo, la Forma enigmática del jugador encantado se convertirá en una criatura 3/3 si el jugador lanza un hechizo que no sea de criatura.

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

* Si un efecto otorga una habilidad a una criatura después de que el Esplendor deslumbrante haya quedado anexo a su controlador, esa criatura no perderá esa habilidad.

* Si un permanente que no sea criatura se convierte en una criatura, perderá todas las habilidades que tiene. Sin embargo, si el efecto que hace que ese permanente sea una criatura le otorga una habilidad, seguirá teniendo esa

habilidad. Por ejemplo, la Forma enigmática del jugador encantado tendrá la habilidad de volar una vez se convierta en una criatura.

* Si una criatura entra al campo de batalla bajo el control del jugador encantado, ninguna habilidad de “cuando [esta criatura] entra al campo de batalla” de esa criatura se disparará. Sin embargo, cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” sí que se aplicará.

* Si el Esplendor deslumbrante deja el campo de batalla a la vez que una criatura que controla el jugador encantado, cualquier habilidad de “cuando [esta criatura] [muera o deje el campo de batalla]” de esa criatura no se disparará.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar y eternizar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La última habilidad del Esplendor deslumbrante no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “en cuanto”) de permanentes que no sean criatura.

* Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cueste maná para activarla. Una habilidad de lealtad es una habilidad de un planeswalker cuyo coste especifica cuántos contadores de lealtad hay que añadir o remover.

* Aunque el jugador encantado puede activar habilidades de maná y de lealtad, las criaturas que controla ese jugador normalmente no tendrán ninguna de esas habilidades para activar.

Estímulo de Nissa (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca y cementerio una carta llamada Bosque, una carta llamada Behemot zarzaentramada y una carta llamada Nissa, maga del génesis. Muestra esas cartas, ponlas en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* Puedes buscar cualquiera o todas las cartas mencionadas en el Estímulo de Nissa. Podría ser que no encontraras ninguna, lo cual no sería muy estimulante.

* El Estímulo de Nissa no se puede usar para encontrar una carta con el tipo de tierra Bosque que no se llame también Bosque (como por ejemplo, los Matorrales resguardados de la colección *Amonkhet*).

Eterno ammit

{2} {B}

Criatura — Demonio cocodrilo zombie

5/5

Afligir 3. (*Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 3 vidas.*)

Siempre que un oponente lance un hechizo, pon un contador -1/-1 sobre el Eterno ammit.

Siempre que el Eterno ammit haga daño de combate a un jugador, remueve todos los contadores -1/-1 que haya sobre él.

* La segunda habilidad del Eterno ammit se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Eterno de las verdades amargas

{2} {U}

Criatura — Clérigo zombie

1/3

Afligir 2. (*Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 2 vidas.*)

Siempre que el Eterno de las verdades amargas ataque y no sea bloqueado, roba una carta.

* Una habilidad que se dispare cuando algo “ataque y no sea bloqueado” se dispara en el paso de declarar bloqueadoras después de que las bloqueadoras sean declaradas si (1) esa criatura está atacando y (2) no hay criaturas declaradas para bloquearla. Se disparará incluso si esa criatura fue puesta en el campo de batalla atacando y no fue declarada como atacante en el paso de declarar atacantes.

Eterno incendiario

{3} {R}

Criatura — Clérigo chacal zombie

1/4

Afligir 4. *(Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 4 vidas.)*

Siempre que el Eterno incendiario ataque y no sea bloqueado, puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro desde tu mano sin pagar su coste de maná.

* Una habilidad que se dispare cuando algo “ataque y no sea bloqueado” se dispara en el paso de declarar bloqueadoras después de que las bloqueadoras sean declaradas si (1) esa criatura está atacando y (2) no hay criaturas declaradas para bloquearla. Se disparará incluso si esa criatura fue puesta en el campo de batalla atacando y no fue declarada como atacante en el paso de declarar atacantes.

* La segunda habilidad del Eterno incendiario se resuelve antes de que se haga daño de combate, y debes lanzar un hechizo en ese momento si deseas lanzarlo sin pagar su coste de maná. De esta manera, puedes lanzar un conjuro en el paso de declarar bloqueadoras.

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

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

Eterno manticora

{3} {R} {R}

Criatura — Manticora zombie

5/4

Afligir 3. *(Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 3 vidas.)*

El Eterno manticora ataca cada combate si puede.

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, el Eterno manticora está girado o afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar en ese caso tampoco.

Excavadora de Ramunap

{2} {G}

Criatura — Clérigo naga

2/3

Puedes jugar cartas de tierra de tu cementerio.

* La Excavadora de Ramunap no cambia cuándo puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes prioridad y la pila está vacía.

* La Excavadora de Ramunap no te permite activar habilidades activadas (como la habilidad de ciclo) de cartas de tierra en tu cementerio.

Forma enigmática

{1}{U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, puedes hacer que la Forma enigmática se convierta en una criatura Esfinge 3/3 con la habilidad de volar además de sus otros tipos hasta el final del turno.

{2}{U}: Adivina 1.

