

Notas de la Colección básica 2019

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

Documento modificado por última vez el 12 de abril de 2018

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La *Colección básica 2019* contiene 280 cartas (20 tierras básicas, 111 comunes, 80 poco comunes, 53 raras y 16 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 25 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker de la *Colección básica 2019* y una carta promocional única (disponible en tiendas como parte de la promoción Buy-a-Box de la *Colección básica 2019*). Además, en los mazos de bienvenida se incluyen 8 cartas comunes y poco comunes de las colecciones *Ixalan*, *Rivales de Ixalan* y *Dominaria* con el símbolo de la expansión *Colección básica 2019*.

Magic Open House: 30 de junio y 1 de julio de 2018

Fin de semana de la Presentación: 7 y 8 de julio de 2018

Draft Weekend: 14 y 15 de julio de 2018

Store Championship: 15 y 16 de septiembre de 2018

La *Colección básica 2019* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el 13 de julio de 2018. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Kaladesh*, *La revuelta del éter*, *Amonkhet*, *La hora de la devastación*, *Ixalan*, *Rivales de Ixalan*, *Dominaria* y la *Colección básica 2019*. Las cartas de los mazos de bienvenida del año pasado (y otros productos complementarios) con el código de identificación de colección W17 también están permitidas en el formato Estándar.

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

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

Mecánica que regresa: cartas de dos caras

Por lo que sabemos, Nicol Bolas es el Planeswalker más viejo del Multiverso. Siglos antes de la historia escrita, Nicol Bolas fundó imperios en muchos planos distintos, acumuló incontables secretos y tesoros y se deshizo de posibles rivales, desde leviatanes demonios hasta otros dragones ancianos. Una carta de la *Colección básica 2019* representa a Nicol Bolas justo antes de que su chispa se encendiera... y también simboliza parte del monstruoso poder que adquirió. La mecánica de cartas de dos caras regresa a esta colección en una única carta: Nicol Bolas, el Devastador.

Nicol Bolas, el Devastador

{1} {U} {B} {R}

Criatura legendaria — Dragón anciano

4/4

Vuela.

Cuando Nicol Bolas, el Devastador entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta.

{4} {U} {B} {R}: Exilia a Nicol Bolas, el Devastador. Luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

////

Nicol Bolas, el Resurgido

Planeswalker legendaria — Bolas

7

+2: Roba dos cartas.

−3: Nicol Bolas, el Resurgido hace 10 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

−4: Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura o planeswalker objetivo de un cementerio.

−12: Exilia todas las cartas de la biblioteca del jugador objetivo excepto la última.

Las reglas de las cartas de dos caras no han cambiado desde que aparecieron por última vez en el bloque *Ixalan*.

- Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Mientras una carta de dos caras no esté en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, si está en el cementerio, Nicol Bolas solo tiene las características de su cara de criatura, incluso si era un planeswalker en el campo de batalla antes de ir al cementerio.
- El coste de maná convertido de una carta de dos caras es el coste de maná convertido de su cara frontal, incluso si está en el campo de batalla con su cara posterior boca arriba. Por ejemplo, el coste de maná convertido de Nicol Bolas, el Resurgido es 4.
- Nicol Bolas, el Resurgido tiene un indicador de color en la línea de tipo. El indicador de color muestra que es un permanente azul, negro y rojo.
- Una carta de dos caras entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba. La cara posterior de una carta de dos caras no puede jugarse.
- En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad puede hacer que Nicol Bolas se transforme mientras es una criatura en el campo de batalla. Si esto ocurre, el planeswalker resultante no tendrá ningún contador de lealtad sobre él y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.
- Puedes activar una de las habilidades de lealtad del planeswalker el turno en que entra al campo de batalla.
- Si otro permanente que no sea una carta de dos caras (como la Imagen reflejada) se convierte en una copia de Nicol Bolas, el Devastador, activar la habilidad de exiliarlo y regresarlo de nuevo transformado solo hará que se exilie. No regresará al campo de batalla.

Suplemento de juego: carta de listado

Es importante que las cartas de tu mazo no puedan diferenciarse unas de otras. Para lograr esto con cartas de dos caras, puedes usar la carta de listado incluida en algunos sobres de la colección correspondiente. Una carta de listado actúa como sustituto de una carta de dos caras en zonas ocultas o donde sea que su identidad sea secreta (como en el exilio, si se exilió boca abajo). Usar cartas de listado es opcional, pero en torneos, los jugadores con cartas de dos caras deben utilizar o bien cartas de listado o bien protectores de cartas opacos (o ambas cosas).

- La carta de listado que aparece en la *Colección básica 2019* solo puede representar una carta: Nicol Bolas, el Devastador. Esta carta no tiene ni lista ni casillas que marcar, pero se considera una carta de listado tanto para el juego como para las reglas de torneos.
 - Debes tener contigo la verdadera carta de dos caras que representa la carta de listado. La carta de dos caras debe mantenerse separada del resto de tu mazo y tu sidebar.
 - Una carta de listado no puede ser incluida en un mazo excepto cuando esté siendo usada para representar una carta de dos caras.
 - Durante el juego, una carta de listado se considera como la carta de dos caras que representa.
 - Si una carta de listado entra en una zona pública (el campo de batalla, el cementerio, la pila o el exilio, a menos que sea exiliada boca abajo), usa la carta de dos caras real y pon la carta de listado aparte. Si la carta de dos caras es puesta en una zona oculta (tu mano o biblioteca), usa la carta de listado nuevamente.
 - Si una carta de dos caras es exiliada boca abajo o se pone en el campo de batalla boca abajo, oculta su identidad usando la carta de listado boca abajo o protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
-

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abrir las tumbas

{3} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas que no sea ficha muera, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

- Si una criatura que controlas que no sea ficha muere al mismo tiempo que Abrir las tumbas deja el campo de batalla, obtendrás una ficha de Zombie.

Achicar

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -6/-0.

Cuando la criatura encantada bloquee, destrúyela. *(La criatura atacante permanece bloqueada.)*

- Cuando la criatura encantada sea destruida, la criatura atacante no asignará ni hará daño de combate a menos que tenga la habilidad de arrollar o esté siendo bloqueada por otra criatura.

Acto de traición

{2} {R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Puede atacar y {T} este turno.)*

- El Acto de traición puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que está enderezada o una que ya controlas.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a ella.

Aislar

{W}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo con coste de maná convertido de 1.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Ajani, antagonista de tiranos

{2} {W} {W}

Planeswalker legendario — Ajani

4

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

−2: Regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

−7: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu paso final, crea tres fichas de criatura Felino blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital”.

- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Ajani, consejero sabio (*solo en mazo de Planeswalker*)

{3} {W} {W}

Planeswalker legendario — Ajani

5

+2: Ganas 1 vida por cada criatura que controlas.

−3: Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.

−9: Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo, donde X es tu total de vidas.

- La segunda habilidad de Ajani afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+2.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la tercera habilidad de Ajani. Si tu total de vidas cambia más adelante, la criatura no ganará ni perderá contadores +1/+1.

Alteración metamórfica

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

En cuanto la Alteración metamórfica entre al campo de batalla, elige una criatura.

La criatura encantada es una copia de la criatura elegida.

- Solo puedes elegir una criatura que está en el campo de batalla.
- La Alteración metamórfica copia exactamente lo que está impreso en la criatura elegida (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Las características que serán copiadas se determinan en cuanto el primer efecto de la Alteración metamórfica empieza a aplicarse. Si los valores copiables de la criatura elegida cambian más adelante o si esa criatura deja el campo de batalla, las características de la criatura encantada no se verán afectadas.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida está encantada por otra Alteración metamórfica), entonces la criatura encantada se convierte una copia de lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
- Si la criatura elegida es una ficha, la Alteración metamórfica copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. En este caso, la criatura encantada no se convierte en una ficha.
- La criatura encantada será una copia de la criatura elegida cuando muera, así que cualquier habilidad de “cuando esta criatura muera” que adquiera por el efecto de copia se disparará. Cualquier habilidad de “cuando esta criatura muera” que tenga normalmente no se disparará.
- Si la Alteración metamórfica de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede hacer que la criatura encantada se convierta en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

Ángel del alba

{4} {W}

Criatura — Ángel

3/3

Vuela.

Cuando el Ángel del alba entre al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno. *(Estas criaturas no se giran al atacar.)*

- La habilidad disparada del Ángel del alba afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de vigilancia.

