

Notas de la *Colección básica 2020*

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

Documento modificado por última vez el 31 de mayo de 2019

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La *Colección básica 2020* contiene 280 cartas (20 tierras básicas, 112 comunes, 80 poco comunes, 53 raras y 15 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 63 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker y productos introductorios de la *Colección básica 2020* y 1 carta promocional única (disponible en tiendas como parte de la promoción Buy-a-Box de la *Colección básica 2020*).

La *Colección básica 2020* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 12 de julio de 2019. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Ixalan*, *Rivales de Ixalan*, *Dominaria*, la *Colección básica 2019*, *Gremios de Rávnica*, *La lealtad de Rávnica*, *La Guerra de la Chispa* y la *Colección básica 2020*.

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

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

Tema de la colección: Chandra Nalaar

La *Colección básica 2020* centra el foco en la ardiente Planeswalker Chandra Nalaar: su gama de increíbles habilidades pirománticas no solo queda retratada en varios de sus hechizos, sino también en tres cartas de planeswalker disponibles en sobres (una poco común, una rara y una rara mítica) y en una cuarta que está incluida en el mazo de Planeswalker de Chandra.

Chandra, piromante novata
{3} {R}
Planeswalker legendario — Chandra
5
+1: Los Elementales que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno.
-1: Agrega {R} {R}.
-2: Chandra, piromante novata hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

Las reglas para las cartas de planeswalker no cambian con este lanzamiento.

- Las cartas de planeswalker tienen subtipos (como “Chandra” o “Ajani”) a los que otras cartas pueden hacer referencia, pero estos no tienen ningún significado inherente de reglas. Por ejemplo, no puedes controlar a dos planeswalkers llamadas Chandra, piromante novata porque son permanentes legendarios sujetos a la “regla de leyendas”, pero puedes controlar a la vez a Chandra, piromante novata y a Chandra, acólita de la llama.
- Un planeswalker entra al campo de batalla con una cantidad de contadores de lealtad sobre él igual a su lealtad inicial, que está impresa en la esquina inferior derecha de la carta. El daño hecho a un planeswalker hace que ese planeswalker pierda esa misma cantidad de contadores de lealtad.
- Si la lealtad de un planeswalker llega a 0, va al cementerio de su propietario, igual que una criatura con resistencia de 0. No hay ninguna manera de hacer que la lealtad de un planeswalker llegue a 0 y luego sacrificarlo para obtener otro efecto.
- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante tu turno solo cuando puedas lanzar un conjuro. Para ello, pagas su coste de lealtad agregando o removiendo la cantidad apropiada de contadores de lealtad.
- Si un planeswalker tiene una habilidad disparada o estática, esa habilidad sigue funcionando incluso después de que hayas activado una habilidad de lealtad de ese planeswalker.
- Cuando un hechizo de planeswalker se resuelve durante tu turno, tienes la prioridad antes de que ningún otro jugador pueda lanzar hechizos (incluidos los hechizos de instantáneo) o activar habilidades. Si es tu fase principal y la pila está vacía, puedes activar una habilidad de uno de tus planeswalkers antes de que alguien pueda intentar removerlo del campo de batalla.
- La manera más fácil de librarse de los planeswalkers es atacándolos. En cuanto eliges las criaturas atacantes, eliges para cada una de ellas si ataca a un oponente o a un planeswalker que controla un oponente. Los jugadores pueden bloquear a las criaturas que atacan a sus planeswalkers con las criaturas que controlan. Las criaturas no bloqueadas que ataquen a un planeswalker hacen el daño de combate a ese planeswalker, y ese planeswalker no devuelve ningún daño.
- Algunos hechizos pueden hacer daño directo a los planeswalkers. Pueden decir específicamente que pueden hacer objetivo a un planeswalker o hacer daño a un planeswalker, pero también pueden decir que pueden hacer daño “a cualquier objetivo” o algo similar. La frase “a cualquier objetivo” significa “a la criatura, planeswalker o jugador objetivo”.

Palabra clave que regresa: protección

A partir de la *Colección básica 2020*, la palabra clave protección regresa al centro del escenario y volverá a aparecer regularmente. Esta palabra clave engloba cuatro formas de proteger a los permanentes o a los jugadores.

Apóstol de la luz purificadora

{1} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/1

Protección contra negro. (*Esta criatura no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada negro.*)

{2}: Exilia la carta objetivo de un cementerio.

Las reglas de protección no cambian con este lanzamiento.

- Si un permanente tiene protección contra un color, significa cuatro cosas:
 - El daño que una fuente de ese color fuera a hacer a ese permanente es prevenido.
 - Las Auras y los Equipos de ese color no pueden estar anexados a ese permanente.
 - Las criaturas de ese color no pueden bloquear a ese permanente.
 - Ese permanente no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades de fuentes de ese color.
- Nada más aparte de los eventos especificados arriba es prevenido o ilegal. Una criatura con protección contra blanco será destruida por la Purificación planar, una criatura con protección contra verde recibirá +2/+2 y ganará la habilidad de arrollar con En pos de la victoria, y una criatura con protección contra negro no recibirá contadores +1/+1 por el efecto del Venenóptero.
- Un permanente que gane protección puede hacer que un hechizo o habilidad en la pila tenga un objetivo ilegal. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve. No sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos no relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- Protección solo se aplica mientras el objeto con protección está en el campo de batalla. Por ejemplo, un hechizo de criatura que tenga protección contra azul puede ser el objetivo de un hechizo azul que lo vaya a contrarrestar, y una carta de criatura en un cementerio que tenga protección contra negro puede ser el objetivo de un hechizo negro que la regresará.