* La primera habilidad de la Forma enigmática se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado. Esto significa que si un hechizo afecta a cada otra criatura o a cada criatura que controlas, afectará a la Forma enigmática si eliges que la Forma enigmática se convierta en una criatura, pero un hechizo no puede hacer objetivo a la Forma enigmática si ese hechizo requiere una “criatura objetivo”.

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

Fornida de Rhonas

{1}{G}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Puedes espolear a la Fornida de Rhonas en cuanto ataque. Cuando lo hagas, obtiene +1/+1 hasta el final del turno y no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos este turno. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

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

Furia inmortal de Hazoret

{4}{R}{R}

Conjuro

Baraja tu biblioteca, luego exilia las cuatro primeras cartas. Puedes lanzar cualquier cantidad de cartas que no sean tierra con coste de maná convertido de 5 o menos que se encuentren entre ellas sin pagar sus costes de maná. Las tierras que controlas no se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar.

* Cada hechizo individual que lances de esta manera debe tener un coste de maná convertido de 5 o menos. Su coste de maná convertido total puede ser mayor.

* Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que barajas tu biblioteca y el momento en que exilias las cuatro primeras cartas.

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

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

* Si se disparan alguna habilidad mientras lanzas alguna de estas cartas, no irá a la pila hasta que hayas terminado de lanzarlas. Se resolverá antes que cualquiera de esos hechizos.

* Si lanzas cualquiera de esas cartas, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de la Furia inmortal de Hazoret. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno.

* Si un hechizo que lanzas de esta manera hace objetivo a otro hechizo, puede hacer objetivo a un hechizo que lanzaste antes, durante la resolución de la Furia inmortal de Hazoret. También puede hacer objetivo a la Furia

inmortal de Hazoret, pero la Furia inmortal de Hazoret irá a tu cementerio poco después y el objetivo del hechizo pasará a ser ilegal.

Golpe perforador

{2}{R}{R}

Conjuro

El Golpe perforador hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuese a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

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

Hidra de Ramunap

{3}{G}

Criatura — Hidra víbora

3/3

Vigilancia, alcance, arrollar.

La Hidra de Ramunap obtiene +1/+1 mientras controles un Desierto.

La Hidra de Ramunap obtiene +1/+1 mientras haya una carta de Desierto en tu cementerio.

* A diferencia de otras cartas de esta colección, que comprueban únicamente si controlas un Desierto o si hay una carta de Desierto en tu cementerio, las habilidades de la Hidra de Ramunap te recompensan por cumplir ambas condiciones. Si controlas un Desierto o más y tienes una carta de Desierto o más en tu cementerio, obtendrá +2/+2.

Horda maldita

{3}{B}

Criatura — Zombie

3/3

{1}{B}: El Zombie objetivo atacante gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen. Si su resistencia es 0 o menos, va al cementerio de su propietario igualmente.)*

* La Horda maldita puede hacerse objetivo a sí misma con su propia habilidad mientras está atacando.

* El Zombie objetivo gana la habilidad de indestructible durante el resto del turno, incluso después de que deje de ser una criatura atacante.

Inteligencia de enjambre

{6}{U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes copiar ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* La Inteligencia de enjambre puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

* La Inteligencia de enjambre puede copiar un hechizo incluso si este es contrarrestado antes de que se resuelva la habilidad disparada de la Inteligencia de enjambre.

* 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 de la Inteligencia de enjambre) no se dispararán.

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

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

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

* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con la Pirohélice de Chandra), no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño).

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

Khenra resiliente

{1}{G}

Criatura — Hechicero chacal

2/2

Cuando el Khenra resiliente entre al campo de batalla, puedes hacer que la criatura objetivo obtenga +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Khenra resiliente.

Eternizar {4}{G}{G}. ({4}{G}{G}), exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Hechicero Chacal Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.)

* El valor de X se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Khenra resiliente. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno incluso si cambia la fuerza del Khenra resiliente.

* Si el Khenra resiliente deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

* Si la fuerza del Khenra resiliente es menor que 0 cuando su habilidad disparada se resuelve, X se considera 0. (Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.)

Khenra tiemblatierra

{1}{R}

Criatura — Guerrero chacal

2/1

Prisa.

Cuando la Khenra tiemblatierra entre al campo de batalla, la criatura objetivo con fuerza menor o igual a la de la Khenra tiemblatierra no puede bloquear este turno.

Eternizar {4}{R}{R}. ({4}{R}{R}), exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta, excepto que es un Guerrero Chacal Zombie negro 4/4 sin coste de maná. Activa la habilidad de eternizar solo como un conjuro.)

* La fuerza de la criatura objetivo se comprueba cuando la haces objetivo con la habilidad de la Khenra tiemblatierra y cuando la habilidad se resuelve. Una vez que la habilidad se resuelve, si la fuerza de la criatura aumenta o si la de la Khenra tiemblatierra disminuye, la criatura objetivo seguirá sin poder bloquear.

* Los hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas no pueden aumentar la fuerza de la Khenra tiemblatierra antes de que elijas un objetivo para su habilidad. Las habilidades estáticas, como la de la Señora de los malditos, aumentarán su fuerza a tiempo y te permitirán hacer objetivo a una criatura más grande.

La Hora de la Devastación

{3} {R} {R}

Conjuro

Todas las criaturas pierden la habilidad de indestructible hasta el final del turno. La Hora de la Devastación hace 5 puntos de daño a cada criatura y cada planeswalker que no sea Bolas.