Ángel resplandeciente

{1}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/3

Vuela.

Al comienzo de cada paso final, si has ganado 5 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

{3}{W}{W}{W}: Hasta el final del turno, el Ángel resplandeciente obtiene +2/+2 y gana la habilidad de vínculo vital.

- La habilidad disparada del Ángel resplandeciente verifica si ganaste 5 o más vidas durante el turno. No importa si también perdiste vidas o si tu total de vidas es mayor de lo que era al comienzo del turno. Tampoco importa si el Ángel resplandeciente estaba en el campo de batalla cuando ocurrió la ganancia de vidas.
- No es necesario que hayas ganado 5 vidas a la vez para satisfacer la habilidad disparada del Ángel resplandeciente.
- Si no ganaste vidas durante el turno antes de que comience el paso final, la habilidad disparada del Ángel resplandeciente no se disparará. Ganar vidas durante el paso final no hará que la habilidad se dispare.
- Solo creas una ficha de Ángel, sin importar cuántas veces hayas ganado 5 o más vidas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no satisfarán la habilidad disparada del Ángel resplandeciente, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Arcades, el Estratega

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

Criatura legendaria — Dragón anciano

3/5

Vuela, vigilancia.

Siempre que una criatura con la habilidad de defensor entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

Cada criatura que controlas con la habilidad de defensor asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia, en vez de su fuerza, y puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- La última habilidad de Arcades no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, el Mordisco rabioso no hará que una criatura haga una cantidad de daño igual a su resistencia.
- Si Arcades deja el campo de batalla después de que una criatura con la habilidad de defensor haya atacado, esa criatura sigue siendo una criatura atacante, aunque asignará una cantidad de daño igual a su fuerza.

Armasaurio rúnico

{1} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

2/5

Siempre que un oponente active una habilidad de una criatura o una tierra que no sea una habilidad de maná, puedes robar una carta.

- 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. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- La habilidad del Armasaurio rúnico no se dispara cuando un oponente activa una habilidad de una carta en la mano (como una habilidad de ciclo del bloque *Amonkhet*) o de una carta en un cementerio (como la del Dragón de huesos), incluso si eso hace que una carta sea puesta en el campo de batalla.
- La habilidad del Armasaurio rúnico se resuelve antes que la habilidad que hizo que se disparara. Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga la habilidad activada que hizo que se disparara.

Arquero puntaponzoña

{2} {B} {G}

Criatura — Arquero elfo

2/3

Alcance. *(Esta criatura puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.)*

Toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que esta carta haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

Siempre que otra criatura muera, cada oponente pierde 1 vida.

- Si otra criatura muere al mismo tiempo que el Arquero puntaponzoña, cada oponente pierde 1 vida.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Arquero puntaponzoña hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Barón de la muerte

{1} {B} {B}

Criatura — Hechicero zombie

2/2

Los Esqueletos que controlas y los otros Zombies que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de toque mortal.

- Una criatura que es tanto un Esqueleto como un Zombie obtiene la bonificación solo una vez.
- El Barón de la muerte normalmente no se afecta a sí mismo. Sin embargo, si logras convertirlo en un Esqueleto, se dará a sí mismo +1/+1 y la habilidad de toque mortal.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Esqueleto o Zombie que controlas puede convertirse en letal si el Barón de la muerte deja el campo de batalla durante ese turno.

Batacazo

{R}

Conjuro

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

El Batacazo hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar el Batacazo; no puedes lanzar esta carta sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Los jugadores solo pueden responder una vez que el Batacazo haya sido lanzado y todos sus costes hayan sido pagados. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Batallón de jinetes celestes

{2} {G} {U}

Criatura — Explorador elfo

2/3

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {G} {U}. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas, y esa criatura gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La habilidad disparada del Batallón de jinetes celestes va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {G} {U}. Cuando lo hagas, una segunda habilidad se dispara y eliges una carta de criatura objetivo. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado, pero antes de que el objetivo obtenga un contador y la habilidad de volar.
- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Batallón de jinetes celestes, no puedes pagar {G} {U} varias veces para dar más de un contador +1/+1.

Botín de Liliana (*solo en mazo de Planeswalker*)

{3} {B}

Conjuro

El oponente objetivo descarta una carta.

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

- Puedes lanzar el Botín de Liliana haciendo objetivo a cualquier oponente, incluso uno que no tenga cartas en la mano. Realizarás las acciones de su segunda habilidad incluso si el oponente objetivo no puede descartar una carta.

Caballero audaz

{3} {W}

Criatura — Caballero humano

3/4

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

{3} {W} {W}: Los Caballeros que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de dañar dos veces en la misma criatura son redundantes.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Caballero que controlas puede convertirse en letal si la Caballero audaz deja el campo de batalla durante ese turno.

Caballero principiante

{W}

Criatura — Caballero humano

2/3

Defensor. *(Esta criatura no puede atacar.)*

Mientras la Caballero principiante esté encantada o equipada, puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- Una vez que la Caballero principiante ataque, permanecerá en el combate incluso si ya no está encantada ni equipada.

Cambiazó

{4} {U}

Conjuro

Intercambia el control de dos criaturas objetivo.

- Si una de las criaturas objetivo es un objetivo ilegal cuando el Cambiazó se resuelva, el intercambio no ocurrirá.
- No tienes por qué controlar ninguno de ambos objetivos.

- Si el mismo jugador controla ambas criaturas cuando se resuelve el Cambiazo, no ocurrirá nada.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a ella.

Cambio de paisaje

{2} {G} {G}

Conjuro

Sacrifica cualquier cantidad de tierras. Busca en tu biblioteca hasta esa cantidad de cartas de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca.

- Sacrificas las tierras como parte de la resolución del Cambio de paisaje. No es un coste adicional. Si el Cambio de paisaje es contrarrestado, no sacrificarás ninguna tierra.

Caricia del liche

{3} {B} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Ganas 3 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Caricia del liche intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás ninguna vida.

Cetro del magistrado

{3}

Artefacto

{4}, {T}: Pon un contador de carga sobre el Cetro del magistrado.

{T}, remover tres contadores de carga del Cetro del magistrado: Juega un turno adicional después de este.

- Si se fueran a jugar varios turnos adicionales después de este, quizás porque más de un jugador activó la última habilidad de su Cetro del magistrado, el último que se creó es el que va primero.

Chromium, el Mutable

{4} {W} {U} {B}

Criatura legendaria — Dragón anciano

7/7

Destello.

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela.

Descartar una carta: Hasta el final del turno, Chromium, el Mutable se convierte en un Humano con fuerza y resistencia base de 1/1, pierde todas las habilidades y gana la habilidad de antimaleficio. No puede ser bloqueado este turno.

- Chromium deja de ser un Dragón anciano durante el turno una vez que se resuelve su última habilidad. Sigue siendo una criatura legendaria llamada Chromium, el Mutable.
- La habilidad activada de Chromium sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que esa habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que aumentan o reducen la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.
- Si Chromium gana una habilidad después de que su habilidad activada se resuelva, retiene esa habilidad.
- Activar la última habilidad de Chromium después de que haya sido bloqueado no hará que deje de estarlo.

Cicatrices infernales

{1} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+0 y tiene “Cuando esta criatura muera, roba una carta”.

- El jugador que controlaba la criatura cuando murió es el que roba una carta.
- Si las Cicatrices infernales y la criatura encantada son destruidas a la vez, el jugador robará una carta.

Clériga de la corte (*solo en mazo de Planeswalker*)

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

Vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*

La Clériga de la corte obtiene +1/+1 mientras controles un planeswalker Ajani.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Clériga de la corte puede convertirse en letal si dejas de controlar un planeswalker Ajani durante ese turno.

Compañero de manada de Ajani

{1}{W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Siempre que ganes vidas, puedes poner un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de Ajani.

- La habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Recibimiento de Ajani o 3 vidas de Revivificar.
- Si el Compañero de manada de Ajani recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Compañero de manada de Ajani se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Contrato de Liliana

{3}{B}{B}

Encantamiento

Cuando el Contrato de Liliana entre al campo de batalla, robas cuatro cartas y pierdes 4 vidas.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas cuatro o más Demonios con nombres diferentes, ganas el juego.