Mecánica que regresa: Líneas místicas

Las Líneas místicas son un ciclo de cinco encantamientos con una característica inusual: si tienes uno de ellos o más en tu mano inicial, ¡puedes ponerlos en el campo de batalla antes de que empiece el juego!

Línea mística del vacío

{2} {B} {B}

Encantamiento

Si la Línea mística del vacío está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

Las reglas relacionadas con las Líneas místicas no cambian con este lanzamiento.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan tomado sus decisiones de mulligan.
- Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que les permite realizar acciones desde la mano inicial de un jugador (como las Líneas místicas), el jugador inicial es el primero en realizarlas. Ese jugador puede realizar cualquier acción disponible en cualquier orden, y luego cada otro jugador por orden de turno puede hacer lo mismo. Entonces comienza el primer turno.

Actualización de reglas: hacer mulligan

Después del éxito que tuvo la prueba a principios de este año, con el lanzamiento de la *Colección básica 2020* se pondrá en marcha un nuevo procedimiento para hacer mulligan. Este cambio de la regla se aplica a todos formatos de juego a partir del viernes, 12 de julio de 2019.

La nueva regla para el procedimiento de mulligan es la siguiente:

103.4. Cada jugador roba una cantidad de cartas igual al tamaño de mano con que comienza, que normalmente es siete. (Algunos efectos pueden modificar el tamaño de mano con que comienza un jugador). El jugador que no esté satisfecho con su mano inicial puede hacer mulligan. En primer lugar, el jugador inicial declara si quiere o no hacer mulligan. Luego cada uno de los demás jugadores por orden de turno hace lo mismo. Una vez que cada jugador declara sus intenciones, todos los jugadores que decidieron hacer mulligan lo hacen al mismo tiempo. Para hacer mulligan, un jugador baraja las cartas en su mano de nuevo en su biblioteca, roba una mano nueva que tenga una cantidad igual a la del tamaño de mano con que comienza y pone en el fondo de su biblioteca en cualquier orden una cantidad de esas cartas igual a la cantidad de veces que ese jugador ha hecho mulligan. Una vez que un jugador elige no hacer mulligan, las cartas que quedan se convierten en la mano inicial del jugador y ese jugador no puede hacer más mulligans. El proceso se repite hasta que ningún jugador haga mulligan. Un jugador puede hacer mulligans hasta que su mano inicial fuera a tener cero cartas.

- Después de robar siete cartas, un jugador puede optar por abreviar el proceso de mulligan simplemente declarando que hará mulligan antes de poner cartas en el fondo de su biblioteca. Sin embargo, si algún efecto les permitiera realizar otras acciones en cualquier momento en que pudieran hacer mulligan, primero deben poner la cantidad de cartas apropiada en el fondo de la biblioteca antes de realizar esas acciones.
- En un juego de varios jugadores, el primer mulligan que realiza un jugador es “gratis”. Esto significa que la primera vez que un jugador hace mulligan, no pone ninguna carta en el fondo de su biblioteca. La segunda vez que ese jugador hace mulligan, pone una carta en el fondo de su biblioteca, y así sucesivamente.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acróbata sedienta de sangre

{1} {B} {B}

Criatura — Bribón vampiro

2/3

Vuela.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la

Acróbata sedienta de sangre.

- La habilidad de la Acróbata sedienta de sangre se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Orador apasionado o 4 vidas del Ángel de la aurora. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de la Acróbata sedienta de sangre se dispara una sola vez.

- Si la Acróbata sedienta de sangre recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
- 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 de la Acróbata sedienta de 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.
- 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.

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.

Aferrapájaros trasgo

{1} {R}

Criatura — Trasgo

2/1

{R}: El Aferrapájaros trasgo gana la habilidad de volar hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo si controlas una criatura con la habilidad de volar.

- La única vez que la habilidad del Aferrapájaros trasgo verifica si controlas una criatura con la habilidad de volar es el momento en que activas esa habilidad. No se verifica de nuevo en cuanto la habilidad se resuelve o en ningún momento más adelante en el turno.

Agente de la traición

{5} {U} {U}

Criatura — Bribón humano

2/3

Cuando el Agente de la traición entre al campo de batalla, gana el control del permanente objetivo. Al comienzo de tu paso final, si controlas tres o más permanentes de los que no eres propietario, roba tres cartas.

- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a ella. Ganar el control de un Aura o Equipo no cambia a qué está anexo actualmente.

- El efecto del Agente de la traición dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni expira si el Agente de la traición deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego.
- El propietario de una ficha es el jugador que la creó.
- Si no controlas tres permanentes de los que no eres propietario en cuanto empieza tu paso final, la última habilidad del Agente de la traición no se dispara. Si ya no controlas tres permanentes de los que no eres propietario en cuanto se resuelve, no robarás tres cartas. Esos permanentes no tienen por qué ser los mismos cada vez.
- Si ganas el control de un permanente “hasta el final del turno”, ese efecto desaparecerá durante tu paso de limpieza, después del paso final. Controlarás ese permanente mientras se considera la última habilidad del Agente de la traición.

Águila empírea

{1}{W}{U}

Criatura — Espíritu ave

2/3

Vuela.