* Las criaturas con la habilidad de indestructible que entren al campo de batalla después de que se resuelva La Hora de la Devastación seguirán teniendo la habilidad de indestructible.

* Una vez que La Hora de la Devastación comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termine. En particular, los jugadores no pueden intentar dar de nuevo la habilidad de indestructible a una criatura para salvarla del daño.

La Hora de la Eternidad

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

Conjuro

Exilia X cartas de criatura objetivo de tu cementerio. Por cada carta exiliada de esta manera, crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es un Zombie negro 4/4.

* Cada ficha 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.

* Las fichas son Zombies en lugar de sus otros tipos (a diferencia de los Zombies creados por la habilidad de eternizar) y son negras en lugar de sus otros colores. Su fuerza y resistencia es 4/4. Estos son valores copiables de las fichas que otros efectos pueden copiar.

* A diferencia de las fichas creadas por la habilidad de eternizar, las fichas tienen el coste de maná, y por lo tanto el coste de maná convertido, de las cartas a las que copian.

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

La Hora de la Gloria

{3} {B}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Si esa criatura era una Deidad, su controlador muestra su mano y exilia todas las cartas de ahí que tengan el mismo nombre que esa criatura.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve La Hora de la Gloria, todo el hechizo es contrarrestado. Ningún jugador muestra su mano ni exilia cartas de ella.

La Hora de la Promesa

{4} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca. Luego, si controlas tres Desiertos o más, crea dos fichas de criatura Zombie negras 2/2.

* Cuando La Hora de la Promesa compruebe la cantidad de Desiertos que controlas, incluye los Desiertos que encontraste antes con La Hora de la Promesa.

La Hora de la Revelación

{3}{W}{W}{W}

Conjuro

Te cuesta {3} menos lanzar La Hora de la Revelación si hay diez o más permanentes que no sean tierra en el campo de batalla.

Destruye todos los permanentes que no sean tierra.

* Tú determinas el coste para lanzar La Hora de la Revelación antes de pagarlo. Por ejemplo, si los únicos permanentes que no son tierra en el campo de batalla son Tezzeret, el conspirador y nueve Células de eterium que hayas creado con él, lanzar La Hora de la Revelación te cuesta {W}{W}{W}. Puedes sacrificar tres Células de eterium para pagar este coste, aunque ya no haya diez o más permanentes que no sean tierra después de que produzcas {W}{W}{W}.

La vida sigue

{G}

Instantáneo

Ganas 4 vidas. Si una criatura murió este turno, en vez de eso, ganas 8 vidas.

* No ganarás más de 8 vidas si más de una criatura murió este turno.

* La vida sigue comprueba si una criatura murió durante el turno solo en cuanto se resuelve.

Lección trágica

{2}{U}

Instantáneo

Roba dos cartas. Luego descarta una carta a menos que regreses una tierra que controlas a la mano de su propietario.

* No eliges qué tierra regresar a la mano de su propietario o si descartar una carta hasta que veas las dos cartas que robas.

Liberar a las fieras

{X}{G}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta X cartas de criatura con nombres diferentes que tengan un coste de maná convertido de X cada una, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* Si lanzas Liberar a las fieras con X igual a 0, buscarás en tu biblioteca y la barajarás, pero no podrás encontrar ninguna carta.

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

Magmarot

{3}{R}

Criatura — Elemental

5/5

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador -1/-1 sobre el Magmarot.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, remueve un contador -1/-1 del Magmarot.

* La segunda habilidad del Magmarot se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Manifestación vil

{1}{B}

Criatura — Horror

0/4

La Manifestación vil obtiene +1/+0 por cada carta con la habilidad de ciclo en tu cementerio.

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

* La primera habilidad de la Manifestación vil solo cuenta las cartas con habilidades de ciclo en tu cementerio. No importa si acabaron en el cementerio porque sus habilidades de ciclo fueron activadas o por otro motivo.

* La primera habilidad de la Manifestación vil se aplica solo cuando está en el campo de batalla. En todas las otras zonas, su fuerza es 0.

Merced de auxilio

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura que controlas.

Cuando la Merced de auxilio entre al campo de batalla, todo el daño que se te fuera a hacer este turno a ti y a los permanentes que controlas se hace en su lugar a la criatura encantada.

La criatura encantada obtiene +0/+3.

* La habilidad de la Merced de auxilio no tiene efecto sobre el daño ya causado antes en el turno.

* Si la Merced de auxilio deja el campo de batalla durante el turno en que su habilidad disparada se resuelve, el daño seguirá siendo redirigido a la criatura que encantó antes de que dejara el campo de batalla. Si la criatura a la que se anexó por última vez la Merced de auxilio no está en el campo de batalla, o si no es una criatura en el momento en que se haría daño, el daño no será redirigido.

* Se puede redirigir más daño a la criatura encantada que su resistencia, siempre que ese daño se haga a la vez (como el daño de combate).

* El efecto de redirección de la Merced de auxilio no cambia la fuente del daño ni si el daño es daño de combate.