- Si no controlas cuatro Demonios con nombres distintos en cuanto tu mantenimiento comienza, la segunda habilidad del Contrato de Liliana no se disparará. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
- Si se dispara la segunda habilidad, pero no controlas cuatro Demonios con nombres distintos en cuanto la habilidad se resuelve, no ganarás el juego.

Corcel de la plaga

{1} {B} {B}

Criatura — Caballo pesadilla

2/2

El Corcel de la plaga no puede ser bloqueado por criaturas blancas.

Cuando el Corcel de la plaga entre al campo de batalla, las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

- La segunda habilidad del Corcel de la plaga afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán -1/-1.

Corrosión psíquica

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que robes una carta, cada oponente pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, la habilidad de la Corrosión psíquica no se disparará.

Crisol de mundos

{3}

Artefacto

Puedes jugar cartas de tierra de tu cementerio.

- El Crisol de mundos no altera el momento en que 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.
 - El Crisol de mundos no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.
-

Cúspide del poder

{7} {R} {R} {R}

Conjuro

Exilia las siete primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes lanzar las cartas que no sean tierra exiliadas de esta manera.

Si este hechizo fue lanzado desde tu mano, agrega diez manás de un color cualquiera.

- La Cúspide del poder no altera el momento en que puedes lanzar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
 - Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
 - Todas las cartas no lanzadas, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio.
 - Si un efecto copia la Cúspide del poder, la copia no fue lanzada, así que no agregarás diez manás.
-

Declarar autoridad

{3} {G} {G}

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno. Todas las criaturas que puedan bloquearla este turno lo hacen.

- Si una criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear a la criatura objetivo por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea a esa criatura. Si hay un coste asociado con hacer que una criatura bloquee a la criatura atacante, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear.
-

Demonio de las catástrofes

{2} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

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

Vuela, arrolla.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar el Demonio de las catástrofes; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Los jugadores solo pueden responder después de que el Demonio de las catástrofes se haya lanzado y todos sus costes hayan sido pagados. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Desatadura de Sarkhan

{3} {R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de criatura con fuerza de 4, 5 o 6, la Desatadura de Sarkhan hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo.

Siempre que lances un hechizo de criatura con fuerza de 7 o más, la Desatadura de Sarkhan hace 4 puntos de daño a cada oponente y a cada criatura y planeswalker que controla.

- Si lanzas un hechizo de criatura que entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1, como la Hidra hambrienta, esos contadores no se tienen en cuenta para determinar si se dispara cualquiera de las habilidades de la Desatadura de Sarkhan. Del mismo modo, los efectos que aumentarían la fuerza de esa criatura una vez que entre en el campo de batalla no se aplicarán.
- Cada una de las habilidades disparadas de la Desatadura de Sarkhan se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si la fuerza de una carta de criatura está indicada con un * y una habilidad define su fuerza, esa habilidad se aplica mientras el hechizo de criatura está en la pila. La Desatadura de Sarkhan solo verifica su fuerza cuando terminas de pagar sus costes; no importa cuál sea la fuerza del hechizo cuando comienzas a lanzarla o cuando se resuelve la habilidad disparada.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Desatadura de Sarkhan hace que el equipo oponente pierda 8 vidas.

Despiertatumbas *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4} {B} {B}

Criatura — Espíritu ave

5/5

Vuela.

{5} {B} {B}: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla girada.

- La habilidad del Despiertatumbas solo puede activarse mientras está en el campo de batalla. No puede regresarse a sí mismo desde tu cementerio.

Destrozaportones de Tezzeret (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4}

Artefacto

Cuando el Destrozaportones de Tezzeret entre al campo de batalla, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta azul o de artefacto que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

{5} {U}, {T}, sacrificar el Destrozaportones de Tezzeret: Las criaturas que controlas no pueden ser bloqueadas este turno.

- Como el efecto de la última habilidad del Destrozaportones de Tezzeret no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas por ella se actualiza constantemente. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no podrán ser bloqueadas.

Disparacuneta

{2} {R}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el Disparacuneta hace 2 puntos de daño a cada oponente.

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

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Disparacuneta hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Djinn de los deseos

{3} {U} {U}

Criatura — Djinn

4/4

Vuela.

El Djinn de los deseos entra al campo de batalla con tres contadores de deseo sobre él.

{2} {U} {U}, remover un contador de deseo del Djinn de los deseos: Muestra la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná. Si no lo haces, exíliala.

- Si deseas jugar la carta mostrada, debes jugarla mientras la última habilidad del Djinn de los deseos se resuelve. No puedes jugarla más adelante en el turno. Un hechizo lanzado de esta manera puede que se lance en un momento en el que normalmente no podrías lanzar hechizos de ese tipo, pero otras restricciones (como “Lanza este hechizo solo durante el combate”) deben cumplirse.
- Si la carta mostrada es una tierra, puedes jugarla solo si es tu turno y si aún no jugaste una tierra este turno.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Dormir

{2} {U} {U}

Conjuro

Gira todas las criaturas que controla el jugador objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de ese jugador.

- La segunda parte de la habilidad de Dormir afecta a todas las criaturas que controla el jugador objetivo en cuanto se resuelve Dormir, no solo a las que Dormir hizo girar.

Dotavida hábil

{2} {U}

Criatura — Artífice humano

1/3

Cuando el Dotavida hábil entre al campo de batalla, el artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 5/5 mientras el Dotavida hábil permanezca en el campo de batalla.

- El Dotavida hábil no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
- El artefacto mantiene todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene. En particular, si un Equipo se convierte en una criatura artefacto, no puede estar anexado a otra criatura. Si estaba anexado a una criatura, es desanexado.
- Si el artefacto ya era una criatura, su fuerza y resistencia base se convertirán ambas en 5. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad del Dotavida hábil se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como los efectos del Crecimiento titánico o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

Draco enigma

{1} {U} {R}

Criatura — Draco

*/4

Vuela.

La fuerza del Draco enigma es igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- Una carta partida (como las que aparecen en el bloque *Amonkhet*) solo cuenta una vez para la habilidad del Draco enigma, incluso si es a la vez un instantáneo y un conjuro.
- La habilidad que define la fuerza del Draco enigma funciona en todas las zonas.

Dragón lenguarrayos

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

3/3

Vuela.

Cuando el Dragón lenguarrayos entre al campo de batalla, puedes pagar {2} {R}. Cuando lo hagas, hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad disparada del Dragón lenguarrayos va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {2} {R}. Cuando lo hagas, una segunda habilidad se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado, pero antes de que se haga daño.
- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Dragón lenguarrayos, no puedes pagar {2} {R} varias veces para que haga más de 3 puntos de daño.

Dríada buscadora de verde

{1} {G}

Criatura — Dríada

1/3

{T}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.

- Si la primera carta de tu biblioteca no es una carta de tierra, o si eliges no mostrarla, permanecerá en la parte superior de tu biblioteca.

Druida con cuernos

{3} {G}

Criatura — Druida humano

2/3

Siempre que lances un hechizo de Aura que haga objetivo al Druida con cuernos, crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

- La habilidad del Druida con cuernos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Enano sacerdote

{3}{W}

Criatura — Enano clérigo

2/4

Cuando el Enano sacerdote entre al campo de batalla, ganas 1 vida por cada criatura que controlas.

- La cantidad de criaturas que controlas se cuenta solo cuando se resuelve la habilidad del Enano sacerdote. Si el Enano sacerdote sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

Encantador sátiro

{1}{G}{W}

Criatura — Druida sátiro

2/2

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

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

Esfinge leevientos

{5}{U}{U}

Criatura — Esfinge

3/7

Vuela.

Siempre que una criatura con la habilidad de volar ataque, puedes robar una carta.

- No importa quién controle la criatura con la habilidad de volar o a qué jugador o planeswalker ataque esa criatura. El controlador de la Esfinge leevientos es el jugador que puede robar una carta.
- La habilidad de la Esfinge leevientos se disparará cuando ataque ella misma.

- La criatura debe tener la habilidad de volar inmediatamente después de ser declarada como criatura atacante para que la habilidad de la Esfinge leevientos se dispare. Por ejemplo, atacar con el Corsario velacometa hará que la habilidad se dispare. Del mismo modo, atacar con el Pegaso de combate y una criatura sin la habilidad de volar hará que la habilidad se dispare solo una vez, mientras que atacar con dos criaturas con la habilidad de volar hará que la habilidad se dispare dos veces.