Las otras criaturas que controlas con la habilidad de volar 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 otras criaturas que controlas con la habilidad de volar puede convertirse en letal si el Águila empírea deja el campo de batalla durante ese turno.

Ajani, la fuerza de la manada

{2}{W}{W}

Planeswalker legendario — Ajani

5

+1: Ganas una cantidad de vidas igual a las criaturas que controlas más los planeswalkers que controlas.

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

0: Si tienes al menos 15 vidas más que tu total de vidas inicial, exilia a Ajani, la fuerza de la manada y cada artefacto y criatura que controlan tus oponentes.

- Si un planeswalker que controlas también es una criatura (probablemente porque es Gideon), se contará dos veces en cuanto la primera habilidad de Ajani se resuelve.
- Las fichas creadas con la segunda habilidad de Ajani son similares a la carta Compañero de manada de Ajani, pero no tienen coste de maná y su coste de maná convertido es de 0.
- Si el Compañero de manada de Ajani recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
- La habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Orador apasionado o 4 vidas del Ángel de la aurora. Si ganas una cantidad de

vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” 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.

- 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.
- La cuestión de si tienes al menos 15 vidas más que tu total de vidas inicial se determina en cuanto la última habilidad de Ajani se resuelve.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispare, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Ajani exilia permanentes mientras el total de vidas de tu equipo sea de 15 vidas o más que el total de vidas inicial de tu equipo.

Ajani, líder inspirador (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {W} {W}

Planeswalker legendario — Ajani

5

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

−3: Exilia la criatura objetivo. Su controlador gana 2 vidas.

−10: Las criaturas que controlas ganan las habilidades de volar y dañar dos veces hasta el final del turno.

- Puedes activar la primera habilidad de Ajani sin elegir ningún objetivo. Si lo haces, ganarás 2 vidas. Sin embargo, si eliges un objetivo y la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás 2 vidas.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Ajani intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador ganará vidas.
- La última habilidad de Ajani afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán las habilidades de volar ni dañar dos veces.

Ángel de vitalidad

{2} {W}

Criatura — Ángel

2/2

Vuela.

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa cantidad de vidas más 1.

El Ángel de vitalidad obtiene +2/+2 mientras tengas 25 o más vidas.

- Si controlas dos copias del Ángel de vitalidad y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia del Ángel de vitalidad hará que ganes esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
- La segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplica solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Orador apasionado o 4 vidas del Ángel de la aurora. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Ángel de vitalidad se aplica una sola vez.
- 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 segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplicará 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 aplicará una vez.
- Si el Ángel de vitalidad recibe daño y tu total de vidas aumenta por encima de 25 antes de que se realicen las acciones basadas en estado (probablemente porque el Ángel de vitalidad recibió daño de combate al mismo tiempo que una criatura que controlas con vínculo vital hizo daño de combate), se aplicará la última habilidad del Ángel de vitalidad antes de comprobar si es destruido por tener daño letal marcado sobre él.
- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Ángel de vitalidad puede convertirse en letal si tu total de vidas se reduce por debajo de 25 durante ese turno.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la segunda habilidad del Ángel de vitalidad se aplique, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
- En formatos de varios jugadores donde tu total de vidas no empieza en 20, la última habilidad del Ángel de vitalidad se sigue aplicando si tu total de vidas es de 25 o más.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Ángel de vitalidad se aplica mientras el total de vidas de tu equipo sea de 25 o más.

Arco perforacorazones

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, el Arco perforacorazones hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

Equipar {1} (*{1}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- El Arco perforacorazones (no la criatura equipada) es la fuente de la habilidad disparada y la fuente del daño. Esto significa que una criatura con protección contra verde puede ser hecha objetivo incluso si el Arco perforacorazones está equipado a una criatura verde, pero una criatura con protección contra artefactos no puede.
 - Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
-

Armero insigne

{1} {U}

Criatura — Artífice humano

1/3

{T}: Agrega {C} {C}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de artefacto o activar habilidades de artefactos.

{U}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta llamada Arco perforacorazones o Frasco de fuegodragón, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. No puedes usar el maná que agrega esta habilidad para pagar costes de habilidades disparadas de artefactos, como el de la primera habilidad del Regulador de Chandra.
- El maná que genera la primera habilidad del Armero insigne no se puede usar para activar habilidades de fuentes artefacto que no estén en el campo de batalla.

Arrecife despertado

{1} {G} {U}

Criatura — Elemental

1/1

Siempre que el Arrecife despertado u otro Elemental entre al campo de batalla bajo tu control, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla girada. Si no pones la carta en el campo de batalla, ponla en tu mano.

- Si pones la carta en tu mano, no tienes que mostrarla. Tampoco tienes que decirle a tu oponente si es una carta que no es tierra o una carta de tierra que decidiste no poner en el campo de batalla girada.

Asalto aéreo

{2} {W}

Conjuro

Destruye la criatura girada objetivo. Ganas 1 vida por cada criatura que controlas con la habilidad de volar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Asalto aéreo intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que ganarás vidas.
 - Cualquier habilidad que se dispare en cuanto la criatura objetivo es destruida no se resolverá hasta después de que ganes vidas.
 - Si había criaturas exiliadas “hasta que” la criatura objetivo dejara el campo de batalla, esas criaturas regresarán antes de que ganes vidas.
-

Astillas óseas

{B}

Conjuro

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

Destruye la criatura objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Una vez que empieces a lanzar las Astillas óseas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.