* Si más de una Merced de auxilio entra al campo de batalla en un turno, todo el daño que fuera a hacerse de una vez a ti y/o a los permanentes que controlas se hará a una de las criaturas encantadas de tu elección. Ese daño no se aplica a todas ellas, ni puedes dividirlo entre ellas.

* Si se le fuera a hacer daño que no sea de combate a un planeswalker que controlas, el efecto de redirección del planeswalker y el efecto de redirección de la Merced de auxilio se aplican en cualquier orden que elijas. Sin embargo, sin importar el orden que elijas para aplicarlos, ese daño se hará a la criatura encantada.

Miriarca majestuoso

{4}{G}

Criatura — Quimera

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Miriarca majestuoso son iguales al doble de la cantidad de criaturas que controlas.

Al comienzo de cada combate, el Miriarca majestuoso gana la habilidad de volar hasta el final del turno si controlas

una criatura con la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia.

* Se realizó una pequeña corrección en el Miriarca majestuoso para clarificar su funcionamiento. El texto corregido de Oracle es el que aparece arriba.

* La primera habilidad del Miriarca majestuoso se aplica en todas las zonas. Mientras esté en el campo de batalla, se cuenta a sí mismo, así que será por lo menos 2/2.

* La segunda habilidad del Miriarca majestuoso se dispara al comienzo de cada combate, no solo del combate en tu turno, tengan o no las criaturas que controlas las habilidades nombradas.

* Las habilidades que gana el Miriarca majestuoso se determinan en cuanto la habilidad se resuelve. No cambiarán aunque cada otra criatura que tiene las habilidades deje el campo de batalla o si hay criaturas que entren al campo de batalla o ganen habilidades.

* Si una criatura gana una de las habilidades especificadas antes de que la habilidad disparada del Miriarca majestuoso se resuelva, quizás porque otra habilidad se disparó al comienzo del combate, el Miriarca majestuoso ganará esa habilidad.

* Varias copias de cualquiera de las habilidades que el Miriarca majestuoso puede ganar son redundantes.

Momia desvendada

{1}{W}{B}

Criatura — Zombie

2/3

{1}{W}: El Zombie atacante objetivo gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

{1}{B}: El Zombie atacante objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

* La Momia desvendada puede hacerse objetivo a sí misma de sus propias habilidades mientras está atacando.

* El Zombie objetivo seguirá teniendo las habilidades de vínculo vital o toque mortal incluso después del combate, cuando deje de ser una criatura atacante.

* Varias copias de las habilidades de vínculo vital o toque mortal son redundantes.

Negarse

{3}{R}

Instantáneo

Negarse hace una cantidad de daño al controlador del hechizo objetivo igual al coste de maná convertido de ese hechizo.

//

Cooperar

{2}{U}

Instantáneo

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

Copia el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro. 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 habilidad de Cooperar puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

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

* 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 cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).

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

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

* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con la Pirohélice de Chandra), no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño).

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

Neheb, el Eterno

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero minotauro zombie

4/6

Afligir 3. *(Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 3 vidas.)*

Al comienzo de tu fase principal poscombate, añade {R} a tu reserva de maná por cada vida que tus oponentes hayan perdido este turno.

* El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.

* Como se dispara al comienzo de una fase, la última habilidad de Neheb no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede contrarrestar con efectos que interactúan con habilidades disparadas, como el de la Obstruccionista hábil.

* Tienes una fase principal poscombate aunque ninguna criatura haya atacado durante un turno. La última habilidad de Neheb se disparará.

* Si un oponente pierde vida pero Neheb deja el campo de batalla antes de que empiece tu fase principal poscombate, su última habilidad no se disparará.

* La habilidad de Neheb comprueba cuántas vidas los oponentes perdieron durante el turno, no cuánto decreció su total de vidas comparado con el inicio del turno. Por ejemplo, si un oponente pierde 2 vidas y luego ganó 8 vidas antes de tu fase principal poscombate, añadirás {R} {R} a tu reserva de maná.

* Si un oponente pierde vidas y a consecuencia de esto pierde el juego antes de tu fase principal poscombate, la última habilidad de Neheb cuenta esa pérdida de vidas.

* Si por algún motivo tienes más de dos fases principales en un turno, cada fase principal después de la primera es una fase principal poscombate, y la última habilidad de Neheb se disparará al comienzo de cada una de ellas.

Nicol Bolas, Dios Faraón

{4} {U} {B} {R}

Planeswalker — Bolas

7

+2: El oponente objetivo exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

+1: Cada oponente exilia dos cartas de su mano.

−4: Nicol Bolas, Dios Faraón hace 7 puntos de daño al oponente o criatura objetivo que controla un oponente.

−12: Exilia cada permanente que no sea tierra que controlen tus oponentes.

* Las cartas exiliadas por la primera y segunda habilidad de Nicol Bolas se exilian boca arriba.

* Puedes lanzar la carta que no sea tierra exiliada por la primera habilidad de Nicol Bolas ese turno, incluso si Nicol Bolas ya no está en el campo de batalla o bajo tu control.

* Lanzar la carta exiliada con la primera habilidad de Nicol Bolas sigue las reglas normales para cuando lanzar esa carta. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* Si no lanzas la carta exiliada por la primera habilidad de Nicol Bolas ese turno, permanecerá en el exilio.