Espada con sellos de Valeron

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0, tiene la habilidad de vigilancia y es un Caballero además de sus otros tipos.

Siempre que la criatura equipada ataque, crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia y atacando.

Equipar {3}.

- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la ficha. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca la criatura equipada.
- Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Estantería sospechosa

{2}

Criatura artefacto — Muro

0/4

Defensor. (*Esta criatura no puede atacar.*)

{3}, {T}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Activar la habilidad de la Estantería sospechosa después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.

Falla tectónica

{3} {R}

Conjuro

Destruye la tierra objetivo. Las criaturas sin la habilidad de volar no pueden bloquear este turno.

- Si la tierra es un objetivo ilegal cuando la Falla tectónica intenta resolverse, la Falla tectónica no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Las criaturas sin la habilidad de volar podrán bloquear normalmente.
- Como la segunda parte de la Falla tectónica no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas por ella se actualiza constantemente. Las criaturas sin la habilidad de volar que entren al campo de batalla más adelante en el turno no pueden bloquear, y las criaturas que ganen la habilidad de volar más adelante en el turno sí que podrán bloquear.

Fantasma supremo

{1} {U}

Criatura — Espíritu

1/3

Vuela.

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

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

Fuegodragón de Sarkhan *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3} {R} {R}

Conjuro

El Fuegodragón de Sarkhan hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

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

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal cuando el Fuegodragón de Sarkhan intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No mirarás las cinco primeras cartas de tu biblioteca.

Fuego devastador

{X} {R}

Conjuro

El Fuego devastador hace X puntos de daño a cualquier objetivo.

Si X es 5 o más, este hechizo no puede ser contrarrestado y el daño no puede ser prevenido.

- Para determinar si puede ser contrarrestado y su daño prevenido, el Fuego devastador verifica el número que elegiste para X, no la cantidad de maná que realmente gastaste ni la cantidad de daño que hará en realidad.
- El Fuego devastador puede ser objetivo de hechizos que intenten contrarrestarlo, sea cual sea el valor de X. Si X es 5 o más, esos hechizos se resolverán igualmente, pero la parte de su efecto que contrarrestaría el Fuego devastador no hará nada. Cualquier otro efecto de esos hechizos funcionará normalmente.
- Si su objetivo es ilegal para cuando el Fuego devastador intente resolverse, el hechizo no es contrarrestado, pero no se resuelve. El objetivo no recibirá daño.

Gigante rompeasedios

{3} {R} {R}

Criatura — Guerrero gigante

6/3

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

{3} {R}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- Activar la última habilidad del Gigante rompeasedios después de que una criatura haya bloqueado no removerá la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura bloqueada deje de estarlo.

Guía de Ghirapur

{2} {G}

Criatura — Explorador elfo

3/2

{2} {G}: La criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos este turno.

- Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos bloquea a una criatura, activar la habilidad del Guía de Ghirapur no cambiará ni anulará ese bloqueo.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a la criatura objetivo, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no cambiará ni anulará ese bloqueo.

Hechizo doble

{R} {R}

Conjuro

Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si lanzas un Hechizo doble después de otro, copiarás el segundo Hechizo doble. Ambos se resuelven y crean dos habilidades disparadas retrasadas. El siguiente hechizo que lances después de esto se copiará dos veces. Si ese hechizo también es un Hechizo doble, el siguiente hechizo se copiará tres veces, y así sucesivamente.
- La habilidad del Hechizo doble copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad del Hechizo doble para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la habilidad del Hechizo doble se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Horror infeccioso

{3} {B}

Criatura — Horror zombie

2/2

Siempre que el Horror infeccioso ataque, cada oponente pierde 2 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Horror infeccioso hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Huesos en cenizas

{2} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

Roba una carta.

- Un hechizo de criatura que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para los Huesos en cenizas. El hechizo de criatura no será contrarrestado cuando los Huesos en cenizas se resuelvan, pero igualmente robarás una carta.

Imagen reflejada

{2} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que la Imagen reflejada entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura que controlas.

- La Imagen reflejada copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otra Imagen reflejada), entonces la Imagen reflejada entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
- Si la criatura elegida es una ficha, la Imagen reflejada copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. En este caso, la Imagen reflejada no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Imagen reflejada entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
- Si la Imagen reflejada de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

Infernal del averno

{3} {R}

Criatura — Infernal

7/3

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

Al comienzo de cada paso final, si el Infernal del averno atacó o bloqueó este turno, su propietario lo baraja en su biblioteca.

- El propietario del Infernal del averno lo baraja en su biblioteca solo si está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve.

Influencia de Ajani *(solo en mazo de Planeswalker)*

{2} {W} {W}

Conjuro

Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

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

- No puedes lanzar la Influencia de Ajani sin una criatura objetivo. Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Influencia de Ajani intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No mirarás las cinco primeras cartas de tu biblioteca.

Invocación de Vivien

{5} {G} {G}

Conjuro

Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura que se encuentre entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Cuando una criatura se ponga en el campo de batalla de esta manera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- No eliges ningún objetivo cuando lanzas la Invocación de Vivien. Mientras el hechizo se resuelve, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura que se encuentre entre las cartas que miraste. Cuando lo hagas, una habilidad separada se dispara y eliges una criatura objetivo que controla un oponente para que reciba daño.
- Si la criatura que pusiste en el campo de batalla lo deja antes de que se haga el daño, se usa la última información conocida en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace a la criatura objetivo.

Invocaniebla

{U}

Criatura — Hechicero tritón

1/1

Sacrificar el Invocaniebla: Hasta el final del turno, si una criatura que no sea ficha fuera a entrar al campo de batalla y no fue lanzada, en vez de eso, exíliala.

- La habilidad del Invocaniebla no afecta a ninguna criatura que no sea ficha que haya sido lanzada, incluidas las que se han lanzado desde zonas poco frecuentes como tu cementerio.
- La habilidad del Invocaniebla no impide que las fichas de criatura entren al campo de batalla. Tampoco afecta a criaturas que ya están en el campo de batalla.
- Si el Invocaniebla entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas, su habilidad puede activarse a tiempo para afectar a esas criaturas.

Invocar a lo divino

{2} {W}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 4 vidas.

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

Isareth, la Resucitadora

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Toque mortal.

Siempre que Isareth, la Resucitadora ataque, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de X de tu cementerio al campo de batalla con un contador de cadáveres sobre ella. Si esa criatura fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado.

- La habilidad disparada de Isareth va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, una segunda habilidad se dispara y eliges una carta de criatura objetivo que regresar. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado y que la carta de criatura objetivo se haya elegido, pero antes de que esa carta sea regresada.
- Como todas las criaturas atacantes se eligen a la vez, una criatura regresada de esta manera no puede atacar durante el mismo combate en el que regresa, incluso si tiene la habilidad de prisa.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si de algún modo remueves el contador de cadáveres de una criatura que Isareth regresó al campo de batalla, el efecto de reemplazo que la exiliará se sigue aplicando. El contador solo sirve para ayudarte a recordar qué criaturas serán exiliadas si fueran a dejar el campo de batalla.
- Si Isareth deja el campo de batalla, el efecto de reemplazo se sigue aplicando. Si una de las criaturas que regresó fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, será exiliada.
- Como “morir” significa ir al cementerio desde el campo de batalla, una criatura que en vez de eso es exiliada no “muere”. Las habilidades que fueran a dispararse cuando muriera no se disparan.

Jabalí encrespado

{3} {G}

Criatura — Jabalí

4/3

El Jabalí encrespado no puede ser bloqueado por más de una criatura.

- Si el Jabalí encrespado gana la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueado en absoluto.
-

Jaguar de Vivien *(solo en mazo de Planeswalker)*

{2} {G}

Criatura — Espíritu felino

3/2

Alcance. *(Esta criatura puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.)*

{2} {G}: Regresa el Jaguar de Vivien de tu cementerio a tu mano. Activa esta habilidad solo si controlas un planeswalker Vivien.

- Si la única planeswalker Vivien que controlas y un Jaguar de Vivien van al cementerio al mismo tiempo (probablemente en combate), no podrás activar la última habilidad del Jaguar de Vivien.

Jaula de hieromante

{3} {W}

Encantamiento

Cuando la Jaula de hieromante entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Jaula de hieromante deje el campo de batalla.