Atemsis, la Omnisciente

{3} {U} {U} {U}

Criatura legendaria — Esfinge

4/5

Vuela.

{2} {U}, {T}: Roba dos cartas, luego descarta una carta.

Siempre que Atemsis, la Omnisciente haga daño a un oponente, puedes mostrar tu mano. Si se muestran de esta manera al menos seis cartas con costes de maná convertido diferentes, ese jugador pierde el juego.

- Todas las cartas de *Magic* tienen exactamente un coste de maná convertido. Una carta sin coste de maná tiene un coste de maná convertido de 0, y 0 puede ser uno de los seis costes de maná convertido que cuentan para la habilidad de Atemsis.
- Si una carta en tu mano tiene {X} en su coste de maná, el valor de X se considera 0.
- El coste de maná convertido de una carta partida se determina combinando sus dos mitades. Por ejemplo, el coste de maná convertido de Fuego//Hielo en tu mano es de 4.
- Si un efecto hace que juegues mostrando tu mano, puedes mostrar tu mano igualmente en cuanto se resuelve la última habilidad de Atemsis. La habilidad funciona de forma normal.

Barrido de llamas

{2} {R}

Instantáneo

El Barrido de llamas hace 2 puntos de daño a cada criatura excepto a las criaturas que controlas con la habilidad de volar.

- Las únicas criaturas que evitan el daño del Barrido de llamas son aquellas que controlas con la habilidad de volar. El conjunto de criaturas que reciben daño incluye criaturas que no controlas con la habilidad de volar y criaturas que controlas sin la habilidad de volar.
-

Bolsa de contención

{1}

Artefacto

Siempre que descartes una carta, exilia esa carta de tu cementerio.

{2}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{4}, {T}, sacrificar la Bolsa de contención: Regresa todas las cartas exiliadas con la Bolsa de contención a la mano de su propietario.

- Si descartas una carta pero esa carta no está en tu cementerio en cuanto se resuelve la primera habilidad de la Bolsa de contención, esa carta permanece allí donde esté.
- Si controlas más de una Bolsa de contención, puedes elegir cuál contendrá la carta descartada. Las otras Bolsas de contención no pueden regresar esa carta.
- Robas y descartas mientras se resuelve la segunda habilidad de la Bolsa de contención. Ningún jugador puede realizar ninguna acción y no puede ocurrir nada hasta que hayas robado y descartado.
- Si la Bolsa de contención deja el campo de batalla, los objetos que contenía quedan exiliados para siempre (y, quizás, desperdigados por el Plano Astral). Si regresa al campo de batalla la misma carta de Bolsa de contención, se considera un objeto nuevo sin acceso a las cartas que guardó el objeto anterior.

Bucanero centelleasta

{1} {R} {R}

Criatura — Pirata minotauro

2/4

Prisa.

Siempre que descartes una carta, el Bucanero centelleasta hace 1 punto de daño a cada oponente.

{1} {R}, descartar una carta: Roba una carta. Activa esta habilidad solo si el Bucanero centelleasta está atacando.

- La segunda habilidad del Bucanero centelleasta es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite descartar una carta siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de descartar una carta, como activar su última habilidad.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada del Bucanero centelleasta hace que el equipo oponente reciba 1 punto de daño dos veces.

Buscapatrones

{4}

Criatura artefacto — Gólem

3/3

Cuando el Buscapatrones entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta con el mismo nombre que otra criatura que controlas, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

- Puedes elegir buscar “nada” en tu biblioteca y barajarla, incluso si no controlas ninguna otra criatura.
- Si un segundo Buscapatrones entra al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que busque al primer Buscapatrones para buscar un tercer Buscapatrones.

Caballero cadáver

{W} {B}

Criatura — Caballero zombie

2/2

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, cada oponente pierde 1 vida.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Caballero cadáver hace que el equipo oponente pierda 1 vida dos veces.

Caballero de la Legión de Ébano

{B}

Criatura — Caballero vampiro

1/2

{2} {B}: El Caballero de la Legión de Ébano obtiene +3/+3 y gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Al comienzo de tu paso final, si un jugador perdió 4 o más vidas este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Caballero de la Legión de Ébano. (*El daño causa pérdida de vidas.*)

- El Caballero de la Legión de Ébano se fija en tu turno completo para determinar si un jugador perdió 4 o más vidas. No importa cuántos jugadores perdieron 4 o más vidas, solo si alguien lo hizo. Tampoco importa si el Caballero de la Legión de Ébano estaba en el campo de batalla cuando sucedió.
- No importa si un jugador tiene 4 o menos vidas respecto a aquellas con las que empezó el turno. Si un jugador perdió 4 vidas, pero también ganó 6 vidas, ese jugador perdió igualmente 4 vidas.
- Un jugador no tiene que haber perdido las 4 vidas de una vez. Si un jugador pierde 2 vidas dos veces durante un turno, ese jugador perdió 4 vidas durante ese turno y el Caballero de la Legión de Ébano recibirá un contador +1/+1.
- Un jugador pierde vidas si paga vidas.

Caballero de la llama

{2} {R} {R} {R}

Criatura — Caballero elemental

6/5

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

Cuando el Caballero de la llama entre al campo de batalla, descarta cualquier cantidad de cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

Cuando el Caballero de la llama muera, hace X puntos de daño a cada oponente y a cada planeswalker que controla, donde X es la cantidad de cartas de tierra en tu cementerio.