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

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

* Mientras se resuelve la segunda habilidad de Nicol Bolas, cada oponente elige las cartas a exiliar de su mano. Cualquier oponente que tenga dos cartas o menos en su mano exilia toda su mano.

* 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 exilia cualquier hechizo o cartas de permanente que controlas con la primera habilidad de Nicol Bolas.

Nicol Bolas, el Embaucador (*solo en mazo de Planeswalker*)

{5} {U} {B} {R}

Planeswalker — Bolas

5

+3: Cada oponente pierde 3 vidas a menos que ese jugador sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

−3: Destruye la criatura objetivo. Roba una carta.

−11: Nicol Bolas, el Embaucador hace 7 puntos de daño a cada oponente. Robas siete cartas.

* Mientras se resuelve la primera habilidad de Nicol Bolas, tu oponente elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no hacer ninguna de las dos cosas. Entonces, ese jugador descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Tu oponente puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra que sacrificar.

* En un juego de varios jugadores, cada oponente por orden de turno toma su decisión respecto a la primera habilidad de Nicol Bolas, y a continuación todas las acciones ocurren simultáneamente. Los oponentes sabrán lo que eligieron los oponentes anteriores cuando tomen sus decisiones, aunque una carta elegida para ser descartada de este modo no se muestra hasta que se descarta.

* Si el objetivo de la segunda habilidad de Nicol Bolas pasa a ser ilegal, la habilidad es contrarrestada y no robarás una carta. Si ese objetivo es legal pero no puede ser destruido, probablemente porque tiene la habilidad de indestructible, robas una carta igualmente.

* Si la tercera habilidad de Nicol Bolas causa que cada oponente tenga 0 vidas o menos, pero también causa que intentes robar más cartas de las que hay en tu biblioteca, el juego termina en empate.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Nicol Bolas causa que cada oponente sacrifique un permanente que no sea tierra, descarten una carta o pierdan 3 vidas. Tus oponentes pueden elegir el mismo o distintos tormentos. Su última habilidad siempre causa que haga 14 puntos de daño al equipo oponente, pero tú sigues robando solo 7 cartas.

Nissa, maga del génesis (*solo en mazo de Planeswalker*)

{5} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+2: Endereza hasta dos criaturas objetivo y hasta dos tierras objetivo.

−3: La criatura objetivo obtiene +5/+5 hasta el final del turno.

−10: Mira las diez primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de criatura y/o de tierra que se encuentren entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Puedes activar la primera habilidad de Nissa con menos de cuatro objetivos. Por ejemplo, podrías hacer objetivo a una criatura y a dos tierras, o no hacer objetivo a ninguna criatura y sí a dos tierras. Incluso podrías no elegir ningún objetivo.

* Mientras se resuelve la última habilidad de Nissa, todas las criaturas y tierras puestas en el campo de batalla de esta manera entran simultáneamente. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra en el campo de batalla, se dispararán unas a otras.

Obsequio del Dios Faraón

{7}

Artefacto

Al comienzo del combate en tu turno, puedes exiliar una carta de criatura de tu cementerio. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es un Zombie negro 4/4. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* La habilidad del Obsequio del Dios Faraón no hace objetivo a la carta de criatura que exilias. Eliges una cuando la habilidad se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges una carta de criatura que exiliar y el momento en que creas la ficha.

* La ficha 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.

* La ficha es un Zombie en lugar de sus otros tipos (a diferencia de los Zombies creados por la habilidad de eternizar) y es negra en lugar de sus otros colores. Su fuerza y la resistencia es 4/4. Estos son valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.

* A diferencia de las fichas creadas por la habilidad de eternizar, esta ficha tiene el coste de maná, y por lo tanto el coste de maná convertido, de la carta a la que copia.

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

Obstruccionista hábil

{2} {U}

Criatura — Hechicero ave

3/1

Destello.

Vuela.

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

Cuando actives la habilidad de ciclo de la Obstruccionista hábil, contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo que no controlas.

* Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar y eternizar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

* Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como destreza y afligir, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.

* Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se dispara al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.

* Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo. Una habilidad de maná activada es aquella que puede añadir maná en la reserva de maná de un jugador cuando se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que añade maná a la reserva de maná del jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.

* No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.

Perdición inminente

{2}{B}

Conjuro

Elige uno:

- El oponente objetivo exilia una criatura que controla.
- El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Exilia esa carta.

* Si eliges el primer modo de Perdición inminente, el oponente objetivo elige qué criatura exiliar. No se hace objetivo a ninguna criatura, así que una criatura con antimaleficio puede ser exiliada de esta manera.

* Si eliges el segundo modo de la Perdición inminente, debes exiliar una carta que no sea tierra de la mano de ese jugador, si puedes. Si no puedes, probablemente porque la mano de ese jugador solo contiene cartas de tierra, no ocurre nada. Ese jugador no exiliará una criatura que controla.

Posesión desértica

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Posesión desértica entre al campo de batalla, si controlas un Desierto o hay una carta de Desierto en tu cementerio, ganas 3 vidas.

La criatura encantada no puede atacar ni 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 última habilidad de la Posesión desértica no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “en cuanto”).