- Si la Jaula de hieromante deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Lena, campeona abnegada

{4} {W} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

3/3

Cuando Lena, campeona abnegada entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 por cada criatura que no sea ficha que controlas.

Sacrificar a Lena: Las criaturas que controlas con fuerza menor que la fuerza de Lena ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- La cantidad de criaturas que no sean fichas que controlas se cuenta solo cuando se resuelve la primera habilidad de Lena. Si Lena aún sigue en el campo de batalla (y no es una ficha por algún motivo), se contará a sí misma.
- Para determinar qué criaturas ganan la habilidad de indestructible mientras se resuelve la última habilidad de Lena, usa la fuerza de Lena tal como existió por última vez en el campo de batalla.
- La última habilidad de Lena solo afecta a las criaturas que controlas con la fuerza adecuada en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán la habilidad de indestructible, y una criatura que controlas y cuya fuerza aumente más adelante en el turno no perderá la habilidad de indestructible.

Levantarse de la tumba

{4} {B}

Conjuro

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

- Levantarse de la tumba no sobrescribe cualquier color o tipo previo. En vez de eso, agrega otro color y otro subtipo.
- Si la criatura es incolora normalmente, sencillamente se convertirá en negra. No puede ser a la vez negra e incolora.
- Si un efecto posterior cambia los colores de la criatura afectada, sobrescribirá esa parte del efecto de Levantarse de la tumba; la criatura será solo del nuevo color. Lo mismo sucede con un efecto que cambia los tipos o subtipos de la criatura afectada.

Liche de la filacteria

{B} {B} {B}

Criatura — Zombie

5/5

Indestructible.

En cuanto el Liche de la filacteria entre al campo de batalla, pon un contador de filacteria sobre un artefacto que controlas.

Cuando no controles permanentes con contadores de filacteria sobre ellos, sacrifica el Liche de la filacteria.

- La primera habilidad del Liche de la filacteria no hace objetivo al artefacto. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges un artefacto y el momento en que pones un contador de filacteria sobre él.
- Si no controlas ningún artefacto cuando el Liche de la filacteria entra al campo de batalla, su primera habilidad no hará nada. Tan pronto como entre al campo de batalla, su última habilidad se disparará (a menos que controles algún otro permanente con un contador de filacteria sobre él) y tendrás que sacrificarlo.
- Si el Liche de la filacteria y un artefacto entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, no puedes poner un contador de filacteria sobre ese artefacto. Debes elegir un artefacto que controlas que ya esté en el campo de batalla.
- La última habilidad del Liche de la filacteria es un “disparo de estado”. Una vez que un “disparo de estado” se dispara, no volverá a dispararse mientras la habilidad esté en la pila. Si la habilidad es contrarrestada y la condición de disparo sigue siendo cierta, volverá a dispararse de inmediato.
- La última habilidad del Liche de la filacteria verifica si tus permanentes tienen un contador de filacteria cualquiera sobre ellos, no solo el contador específico que te ha hecho poner sobre un artefacto. Por ejemplo, si controlas dos Liches de la filacteria y dos artefactos diferentes con contadores de filacteria, ninguno de los Liches de la filacteria será sacrificado si uno de esos artefactos deja el campo de batalla.

Líder de guerra leonino

{2} {W} {W}

Criatura — Soldado felino

4/4

Siempre que el Líder de guerra leonino ataque, crea dos fichas de criatura Felino blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital giradas y atacando.

- Tú eliges a qué jugadores o planeswalkers atacan esas dos fichas. No tienen por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca el Líder de guerra leonino, y cada una puede atacar a jugadores y/o planeswalkers diferentes.
- Aunque las fichas están atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Liliana, a salvo de la muerte

{2} {B} {B}

Planeswalker legendario — Liliana

4

+1: Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Si al menos una de ellas es una carta de Zombie, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

−2: La criatura objetivo obtiene −X/−X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Zombies que controlas.

−3: Puedes lanzar cartas de Zombie de tu cementerio este turno.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la segunda habilidad de Liliana. Si la cantidad de Zombies que controlas cambia más adelante, la fuerza y resistencia de la criatura objetivo no cambiará.
- Lanzar una carta de Zombie desde tu cementerio una vez que se resuelve la tercera habilidad de Liliana sigue las reglas normales para lanzar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla.
- Una vez que se resuelve la tercera habilidad de Liliana, puedes lanzar cualquier carta de Zombie en tu cementerio este turno, incluyendo las cartas de Zombie que vayan a tu cementerio más adelante en el turno.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Liliana hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y el tuyo gane 2 vidas.

Liliana, la nigromante (*solo en mazo de Planeswalker*)

{3} {B} {B}

Planeswalker legendario — Liliana

4

+1: El jugador objetivo pierde 2 vidas.

−1: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

−7: Destruye hasta dos criaturas objetivo. Pon en el campo de batalla bajo tu control hasta dos cartas de criatura de cementerios.

- Para la última habilidad de Liliana, las criaturas que regresarás al campo de batalla se eligen después de que las criaturas objetivo hayan sido destruidas. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges dos cartas de criatura para regresarlas y el momento en que regresan. Las cartas destruidas pueden estar entre las regresadas al campo de batalla.
- Si algunas habilidades se dispararan debido a la destrucción de las criaturas objetivo, esas habilidades no irán a la pila hasta que hayas puesto en el campo de batalla las cartas de criatura de cementerios.
- Puedes activar la última habilidad de Liliana sin elegir ninguna criatura objetivo. Simplemente pondrás en el campo de batalla hasta dos cartas de criatura de cementerios. Sin embargo, si eliges objetivos y todos ellos pasan a ser ilegales antes de que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y no pondrás cartas en el campo de batalla.

- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los permanentes que vinieron de los cementerios de otros jugadores y que controlas gracias a la tercera habilidad de Liliana.

Luna alpina

{R}

Encantamiento

En cuanto la Luna alpina entre al campo de batalla, elige el nombre de una carta de tierra no básica.

Las tierras que tus oponentes controlen con el nombre elegido pierden todos los tipos de tierra y habilidades y ganan “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

- El efecto de la Luna alpina no afecta a los supertipos ni a otros tipos de cartas. No eliminarás el tipo de carta artefacto de una tierra artefacto, ni eliminarás el supertipo legendario de una tierra legendaria.
- Si una tierra afectada tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra al campo de batalla, perderá esa habilidad antes de que se dispare.
- Si una tierra afectada tiene una habilidad que hace que entre al campo de batalla girada, perderá esa habilidad antes de que se aplique. Lo mismo ocurre con cualquier otra habilidad que modifique cómo la tierra entra al campo de batalla o se aplique “en cuanto” entre al campo de batalla.

Maestro chatarrero trasgo

{2} {R} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

3/3

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

Sacrificar un Trasgo: Destruye el artefacto objetivo.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Trasgo que controlas puede convertirse en letal si el Maestro chatarrero trasgo deja el campo de batalla durante ese turno.
- Puedes sacrificar al Maestro chatarrero trasgo para pagar el coste de su propia habilidad.

Maga del viento aven

{2} {U}

Criatura — Ave Hechicero

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, la Maga del viento aven obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Maga del viento aven se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Majestad colosal

{2} {G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.

- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza tu mantenimiento, la habilidad de la Majestad colosal no se disparará. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando se resuelve la habilidad de la Majestad colosal, no robarás una carta.
- La criatura con fuerza de 4 o más que controlas cuando la habilidad de la Majestad colosal se resuelve no tiene por qué ser la misma criatura con fuerza de 4 o más que estaba bajo tu control cuando la habilidad se disparó.
- Robas solo una carta, sin importar cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles.

Marinera fantasma

{1} {U}

Criatura — Pirata espíritu

2/2

Cuando la Marinera fantasma sea objetivo de un hechizo, sacrifícala.

La Marinera fantasma no puede ser bloqueada excepto por Espíritus.

{3} {U}: Otra criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno excepto por Espíritus.

- Sacrificarás a la Marinera fantasma incluso si contrarrestas el hechizo que la hacía objetivo.
- Si el hechizo que hace objetivo a la Marinera fantasma no tiene otros objetivos, no se resolverá (porque ya no tiene un objetivo legal una vez que la Marinera fantasma es sacrificada).
- Activar la última habilidad de la Marinera fantasma después de que una criatura haya sido bloqueada por una criatura que no sea Espíritu no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.