- En cuanto se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla del Caballero de la llama, puedes elegir descartar cero cartas. Simplemente, no robarás cartas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Caballero de la llama hace que el equipo oponente reciba X puntos de daño dos veces.

Caballero de la noche

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

Criatura — Caballero elemental

4/5

Vínculo vital.

Cuando el Caballero de la noche entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, destruye la criatura objetivo que controla un oponente.

Cuando el Caballero de la noche muera, regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- La habilidad de entra al campo de batalla del Caballero de la noche va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges una criatura objetivo para que sea destruida. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, porque los jugadores pueden realizar acciones después de que hayas sacrificado la criatura, pero antes de que la criatura objetivo sea destruida.
- Mientras se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla del Caballero de la noche, no puedes sacrificar más de una criatura.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si una carta de criatura con coste de maná convertido de 3 o menos se convierte en una copia del Caballero de la noche, su última habilidad puede hacerse objetivo a sí misma cuando muera.

Caballero del amanecer

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

Criatura — Caballero elemental

4/6

Vigilancia.

Cuando el Caballero del amanecer entre al campo de batalla, destruye hasta un permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 3/3.

Cuando el Caballero del amanecer muera, regresa la carta de artefacto o de encantamiento objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Puedes poner en la pila la habilidad de entra al campo de batalla del Caballero del amanecer sin elegir ningún objetivo. Se resolverá sin efecto alguno. Sin embargo, si eliges un objetivo y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando esa habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá. Ningún jugador creará una ficha de Gólem. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador creará una ficha de Gólem.

Caballero del diamante

{3}

Criatura artefacto — Caballero

1/1

Vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

En cuanto el Caballero del diamante entre al campo de batalla, elige un color.

Siempre que lances un hechizo del color elegido, pon un contador +1/+1 sobre el Caballero del diamante.

- Debes elegir uno de los cinco colores de *Magic* en cuanto el Caballero del diamante te indica que elijas un color. No puedes elegir “artefacto”, “incolore” ni “chartreuse”.
- Si de alguna manera controlas un Caballero del diamante para el cual no se ha elegido ningún color, su última habilidad nunca se disparará.
- La habilidad del Caballero del diamante se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Calcinador a la carrera

{3} {R}

Criatura — Elemental

1/1

Cuando el Calcinador a la carrera entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Elemental rojas 1/1.

Los Elementales que controlas ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. (*Pueden atacar y {T} este turno.*)

- La habilidad del Calcinador a la carrera solo afecta a los Elementales que controlas en cuanto la habilidad se resuelve (después de crear las fichas de Elemental). Esto significa que esas fichas y el propio Calcinador a la carrera ganarán la habilidad de prisa. Los Elementales que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán la habilidad de prisa.

Campeona de los bosques

{1} {G}

Criatura — Explorador elfo

2/2

Siempre que una o más fichas entren al campo de batalla bajo tu control, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la Campeona de los bosques.

- La cantidad de contadores +1/+1 que pones sobre la Campeona de los bosques es igual a la cantidad de fichas que entraron al campo de batalla bajo tu control, incluso si alguna o todas ellas dejan el campo de batalla antes de que la habilidad disparada se resuelva.
-

Campo de lotos
Tierra
Antimaleficio.
El Campo de lotos entra al campo de batalla girado.
Cuando el Campo de lotos entre al campo de batalla,
sacrifica dos tierras.
{T}: Agrega tres manás de un color cualquiera.

- Si el Campo de lotos entra al campo de batalla mientras controlas menos de dos otras tierras, debes sacrificar cada tierra que controlas, incluido el Campo de lotos.

Canasta simplona
{3}
Criatura artefacto — Espantapájaros
2/2
{T}: Agrega un maná de cualquier color.
{T}: La criatura objetivo es del color o colores de tu
elección hasta el final del turno.

- Debes elegir uno o más de los cinco colores de *Magic* mientras se resuelve la última habilidad de la Canasta simplona. No puedes elegir “artefacto”, “incolore” ni “chartreuse”.
- La criatura objetivo solo tiene los colores que le da la Canasta simplona, pues la habilidad de la Canasta simplona sobrescribe cualquier color que tuviera previamente.
- En la variante Commander, las identidades de color de las cartas se determinan en cuanto empieza el juego. Cambiar los colores del comandante de un jugador no afecta a su identidad de color ni a las cartas que se pueden incluir legalmente en el mazo.

Cañón de los muertos
Tierra
El Cañón de los muertos entra al campo de batalla
girado.
{T}: Agrega {C}.
Siempre que el Cañón de los muertos u otra tierra entre
al campo de batalla bajo tu control, si controlas siete o
más tierras con nombres diferentes, crea una ficha de
criatura Zombie negra 2/2.

- Si controlas varias tierras con el mismo nombre, solo una de esas tierras contará para las siete o más que se requieren para crear un Zombie. Por ejemplo, si controlas cuatro tierras llamadas Llanura, dos llamadas Isla y una llamada Cañón de los muertos, controlas tres tierras con nombres diferentes.
 - La última habilidad del Cañón de los muertos se cuenta a sí mismo y la tierra que entra al campo de batalla, además de las tierras que ya controlas.
 - Si varias tierras entran al campo de batalla simultáneamente, probablemente incluyendo el propio Cañón de los muertos, todas esas tierras se cuentan. Por ejemplo, si sacrificas ocho tierras mientras se resuelve el Cambio de paisaje y buscas en tu biblioteca cinco cartas de tierra básica distintas, dos cartas Cañón de los muertos y otra carta de tierra con nombre diferente, crearás dieciséis fichas de Zombie.
-

Capataz de acero

{2}

Criatura artefacto — Constructo

1/1

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura artefacto que controlas.