Quebrantahuesos merodeador

{2}{B}

Criatura — Minotauro zombie

3/3

El Quebrantahuesos merodeador no puede bloquear a menos que controles otro Zombie.

* Se comprueba si controlas otro Zombie solo cuando declaras bloqueadoras. El Quebrantahuesos merodeador no dejará de bloquear si no controlas uno más tarde.

* El otro Zombie no está obligado a bloquear.

Rata de la ruina

{1}{B}

Criatura — Rata

1/1

Toque mortal.

Cuando la Rata de la ruina muera, exilia la carta objetivo del cementerio de un oponente.

* Si la Rata de la ruina muere al mismo tiempo que otra criatura, probablemente porque estuvieron en combate juntas, su habilidad disparada puede exiliar esa otra carta.

Razones

{U}

Conjuro

Adivina 3.

//

Creer

{4}{G}

Conjuro

Secuela.

Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en el campo de batalla si es una carta de criatura. Si no lo haces, ponla en tu mano.

* Para Creer, pones la carta que hay en la parte superior de tu biblioteca en tu mano si no la pones en el campo de batalla por cualquier motivo, ya sea porque no es una carta de criatura o porque no quieres ponerla en el campo de batalla.

* Si no pones la carta que hay en la parte superior de tu biblioteca en el campo de batalla, no la muestras antes de ponerla en tu mano.

Recobradora ávida (*solo en mazo de Planeswalker*)

{2}{G}

Criatura — Druida humano

2/2

{T}: Agrega {G} o {U} a tu reserva de maná. Si controlas una planeswalker Nissa, ganas 2 vidas.

* Puedes activar la habilidad de la Recobradora ávida incluso si no tienes nada en lo que invertir ese maná. Ganarás 2 vidas igualmente si controlas a una planeswalker Nissa.

* La habilidad de la Recobradora ávida es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Añadirás maná a tu reserva inmediatamente y ganarás 2 vidas, si procede.

Ruinas de Ramunap

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{T}, pagar 1 vida: Agrega {R} a tu reserva de maná.

{2} {R} {R}, {T}, sacrificar un Desierto: Las Ruinas de Ramunap hacen 2 puntos de daño a cada oponente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de las Ruinas de Ramunap hace que el equipo oponente reciba 4 puntos de daño en total.

Salir por la fuerza

{R}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Roba una carta.

* Salir por la fuerza afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de arrollar.

Samut, puesta a prueba

{2} {R} {G}

Planeswalker — Samut

4

+1: Hasta una criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

-2: Samut, puesta a prueba hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre una o dos criaturas y/o jugadores objetivo.

-7: Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de criatura y/o planeswalker, ponlas en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

* Divides el daño en cuanto activas la segunda habilidad de Samut, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En otras palabras, cuando activas la habilidad, eliges si le harás 2 puntos de daño a un mismo objetivo o le harás 1 punto de daño a cada uno de dos objetivos.

* Si la segunda habilidad de Samut tiene dos objetivos y uno pasa a ser ilegal, el objetivo restante recibe 1 punto de daño, no 2.

* Mientras se resuelve la última habilidad de Samut, todas las criaturas y planeswalkers puestos en el campo de batalla de esta forma entran simultáneamente. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra en el campo de batalla, se dispararán unas a otras.

Sarcófago abandonado

{3}

Artefacto

Puedes lanzar cartas que no sean tierra con la habilidad de ciclo desde tu cementerio

Si una carta con la habilidad de ciclo fuera a ir a tu cementerio desde cualquier parte sin haberse activado su habilidad de ciclo, en vez de eso, exíliala.

* Una ficha de permanente con la habilidad de ciclo irá a tu cementerio antes de dejar de existir. No será exiliada. De forma similar, un permanente que no sea ficha que perdió la habilidad de ciclo mientras estaba en el campo de batalla también irá a tu cementerio.

* Si activas la habilidad de ciclo de una carta de instantáneo, puedes lanzarla desde tu cementerio inmediatamente antes de que cualquier jugador pueda realizar ninguna acción. Si lo haces, ese hechizo se resolverá antes que la

habilidad de ciclo. Si activas la habilidad de ciclo de una carta que no sea de instantáneo y sin la habilidad de destello, no podrás lanzarla hasta que la habilidad de ciclo se haya resuelto.

* El Sarcófago abandonado no te permite hacer nada con esas cartas excepto lanzarlas. Por ejemplo, no puedes activar la habilidad de ciclo de cartas que no sean tierra desde tu cementerio.

Sierpe desbocada

{5}{G}{G}

Criatura — Sierpe

7/7

Arrolla.

Cuando la Sierpe desbocada entre al campo de batalla, adivina 3 y luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Ganas una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de esa carta.

* Una vez que la habilidad disparada de la Sierpe desbocada comienza a resolverse, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar tu biblioteca después de que adivines pero antes de que muestres la carta en la parte superior de tu biblioteca.

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

* El coste de maná convertido de una carta partida se determina mediante el coste de maná combinado de sus dos mitades.

Soberano de la manada

{2}{G}

Criatura — Felino

2/2

El Soberano de la manada obtiene +1/+1 por cada otro Felino que controlas.