Mentor de los mansos

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Siempre que otra criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad del Mentor de los mansos verifica la fuerza de la otra criatura solo en cuanto entra al campo de batalla. Si esa criatura tiene una fuerza de 2 o menos, la habilidad se disparará. Una vez que la habilidad se dispare, aumentar la fuerza de esa criatura por encima de 2 no afectará a esa habilidad. Del mismo modo, reducir la fuerza de la criatura a 2 o menos después de que entre al campo de batalla no hará que se dispare la habilidad.
- Aplica las bonificaciones de fuerza de los contadores con los que la criatura entre al campo de batalla y los efectos continuos, como el de la Caballero audaz, antes de verificar si la habilidad del Mentor de los mansos se disparará.
- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Mentor de los mansos, no puedes pagar {1} varias veces para robar más de una carta.

Momia andrajosa (*solo en mazo de Planeswalker*)

{1} {B}

Criatura — Chacal zombie

1/2

Cuando la Momia andrajosa muera, cada oponente pierde 2 vidas.

- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la Momia andrajosa recibe daño letal, pierdes el juego antes de que su habilidad disparada vaya a la pila.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada de la Momia andrajosa hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Mordisco rabioso

{1}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando el Mordisco rabioso intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Nexo del destino (*Carta promocional de Buy-a-Box*)

{5}{U}{U}

Instantáneo

Juega un turno adicional después de este.

Si el Nexo del destino fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, muestra el Nexo del destino y barájalo en la biblioteca de su propietario.

- La última habilidad del Nexo del destino se aplica si fuera a ir al cementerio de cualquier manera, incluso mientras se está resolviendo.

Nicol Bolas, el Devastador

{1}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Dragón anciano

4/4

Vuela.

Cuando Nicol Bolas, el Devastador entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta.

{4} {U} {B} {R}: Exilia a Nicol Bolas, el Devastador. Luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

////

Nicol Bolas, el Resurgido

Planeswalker legendario — Bolas

7

+2: Roba dos cartas.

−3: Nicol Bolas, el Resurgido hace 10 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

−4: Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura o planeswalker objetivo de un cementerio.

−12: Exilia todas las cartas de la biblioteca del jugador objetivo excepto la última.

- Cuando la habilidad disparada de entra al campo de batalla de Nicol Bolas se resuelve, primero el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla, y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Luego, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
- Si Nicol Bolas deja el campo de batalla después de que la habilidad activada de su cara de criatura haya sido activada pero antes de que se resuelva, la carta permanecerá en la zona a la que se haya movido. No será exiliada ni regresará transformada.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los permanentes que vinieron de los cementerios de otros jugadores y que controlas gracias a la tercera habilidad de lealtad de Nicol Bolas.

Ogro machacapistador

{2} {B} {R}

Criatura — Guerrero ogro

3/3

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

Siempre que el Ogro machacapistador ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, el Ogro machacapistador obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Ogro machacaplástador, no puedes sacrificar varias criaturas para darle +2/+2 más de una vez.
- Una vez que la habilidad disparada del Ogro machacaplástador comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termine. En particular, los jugadores no pueden intentar hacer daño al Ogro machacaplástador después de que hayas sacrificado una criatura pero antes de que obtenga +2/+2.

Omnipotencia desvanecida

{3} {B} {B}

Conjuro

Cada jugador pierde la mitad de sus vidas, luego descarta la mitad de las cartas en su mano y luego sacrifica la mitad de las criaturas que controla, redondeando hacia arriba cada vez.

- Las cantidades que se pierden son las que se redondean hacia arriba, no las cantidades que se mantienen. Por ejemplo, un jugador con 5 vidas, cinco cartas en la mano y cinco criaturas perdería 3 vidas, descartaría tres cartas y sacrificaría tres criaturas.
- Como las instrucciones se siguen por orden, las habilidades de las criaturas que un jugador sacrificará pueden modificarse o dispararse al perder vidas, descartar cartas y/o sacrificar criaturas. Las habilidades que se disparan de esta manera se resolverán una vez que la Omnipotencia desvanecida acabe de resolverse.
- Cuando la Omnipotencia desvanecida se resuelva, primero todos los jugadores pierden la cantidad de vidas apropiada a la vez. Luego, el jugador cuyo turno se está jugando elige la cantidad apropiada de cartas en su mano sin mostrarlas, luego cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno, y luego todas esas cartas se descartan a la vez. Luego, el jugador cuyo turno se está jugando elige la cantidad apropiada de criaturas que controla. Cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno, conociendo las elecciones de los jugadores anteriores. Al final, todas las criaturas elegidas se sacrifican simultáneamente.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la Omnipotencia desvanecida hace que cada jugador pierda la mitad de las vidas de su equipo, redondeando hacia arriba. Eso significa que los equipos que tengan un total de vidas par acabarán con 0 vidas y los equipos que tengan un total de vidas impar acabarán con -1 vida. Con estos resultados, el juego termina en empate.

Omnisciencia

{7} {U} {U} {U}

Encantamiento

Puedes lanzar hechizos de tu mano sin pagar sus costes de maná.

- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo sobre cuándo lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Una vez que lances la Omnisciencia, si es tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar otro hechizo antes de que cualquier jugador pueda intentar remover la Omnisciencia con hechizos o habilidades.

Oráculo de habitasombras

{1} {R}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

{1}, sacrificar una criatura: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. *(Sigues pagando sus costes. Puedes jugar una tierra de esta manera solo si te queda una jugada de tierra disponible.)*

- El Oráculo de habitasombras no cambia el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si no lanzas la carta exiliada, permanece en el exilio.
- Puedes sacrificar al Oráculo de habitasombras para pagar el coste de su propia habilidad.

Palladia-Mors, la Desoladora

{3} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Dragón anciano

6/6

Vuela, vigilancia, arrolla.

Palladia-Mors, la Desoladora tiene la habilidad de antimaleficio si aún no ha hecho daño.

- Si Palladia-Mors deja el campo de batalla y regresa, se considera un objeto nuevo, incluso si está representado por la misma carta. Vuelve a tener la habilidad de antimaleficio hasta que haga daño.
- Si una habilidad disparada se dispara al mismo tiempo que Palladia-Mors hace daño por primera vez, los objetivos para esa habilidad se eligen una vez que Palladia-Mors ya no tiene la habilidad de antimaleficio.

Purificadora solar

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

1/4

Cuando la Purificadora solar entre al campo de batalla, elige uno:

- Remueve todos los contadores de la criatura objetivo. No pueden ponerse contadores sobre ella mientras la Purificadora solar permanezca en el campo de batalla.
 - El oponente objetivo pierde todos los contadores. Ese jugador no puede obtener contadores mientras la Purificadora solar permanezca en el campo de batalla.
- Si el coste de una habilidad o el coste adicional de un hechizo requiere que se pongan contadores sobre una criatura o jugador afectados por la Purificadora solar, ese coste no se puede pagar. Si un hechizo o habilidad que se resuelva dice que un jugador puede poner contadores sobre esa criatura o jugador, ese jugador no puede elegir hacerlo.
 - Si un efecto de reemplazo permite a un jugador modificar o reemplazar un evento poniendo contadores sobre una criatura o jugador afectados por la Purificadora solar, ese jugador puede aplicar ese efecto de reemplazo, pero no obtendrá contadores. Si el evento original es totalmente reemplazado (aplicando por ejemplo el efecto de reemplazo del Mago zaheridor de almas), el evento original no ocurrirá.

Reconstrucción paciente

{3}{U}{U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, el oponente objetivo pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Luego, robas una carta por cada carta de tierra que vaya al cementerio de esta manera.

- Cada vez que se resuelve la habilidad disparada de la Reconstrucción paciente, cuenta solo las cartas de tierra que van a ese cementerio durante la resolución de esa habilidad. Por ejemplo, si tu oponente pone dos cartas de tierra en su cementerio durante un mantenimiento y tres cartas de tierra durante el siguiente, podrás robar dos y tres cartas respectivamente, no dos y cinco.
 - Si tu oponente mueve cartas de su biblioteca pero no van a su cementerio (quizás porque controlas Descanse en paz), no robarás ninguna carta.
-

Refuerzos heroicos

{2} {R} {W}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1. Hasta el final del turno, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa. *(Pueden atacar y {T} este turno.)*

- La segunda parte del efecto de los Refuerzos heroicos solo afecta a las criaturas que controlas en el momento en que se aplica, incluyendo las fichas creadas por la primera parte de su efecto. Las criaturas que empiezas a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de prisa.