- La habilidad del Capataz de acero pone un contador +1/+1 sobre cada criatura artefacto que controlas, incluido el propio Capataz de acero.

Capitana de la compañía

{4} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

La Capitana de la compañía entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada otra criatura que controlas.

- Si de alguna manera la Capitana de la compañía entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura que controlas, no contará esa otra criatura. Solo cuenta las criaturas que ya están en el campo de batalla.

Capitana inspiradora

{3} {W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Cuando la Capitana inspiradora entre al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Capitana inspiradora 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.

Centinela infatigable

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

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

- Si otra criatura recibe daño letal al mismo tiempo que el Centinela infatigable, la habilidad disparada del Centinela infatigable no puede poner un contador +1/+1 sobre esa otra criatura a tiempo para salvarla.
-

Ceratops cambiante
{2} {G} {G}
Criatura — Dinosaurio
5/4

Este hechizo no puede ser contrarrestado.
Protección contra azul. (*Esta criatura no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada azul.*)
{G}: El Ceratops cambiante gana a tu elección la habilidad de alcance, arrollar o prisa hasta el final del turno.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Ceratops cambiante. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Ceratops cambiante no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
- Si la misma criatura tiene varias copias de alcance, arrollar y/o prisa, estas son redundantes.

Chamán barroso
{2} {G}
Criatura — Chamán centauro
3/2

Cuando el Chamán barroso entre al campo de batalla, el jugador objetivo baraja cualquier cantidad de cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca.

- Si la habilidad disparada del Chamán barroso hace objetivo a un jugador, pero no hace objetivo a ninguna carta en el cementerio de ese jugador, ese jugador solo baraja su biblioteca.
- Si las cartas objetivo se convierten en objetivos ilegales, el jugador objetivo baraja su biblioteca. Si el jugador objetivo se convierte en un objetivo ilegal, la habilidad del Chamán barroso no tiene ningún efecto.

Chandra, acólita de la llama
{1} {R} {R}
Planeswalker legendario — Chandra
4

0: Pon un contador de lealtad sobre cada planeswalker rojo que controles.
0: Crea dos fichas de criatura Elemental rojas 1/1. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.
-2: Puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos desde tu cementerio. Si esa carta fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíllala.

- La primera habilidad de Chandra pondrá un contador sobre sí misma, así como sobre cualquier otro planeswalker rojo que controles. Esto no hace que se activen las habilidades de lealtad de los otros planeswalkers.
- Debes pagar los costes del hechizo que deseas lanzar con la última habilidad de Chandra. Si ese hechizo tiene costes alternativos, puedes pagarlos.

- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0 mientras la haces objetivo con la última habilidad de Chandra. Sin embargo, cuando empiezas a lanzarla, debes elegir un valor para X. Si esto hace que el coste de maná convertido sea mayor de 3, puedes lanzar el hechizo igualmente.
- Si quieres lanzar la carta objetivo, debes lanzarla mientras la última habilidad de Chandra se resuelve. No puedes lanzarla más adelante en el turno.

Chandra, el Infierno Despertado

{4} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

6

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

+2: Cada oponente obtiene un emblema con “Al comienzo de tu mantenimiento, este emblema te hace 1 punto de daño”.

−3: Chandra, el Infierno Despertado hace 3 puntos de daño a cada criatura que no sea Elemental.

−X: Chandra, el Infierno Despertado hace X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si un permanente que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a Chandra. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, Chandra no será contrarrestada, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
 - Los emblemas no son permanentes y no se pueden exiliar ni destruir. Una vez que obtienes un emblema, no hay forma de removerlo.
 - La habilidad del emblema de Chandra se dispara al comienzo del mantenimiento del jugador que tenga el emblema, no del mantenimiento del controlador de Chandra.
 - Un jugador puede tener más de un emblema de Chandra. La habilidad de cada uno se dispara por separado.
 - El efecto de reemplazo de la última habilidad de Chandra exiliará a la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
 - Si la última habilidad de Chandra no hace daño (probablemente porque el daño ha sido prevenido de alguna manera), el objetivo no se exiliará si fuera a morir.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Chandra otorga un emblema a cada oponente. El equipo oponente recibirá 1 punto de daño dos veces durante su mantenimiento.
 - Si abandonas un juego de varios jugadores, tus oponentes seguirán teniendo cualquier emblema que Chandra les haya dado. Cada oponente es propietario del emblema que le dé Chandra. En un juego de varios jugadores, tus oponentes siguen ardiendo después de que Chandra y tú hayan dejado el juego.
-

Chandra, Furia de las Llamas *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

4

+1: Chandra, Furia de las Llamas hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

−2: Chandra, Furia de las Llamas hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo y 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

−8: Chandra, Furia de las Llamas hace 10 puntos de daño al jugador objetivo y a cada criatura que controla ese jugador.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Chandra se resuelve, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador recibe daño. De manera similar, si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Chandra se resuelve, ninguna criatura recibe daño.
- La última habilidad de Chandra hace objetivo al jugador, no a sus criaturas. Una criatura con la habilidad de antimaleficio puede recibir daño de esta manera.