{W}, {T}, espolear al Soberano de la manada: Crea dos fichas de criatura Felino blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital. *(Una criatura espoleada no se enderezará durante tu próximo paso de enderezar.)*

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve cuando termina el turno, el daño que el Soberano de la manada recibe durante el combate puede pasar a ser letal si otros Felinos que controlas dejan el campo de batalla más adelante en el turno.

* La versión en español del Soberano de la manada tiene una errata: su última habilidad menciona al "Soberano del orgullo". Esto es un error. El texto correcto es el que figura en este documento.

Solemnidad

{2}{W}

Encantamiento

Los jugadores no pueden obtener contadores.

No se pueden poner contadores sobre artefactos, criaturas, encantamientos o tierras.

* La Solemnidad no remueve ningún contador que ya haya sobre los jugadores o permanentes.

* La Solemnidad evita que se pongan contadores sobre un artefacto, criatura, encantamiento o tierra cuando entra al campo de batalla, y también evita que se pongan contadores más adelante.

* Si el coste de una habilidad o un coste adicional de un hechizo requiere que se pongan contadores sobre un artefacto, criatura, encantamiento o tierra, ese coste no se puede pagar. Si un hechizo o habilidad que se resuelva dice que un jugador puede poner contadores sobre uno de esos objetos, ese jugador no puede elegir hacerlo.

* Si un efecto de reemplazo permite a un jugador modificar o reemplazar un evento poniendo contadores sobre un artefacto, criatura, encantamiento o tierra, ese jugador puede aplicar ese efecto de reemplazo. Los contadores no se pondrán sobre el objeto, pero si el evento original es totalmente reemplazado (aplicando por ejemplo el efecto de reemplazo del Mago zaheridor de almas), el evento original no ocurrirá.

* Si un artefacto, criatura, encantamiento o tierra fuera a entrar al campo de batalla con contadores sobre él a la vez que la Solemnidad entra al campo de batalla, la Solemnidad no evitará que obtenga esos contadores.

Sucumbir

{1}{G}

Conjuro

Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta”.

//

Desesperación

{1}{B}

Conjuro

Secuela.

Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de amenaza y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador descarta una carta”.

* Si resuelves varias copias de Sucumbir o de Desesperación en un turno, tus criaturas tendrán esa misma cantidad de instancias de la habilidad disparada apropiada. Cada instancia se dispara por separado.

* Varias copias de arrollar o amenaza son redundantes.

* Sucumbir y Desesperación afectan solo a las criaturas que controlas cuando se resuelven. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de palabra clave ni la habilidad disparada.

Supervivientes resueltos

{1}{R}{W}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Puedes espolear a los Supervivientes resueltos en cuanto ataquen. *(No se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar.)*

Siempre que espolees una criatura, los Supervivientes resueltos hacen 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de los Supervivientes resueltos hace que el equipo oponente reciba 2 puntos de daño en total y que tú ganes 1 vida.

Terrenos de los carroñeros

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{2}, {T}, sacrificar un Desierto: Exilia todas las cartas de todos los cementerios.

* El Desierto sacrificado estará en tu cementerio para ser exiliado por la última habilidad de los Terrenos de los carroñeros.

Tormento de diluvio ardiente

{X}{B}{B}

Conjuro

Repite el siguiente proceso X veces. Cada oponente pierde 3 vidas a menos que ese jugador sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

* Si X es 0, el Tormento de diluvio ardiente se resuelve sin tener ningún efecto.

* Mientras se resuelve el Tormento de diluvio ardiente, tu oponente elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no hacer ninguna de las dos cosas. Entonces, ese jugador descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Después, repite este proceso si aún no se hizo X veces. Tu oponente puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra que sacrificar.

* Cada repetición de este proceso se realiza por separado. Si, por ejemplo, un oponente sacrifica una criatura con una habilidad que se dispara cuando otra criatura muere, verá a las criaturas que se sacrificaron antes que ella, pero no las que se sacrifiquen después.

* Las acciones basadas en estado no se comprueban entre las repeticiones de este proceso, así que el estado del juego puede ser algo inusual mientras se realizan las elecciones. Por ejemplo, un jugador puede sacrificar una criatura y después sacrificar un Aura que estuviera anexada a esa criatura.

* En un juego de varios jugadores, cada oponente por orden de turno hace su elección una vez, y entonces todas las acciones ocurren simultáneamente. Después, repiten este proceso si aún no se hizo X veces. Los oponentes sabrán lo que eligieron los oponentes anteriores cuando tomen sus decisiones, aunque una carta elegida para ser descartada de este modo no se muestra hasta que se descarta.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Tormento de diluvio ardiente causa que ambos oponentes sacrifiquen un permanente que no sea tierra, descarten una carta o pierdan 3 vidas X veces. Tus oponentes pueden elegir el mismo o distintos tormentos.

Tormento de escarabajos

{3} {B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo del mantenimiento del jugador encantado, ese jugador pierde 3 vidas a menos que sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

* Mientras se resuelve la habilidad disparada del Tormento de escarabajos, el jugador encantado elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no hacer ninguna de las dos cosas. Entonces, ese jugador descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Ese jugador puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra que sacrificar.