Resistencia anormal

{1} {B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regresa al campo de batalla girada bajo el control de su propietario”.

- El efecto de la Resistencia anormal solo funciona una vez. Si la criatura objetivo muere y luego regresa al campo de batalla, se considera una nueva criatura. Si esa nueva criatura muere, no regresará.

Sai, maestro topterista

{2} {U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Siempre que lances un hechizo de artefacto, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

{1} {U}, sacrificar dos artefactos: Roba una carta.

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

Salir por la fuerza

{R}

Conjuro

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Una criatura con la habilidad de arrollar puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.)*

Roba una carta.

- Salir por la fuerza afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de arrollar.
- Puedes lanzar Salir por la fuerza incluso si no controlas ninguna criatura. Si no controlas ninguna criatura cuando el hechizo se resuelve, solo robarás una carta.

Salto formidable

{1}{W}

Instantáneo

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

- Darle a una criatura la habilidad de volar una vez que ya ha sido bloqueada no cambiará ni anulará ese bloqueo. Si quieres afectar a lo que pueda bloquear a la criatura, debes lanzar el Salto formidable durante el paso de declarar atacantes como muy tarde.

Sarkhan, almadragón *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4}{R}{R}

Planeswalker legendario — Sarkhan

5

+2: Sarkhan, almadragón hace 1 punto de daño a cada oponente y a cada criatura que controlan tus oponentes.

−3: Sarkhan, almadragón hace 4 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.

−9: Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de criatura Dragón, ponlas en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Sarkhan hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Sarkhan, sangrefuego

{1} {R} {R}

Planeswalker legendario — Sarkhan

3

+1: Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

+1: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores. Gasta este maná solo para lanzar hechizos de Dragón.

−7: Crea cuatro fichas de criatura Dragón rojas 5/5 con la habilidad de volar.

- La segunda habilidad de Sarkhan es una habilidad de lealtad, no de maná. Solo puede activarse cuando puedas lanzar un conjuro. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Un “hechizo de Dragón” se refiere solo a un hechizo que tenga el subtipo Dragón, sin importar el nombre. Por ejemplo, el Botín del dragón no es un hechizo de Dragón.

Sed de la pesadilla

{B}

Instantáneo

Ganas 1 vida. La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- La Sed de la pesadilla verifica cuántas vidas ganaste este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si ganaste 5 vidas y perdiste 8 antes de que la Sed de la pesadilla se resuelva, la Sed de la pesadilla hace que ganes 1 vida más y luego otorga a la criatura objetivo -6/-6.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Sed de la pesadilla intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 1 vida.

Sentencia infernal

{B}

Instantáneo

Exilia la criatura incolora objetivo. Ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- La cantidad de vidas ganada es igual a la fuerza de la criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla.
 - Si la fuerza de la criatura es negativa, no perderás ni ganarás vidas.
-

Señor sangriento regio

{3} {W} {B}

Criatura — Soldado vampiro

2/4

Vuela.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste vidas este turno, crea una ficha de criatura Murciélago negra 1/1 con la habilidad de volar.

- La última habilidad del Señor sangriento regio verifica si ganaste vidas en cualquier momento durante el turno. No importa si también perdiste vidas o si tu total de vidas es mayor de lo que era al comienzo del turno. Tampoco importa si el Señor sangriento regio estaba en el campo de batalla cuando ocurrió la ganancia de vidas.
 - Si no ganaste vidas durante el turno antes de que comience el paso final, la última habilidad del Señor sangriento regio no se disparará. Ganar vidas durante el paso final no hará que la habilidad se dispare.
 - Solo creas una ficha de Murciélago, sin importar cuántas vidas ganaste.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no satisfarán la última habilidad del Señor sangriento regio, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
-

Sepulcro profanado

{3}

Artefacto

Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Murciélago negra 1/1 con la habilidad de volar.

- Creas una ficha de Murciélago cada vez que se dispara la habilidad del Sepulcro profanado, sin importar cuántas cartas queden en tu cementerio.
-

Serpiente marina con espinas

{4} {U} {U}

Criatura — Serpiente

4/6

{5} {U} {U}: La Serpiente marina con espinas no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que la Serpiente marina con espinas sea bloqueada, activar su habilidad no cambiará ni anulará ese bloqueo.

Ser uno con la máquina

{3} {U}

Conjuro

Roba una cantidad de cartas igual al mayor coste de maná convertido de entre los artefactos que controlas.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Sibarita de la sangre

{4} {B}

Criatura — Vampiro

4/4

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

- La habilidad del Sibarita de la sangre se dispara una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Recibimiento de Ajani o 3 vidas de Revivificar.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas con la habilidad de vínculo vital que controlas hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Sibarita de la sangre se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Sibarita de la sangre se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Simbionte mental

{4} {U} {B}

Criatura — Horror pesadilla

3/3

Vuela.

Cuando el Simbionte mental entre al campo de batalla, el oponente objetivo descarta una carta y tú robas una carta.

- La última habilidad del Simbionte mental puede hacer objetivo a un oponente que no tenga cartas en la mano. Robarás una carta incluso si ningún oponente descarta una carta.

Sortilegio de sangre

{3} {B}

Conjuro

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

Roba tres cartas.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar el Sortilegio de sangre; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Los jugadores solo pueden responder después de que el Sortilegio de sangre se haya lanzado y todos sus costes hayan sido pagados. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Teniente de espinas

{1} {G}

Criatura — Guerrero elfo

2/3

Siempre que el Teniente de espinas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.

{5} {G}: El Teniente de espinas obtiene +4/+4 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada del Teniente de espinas se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad son contrarrestados.

Tezzeret, maestro artífice

{3} {U} {U}

Planeswalker legendario — Tezzeret

5

+1: Crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

0: Roba una carta. Si controlas tres artefactos o más, en vez de eso, roba dos cartas.

−9: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu paso final, busca en tu biblioteca una carta de permanente, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca”.

- Si pones un permanente en el campo de batalla con la habilidad del emblema de Tezzeret, cualesquiera habilidades disparadas de ese permanente que se disparen durante tu paso final no se dispararán durante ese mismo paso final.

Tezzeret, maquinista cruel (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {U} {U}

Planeswalker legendario — Tezzeret

4

+1: Roba una carta.

0: Hasta tu próximo turno, el artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura 5/5 además de sus otros tipos.

−7: Pon en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de tu mano boca abajo. Son criaturas artefacto

5/5.

- La segunda habilidad de Tezzeret no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
- El artefacto deja de ser una criatura inmediatamente antes de que empiece tu turno. Será un artefacto que no es criatura durante tu paso de enderezar.
- El artefacto mantiene todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene. En particular, si un Equipo se convierte en una criatura artefacto, no puede estar anexo a otra criatura. Si estaba anexo a una criatura, es desanexo.
- Si el artefacto ya era una criatura, su fuerza y resistencia base se convertirán ambas en 5. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad de Tezzeret se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como los efectos del Crecimiento titánico o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.
- Las cartas que son puestas en el campo de batalla mediante la tercera habilidad de Tezzeret entran al campo de batalla como criaturas artefacto 5/5. No entran al campo de batalla con sus propias características y luego se convierten en 5/5.
- Si una carta de dos caras (como Nicol Bolas, el Devastador) es puesta en el campo de batalla boca abajo, no la muestras cuando lo haces. Las características de su cara posterior no se aplican.
- Puedes mirar los permanentes boca abajo que controlas en cualquier momento.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo a todos los jugadores.
- Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura boca abajo, o si se crea una ficha que es una copia de una criatura boca abajo, esa copia tiene las mismas características que la criatura boca abajo (en este caso, es una criatura artefacto 5/5 sin otras características), incluso aunque la copia esté boca arriba.
- La *Colección básica 2019* no incluye ninguna forma de poner estas cartas boca arriba. Si un efecto de cartas que no son de esta colección pone boca arriba una carta que está boca abajo, el efecto que hace que sea una criatura artefacto 5/5 termina. Si un efecto de este tipo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro, muestra esa carta y déjala boca abajo. En ese caso, sigue siendo una criatura artefacto 5/5.
- Si un efecto intenta regresar una criatura boca abajo al campo de batalla después de que esta criatura lo deje (como el Juramento de Teferi de la colección *Dominaria* o la Resistencia anormal de esta colección), ese efecto hace regresar esa carta boca arriba. Si intenta poner una carta de instantáneo o de conjuro en el campo de batalla de esta manera, en vez de eso, esa carta permanece en su zona actual.