Chandra, piromante novata

{3} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

5

+1: Los Elementales que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

−1: Agrega {R} {R}.

−2: Chandra, piromante novata hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La primera habilidad de Chandra afecta solo a los Elementales que controlas en el momento en que se resuelve. Los Elementales que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+0.
- La segunda habilidad de Chandra es una habilidad de lealtad, no una habilidad de maná. Solo puede activarse cuando puedas lanzar un conjuro. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Ciclo de crecimiento

{1} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno. Obtiene +2/+2 adicional hasta el final del turno por cada carta llamada Ciclo de crecimiento en tu cementerio.

- El tamaño de la bonificación se determina en cuanto el Ciclo de crecimiento comienza a resolverse; no cambiará más adelante en el turno si la cantidad de Ciclos de crecimiento en tu cementerio se modifica.
 - Como el Ciclo de crecimiento sigue en la pila en cuanto ejecutas sus instrucciones, no está en tu cementerio y no se agregará a la bonificación que recibe la criatura.
-

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

{2} {G}

Criatura — Espíritu cocodrilo

3/3

El Cocodrilo de Vivien obtiene +1/+1 mientras controles un planeswalker Vivien.

- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Cocodrilo de Vivien puede convertirse en letal si tu planeswalker Vivien deja el campo de batalla durante ese turno.

Cofre de adivinación

{4}

Artefacto

{1}, {T}: Elige un nombre de carta, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si esa carta tiene el nombre elegido, sacrifica el Cofre de adivinación y roba tres cartas. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Si la primera carta de tu biblioteca no tiene el nombre elegido, permanece en la parte superior de tu biblioteca. Si encuentras la llave adecuada, quizá puedas enderezar el Cofre de adivinación e intentarlo de nuevo sabiendo el nombre de esa carta.
- Si la primera carta de tu biblioteca tiene el nombre elegido, estará entre las tres cartas que robes.

Confundir

{2} {U}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -4/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse Confundir, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta.

Contrabandista trasgo

{2} {R}

Criatura — Bribón trasgo

2/2

Prisa. *(Esta criatura puede atacar y {T} tan pronto como entra bajo tu control.)*

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

- Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de 2 cuando la habilidad activada intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 2 después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
-

Cuevas crípticas

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}, sacrificar las Cuevas crípticas: Roba una carta.

Activa esta habilidad solo si controlas cinco o más tierras.

- Las Cuevas crípticas pueden ser una de las cinco tierras que controlas. No necesitas controlar otras cinco tierras. No importa que solo controles cuatro tierras cuando acabes de activar la última habilidad de las Cuevas crípticas.
- Si controlas dos Cuevas crípticas y exactamente tres otras tierras, solo puedes activar la última habilidad de una de las Cuevas crípticas. En cuanto se pague el coste de esa habilidad, ya no controlarás suficientes tierras para activar la habilidad de la segunda copia de las Cuevas crípticas.

Decreto de devoción

{1}{W}

Conjuro

Exilia la criatura o planeswalker objetivo que sea negro o rojo. Adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)

- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Decreto de devoción intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1.

Degollador salobre

{1}{U}

Criatura — Pirata tritón

2/1

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

Siempre que lances un hechizo durante el turno de un oponente, pon un contador +1/+1 sobre el Degollador salobre.

- El Degollador salobre debe estar en el campo de batalla para que funcione su última habilidad. En particular, la habilidad no se disparará en cuanto lances al Degollador salobre durante el turno de un oponente.
 - La habilidad del Degollador salobre se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Despertador truenoide

{1} {R}

Criatura — Chamán elemental

1/2

Prisa.

Siempre que el Despertador truenoide ataque, elige una carta de criatura Elemental objetivo en tu cementerio con una resistencia menor que la del Despertador truenoide.

Regresa esa carta al campo de batalla girada y atacando.

Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La carta objetivo debe tener menos resistencia cuando el Despertador truenoide ataque y cuando su habilidad disparada se resuelva. Otras habilidades que se disparen siempre que el Despertador truenoide ataque no pueden aumentar su resistencia a tiempo para que la habilidad haga objetivo a cartas con más resistencia.
- Si el Despertador truenoide deja el campo de batalla después de que haya atacado pero antes de que su habilidad disparada se resuelva, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la carta sigue siendo un objetivo legal.
- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la criatura regresada. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca el Despertador truenoide.
- Aunque la criatura regresada es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Esto significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque (como la del propio Despertador truenoide) no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- Si la criatura nueva deja el campo de batalla antes del paso final, esa carta permanece en su zona actual. No será sacrificada.

Despiertatumbas (*mazo de Planeswalker y mazo de bienvenida*)

{4} {B} {B}

Criatura — Espíritu ave

5/5

Vuela. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas que tengan la habilidad de volar o alcance.*)

{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.

Devorador salvaje (*solo en mazo de Planeswalker*)

{1} {B} {B}

Criatura — Vampiro

1/1

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, si un oponente perdió vidas este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Devorador salvaje. (*El daño causa pérdida de vidas.*)

- El Devorador salvajese fija en tu turno entero para determinar si un oponente perdió vidas. No importa cuántos oponentes perdieron vidas ni cuántas vidas perdieron, solo importa si alguno de ellos perdió vidas. Tampoco importa si el Devorador salvaje estaba o no en el campo de batalla cuando perdieron vidas.
- No importa si un oponente tiene menos vidas de las que tenía al empezar el turno. Si un jugador perdió 4 vidas, pero también ganó 6 vidas, ese jugador perdió igualmente 4 vidas.
- Un jugador pierde vidas si paga vidas.