Tormento de veneno

{2} {B} {B}

Instantáneo

Pon tres contadores -1/-1 sobre la criatura objetivo. Su controlador pierde 3 vidas a menos que sacrifique otro permanente que no sea tierra o descarte una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Tormento de veneno, todo el hechizo es contrarrestado. El controlador de la criatura no será atormentado.

* Como las acciones basadas en estado no se realizan mientras el Tormento de veneno se está resolviendo, la criatura objetivo aún está en el campo de batalla mientras su controlador es atormentado. Si esa criatura tiene un Aura anexada a ella, esa Aura puede ser sacrificada.

* Mientras se resuelve el Tormento de veneno, el controlador de la criatura elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no hacer ninguna de las dos cosas. Entonces, ese jugador

descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Ese jugador puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra que sacrificar.

Triturar

{1}{B}

Conjuro

Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador -1/-1 sobre cada una.

//

Polvo

{3}{W}

Conjuro

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

Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo que tengan contadores -1/-1 sobre ellas.

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

* Si una de las criaturas a las que Polvo hace objetivo pierde sus contadores -1/-1, deja el campo de batalla o se convierte en un objetivo ilegal antes de que el hechizo se resuelva, no será exiliada, pero el resto de objetivos legales sí que serán exiliados.

Última misericordia de Oketra

{1}{W}{W}

Conjuro

Tu total de vidas pasa a ser igual a tu total de vidas inicial. Las tierras que controlas no se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar.

* Para que tu total de vidas pase a ser tu total de vidas inicial (normalmente 20), ganas o pierdes la cantidad de vidas apropiada. Por ejemplo, si tu total de vidas es de 4 cuando la Última misericordia de Oketra se resuelve, ganarás 16 vidas; por otro lado, si tu total de vidas es de 25 cuando se resuelve, perderás 5 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la Última misericordia de Oketra hace que el total de vidas del equipo se convierta en su total de vidas inicial (normalmente 30), pero solo tú ganas o pierdes vidas.

Última palabra de Kefnet

{2}{U}{U}

Conjuro

Gana el control del artefacto, criatura o encantamiento objetivo. Las tierras que controlas no se enderezarán durante tu próximo paso de enderezar.

* El efecto de cambio de control de la Última palabra de Kefnet dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando se resuelve la Última palabra de Kefnet, todo el hechizo es contrarrestado. Tus tierras se enderezarán de forma normal durante tu próximo paso de enderezar.

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

* 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 y todos los efectos que le otorgan al jugador el control de los permanentes terminan

inmediatamente.

Unesh, soberano crioefinge

{4}{U}{U}

Criatura legendaria — Esfinge

4/4

Vuela.

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de Esfinge.

Siempre que Unesh, soberano crioefinge u otra Esfinge entre al campo de batalla bajo tu control, muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

* Para determinar el coste total de un hechizo de Esfinge, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido de la criatura no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarla.

* La habilidad de reducción de coste de Unesh no reduce el coste de lanzarse a sí mismo.

* Tú (no tu oponente) eliges qué montón poner en tu mano y cuál poner en tu cementerio.

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

* En los juegos de varios jugadores, eliges un oponente para que separe las cartas cuando la habilidad se resuelve. Eso no hace objetivo al oponente. Como las cartas son mostradas, todos los jugadores pueden ver las cartas y opinar sobre ellas.

Vientos opositores

{2}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1} por cada carta que haya en tu cementerio.

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

* Cuenta la cantidad de cartas que hay en tu cementerio cuando los Vientos opositores se resuelvan para determinar cuánto maná debe pagar el controlador del hechizo objetivo para evitar que el hechizo sea contrarrestado. Los Vientos opositores siguen en la pila en este momento y no contarán para esta cantidad.

Visir de los ungidos

{3}{U}

Criatura — Clérigo humano

2/4

Cuando el Visir de los ungidos entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con eternizar o embalsamar, poner esa carta en tu cementerio y luego barajar tu biblioteca.

Siempre que actives una habilidad de eternizar o embalsamar, roba una carta.

* Si activas una habilidad de eternizar o embalsamar, robarás una carta antes de que esa habilidad se resuelva, pero después de que hayas pagado todos los costes de esa habilidad. Si una habilidad de eternizar requiere un descarte para activarla, necesitarás tener disponible otra carta para descartar.

Yegua solar con afnet

{3}{W}{W}

Criatura — Caballo

5/5

Los otros Caballos que controlas tienen la habilidad de indestructible.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste vida este turno, crea una ficha de criatura Caballo blanca 5/5.

* Si una criatura recibió daño, ese daño continúa marcado sobre ella hasta el paso de limpieza. Si otro Caballo que controlas recibió daño letal y más adelante en el turno la Yegua solar con afnet deja el campo de batalla, ese Caballo será destruido.

* La habilidad disparada de la Yegua solar con afnet no se disparará a menos que hayas ganado vida antes de que comience el paso final. No puede ser satisfecha mediante otra habilidad disparada que cause que ganes vidas durante el paso final.

* La habilidad disparada de la Yegua solar con afnet solo se fija si ganaste vida en el turno, incluso si la Yegua solar con afnet no estaba en el campo de batalla cuando eso ocurrió. No importa cuánta vida ganaras, si perdiste vida o incluso si perdiste más vida de la que ganaste.

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