Torre de detección

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Hasta el final del turno, tus oponentes y las criaturas que controlan tus oponentes con antimaleficio pueden ser objetivo de hechizos y habilidades que controlas como si no tuvieran la habilidad de antimaleficio.

- Tus oponentes y las criaturas que controlan no pierden la habilidad de antimaleficio en realidad, aunque la ignorarás a la hora de elegir los objetivos de hechizos y habilidades que controlas.
- Las criaturas que controlan tus oponentes con habilidades de “antimaleficio contra [cualidad]” también pueden ser objetivos como si no tuvieran esas habilidades.
- Como la última habilidad de la Torre de detección no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas por ella se actualiza constantemente. Las criaturas que entren bajo el control de tus oponentes más adelante en el turno pueden ser objetivos como si no tuvieran la habilidad de antimaleficio.

Último esfuerzo de Ajani

{2} {W} {W}

Encantamiento

Siempre que una criatura o planeswalker que controlas muera, puedes sacrificar el Último esfuerzo de Ajani. Si lo haces, crea una ficha de criatura Avatar blanca 4/4 con la habilidad de volar.

Cuando un hechizo o habilidad que controla un oponente haga que descartes esta carta, si controlas una Llanura, crea una ficha de criatura Avatar blanca 4/4 con la habilidad de volar.

- Si varias criaturas y/o planeswalkers que controlas murieran al mismo tiempo, la primera habilidad del Último esfuerzo de Ajani se dispara esa misma cantidad de veces. Sin embargo, solo puedes sacrificarlo una vez, así que solo obtendrás una ficha.
- En un juego de *Magic*, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas de la biblioteca de un jugador en su cementerio no implican que esas cartas se descarten.
- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te obliga a tomar una decisión y eliges descartar el Último esfuerzo de Ajani, su última habilidad se disparará.

Vaevictis Asmadi, el Nefasto

{3} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Dragón anciano

Vuela.

Siempre que Vaevictis Asmadi, el Nefasto ataque, por cada jugador, elige un permanente objetivo que controla ese jugador. Esos jugadores sacrifican esos permanentes. Cada jugador que sacrificó un permanente de esta manera muestra la primera carta de su biblioteca. Luego, la pone en el campo de batalla si es una carta de permanente.

- Tú debes hacer objetivo a uno de tus permanentes para sacrificarlo.
- La habilidad disparada de Vaevictis se resuelve durante el paso de declarar atacantes, antes de que se elijan las bloqueadoras. Una criatura hecha objetivo por esta habilidad no estará disponible para bloquear, pero las criaturas que sean puestas en el campo de batalla con su habilidad quizá que puedan.
- Si alguno de los permanentes objetivo no es sacrificado (probablemente porque uno de ellos se haya convertido en un objetivo ilegal, por ejemplo al ganar la habilidad de antimaleficio), el controlador de ese permanente no mostrará la primera carta de su biblioteca ni la pondrá en el campo de batalla.
- Si algún jugador no controla ningún permanente, la habilidad de Vaevictis no tendrá suficientes objetivos legales, por lo que se removerá de la pila sin tener ningún efecto.

Valor de caballero

{4} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Valor de caballero entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de vigilancia.

- Necesitas una criatura para que sea objetivo del Valor de caballero en cuanto lo lanzas. No hay ninguna forma de que entre al campo de batalla anexada a la ficha de Caballero que creará.
- Si la criatura que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el Valor de caballero intente resolverse, el hechizo de Aura no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Vals macabro

{1} {B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano, luego descarta una carta.

- Si no tienes otras cartas en la mano, tendrás que descartar una de las cartas de criatura que regreses a tu mano.
- Puedes lanzar el Vals macabro haciendo objetivo a una o a cero cartas de criatura. Seguirás descartando una carta aunque no hagas objetivo a ninguna carta de criatura.

Vampiro neonato

{B}

Criatura — Vampiro

0/3

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

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Vampiro neonato hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Vanguardia leonina

{W}

Criatura — Soldado felino

1/1

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas tres o más criaturas, la Vanguardia leonina obtiene +1/+1 hasta el final del turno y ganas 1 vida.

- Si no controlas tres o más criaturas en cuanto empiece tu fase de combate, la habilidad de la Vanguardia leonina no se disparará. Hacer que un permanente se convierta en una criatura durante el paso de inicio del combate no hará que se dispare la habilidad de la Vanguardia leonina.
- Si no controlas tres o más criaturas en cuanto la habilidad de la Vanguardia leonina se resuelve, la habilidad no hace nada. Sin embargo, si controlas tres o más criaturas en cuanto se resuelve, la bonificación +1/+1 no deja de aplicarse si más adelante en el turno ya no controlas tres criaturas.

Varita del caos

{3}

Artefacto

{4}, {T}: El oponente objetivo exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta de instantáneo o de conjuro. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego, pon las cartas exiliadas que no fueron lanzadas de esta manera en el fondo de esa biblioteca en un orden aleatorio.

- El oponente deja de exiliar cartas en cuanto exilia cualquier carta de instantáneo o de conjuro. No puedes elegir qué tipo de carta buscas.
- Si el oponente exilia toda su biblioteca sin exiliar una carta de instantáneo o de conjuro, ese jugador deja de exiliar cartas y las cartas exiliadas van a su biblioteca en un orden aleatorio.
- Si no lanzas la carta de instantáneo o de conjuro exiliada, va al fondo de esa biblioteca con las otras cartas.
- Si quieres lanzar la carta exiliada, debes lanzarla mientras la habilidad de la Varita del caos se resuelve. No puedes lanzarla más adelante en el turno. Un hechizo lanzado de esta manera puede lanzarse en un momento en el que normalmente no podrías lanzar hechizos de ese tipo, pero otras restricciones (como “Lanza este hechizo solo durante el combate”) deben cumplirse.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus 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 exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Varita transfiguradora

{3}

Artefacto

La Varita transfiguradora entra al campo de batalla con tres contadores de carga sobre ella.

{1}, {T}, remover un contador de carga de la Varita transfiguradora: Destruye la criatura objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Buey blanca 2/4. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Varita transfiguradora intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador crea una ficha de Buey.
- Si la criatura objetivo es un objetivo legal, pero no puede ser destruida, probablemente porque tenga la habilidad de indestructible, su controlador obtiene una ficha de Buey y mantiene esa criatura.

Veterano de salvas

{3} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

4/2

Cuando el Veterano de salvos entre al campo de batalla, hace una cantidad de daño a la criatura objetivo que controla un oponente igual a la cantidad de Trasgos que controlas.

- La cantidad de Trasgos que controlas se cuenta solo cuando se resuelve la habilidad del Veterano de salvos. Si el Veterano de salvos sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

Vivien del Animarco (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {G} {G}

Planeswalker legendario — Vivien

5

+2: Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo.

−3: La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

−9: Las criaturas que controlas obtienen +4/+4 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando la segunda habilidad de Vivien intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.
- La última habilidad de Vivien afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +4/+4 ni ganarán la habilidad de arrollar.

Voz del tormento

{1} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta.

Roba dos cartas.

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar la Voz del tormento; no puedes lanzarla sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.

Zarpasangrienta, Terror de Qal Sisma

{3} {G}

Criatura legendaria — Oso

4/3

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de criatura con fuerza de 4 o más.

Siempre que Zarpasangrienta, Terror de Qal Sisma ataque, cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más obtiene +1/+1 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si lanzas un hechizo de criatura que entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1, como la Hidra hambrienta, esos contadores no se tienen en cuenta para determinar si Zarpasangrienta reduce el coste de ese hechizo. Del mismo modo, los efectos que aumentarían la fuerza de esa criatura una vez que entre en el campo de batalla no se aplicarán.
- Si otra criatura tiene una habilidad que cambia su fuerza cuando ataca, como el Ogro machacaplataador, puedes hacer que esa habilidad se resuelva antes que la última habilidad de Zarpasangrienta.
- La última habilidad de Zarpasangrienta solo afecta a las criaturas que controlas con la fuerza adecuada en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no obtendrán ninguna bonificación, y una criatura que controlas y cuya fuerza disminuya más adelante en el turno no perderá ninguna bonificación.

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