Distorsión del pensamiento

{4} {B} {B}

Conjuro

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

El oponente objetivo muestra su mano. Exilia todas las cartas que no sean criatura ni tierra de la mano y el cementerio de ese jugador.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a la Distorsión del pensamiento. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, la Distorsión del pensamiento no será contrarrestada, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Distorsión del pensamiento intenta resolverse, el hechizo no se resolverá e irá al cementerio de su propietario sin tener ningún efecto. Eso sucede aunque no pueda ser contrarrestado.

Don angelical

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Don angelical entre al campo de batalla, roba una carta.

La criatura encantada tiene la habilidad de volar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Don angelical intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que no robarás una carta.

Draco cerúleo

{1} {U}

Criatura — Draco

1/1

Vuela.

Protección contra rojo. *(Esta criatura no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada rojo.)*

Sacrificar el Draco cerúleo: Contrarresta el hechizo objetivo que te hace objetivo.

- La habilidad activada del Draco cerúleo puede hacer objetivo a un hechizo que tenga varios objetivos si al menos uno de esos objetivos eres tú.

Drakuseth, fauces de fuego
{4} {R} {R} {R}
Criatura legendaria — Dragón
7/7

Vuela.

Siempre que Drakuseth, fauces de fuego ataque, hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y 3 puntos de daño a cada uno de hasta otros dos objetivos.

- No puedes elegir el mismo objetivo varias veces para que reciba 6, 7 o 10 puntos de daño.
- Si Drakuseth ataca a un planeswalker y el daño que hace la habilidad de Drakuseth hace que la lealtad de ese planeswalker llegue a 0, Drakuseth continúa atacando. Puede ser bloqueado y no hará daño de combate si no es bloqueado.

Égida cegadora
{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando la Égida cegadora entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente.
La criatura encantada obtiene +1/+3.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Égida cegadora intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Elemental boreal
{4} {U}
Criatura — Elemental
3/4
Vuela.
A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que hagan objetivo al Elemental boreal.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste (como el del efecto del Elemental boreal) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Al oponente solo le cuesta {2} más lanzar un hechizo que haga objetivo al Elemental boreal más de una vez.
-

Elemental de la espesura

{2} {G}

Criatura — Elemental

3/2

Cuando el Elemental de la espesura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre otro Elemental objetivo que controlas.

Siempre que otra criatura que controlas muera, ganas 1 vida. Si esa criatura era un Elemental, pon un contador +1/+1 sobre el Elemental de la espesura.

- Si una criatura que controlas muere al mismo tiempo que tu total de vidas se convierte en 0 o menos, pierdes el juego antes de que la última habilidad del Elemental de la espesura pueda salvarte.
- Si el Elemental de la espesura muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, la última habilidad del Elemental de la espesura se dispara por cada una de esas otras criaturas. Ganarás 1 vida por cada una de ellas, pero si alguna de esas criaturas era un Elemental, el Elemental de la espesura no obtendrá un contador +1/+1, puesto que ya dejó el campo de batalla.

Elemental incendiario *(solo en mazo de Planeswalker)*

{2} {R} {R}

Criatura — Elemental

3/3

Siempre que un oponente recibe daño que no es de combate, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
- La habilidad del Elemental incendiario se dispara una vez por cada evento en que un oponente recibe daño que no es de combate, sin importar cuánto daño reciba ese jugador.
- La habilidad del Elemental incendiario 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/+0.
- En un juego de varios jugadores, si una fuente hace daño a varios oponentes al mismo tiempo, la habilidad del Elemental incendiario se disparará esa misma cantidad de veces.

Elemental raizviva

{4} {G} {G}

Criatura — Elemental

5/5

{G} {G} {G} {G} {G}: Endereza la tierra objetivo que controlas. Se convierte en una criatura Elemental 5/5 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra. *(Este efecto dura mientras esa tierra permanezca en el campo de batalla.)*

- La habilidad del Elemental raizviva puede hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura o a una tierra que ya esté enderezada. La habilidad la enderezará si es posible y fijará su fuerza y resistencia base en 5/5.

Cualquier contador o efecto que modifique la fuerza y la resistencia de esa criatura se seguirá aplicando, y cualquier efecto que fije la fuerza y la resistencia de la criatura será sobrescrito.

Emboscador de manada nocturna

{2} {G} {G}

Criatura — Lobo

4/4

Destello.

Los otros Lobos y Licántropos que controlas obtienen +1/+1.

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo este turno, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

- Una criatura que sea a la vez un Lobo y un Licántropo solo obtiene +1/+1 de la habilidad del Emboscador de manada nocturna.
 - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otros Lobos y Licántropos que controlas puede convertirse en letal si el Emboscador de manada nocturna deja el campo de batalla durante ese turno.
 - El Emboscador de manada nocturna se fija en tu turno completo para determinar si lanzaste un hechizo, incluso si el Emboscador de manada nocturna no estaba en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. En particular, no obtendrás una ficha de Lobo durante tu paso final si lanzaste el Emboscador de manada nocturna durante tu turno.
 - Si lanzaste un hechizo que fue contrarrestado, la última habilidad del Emboscador de manada nocturna no se dispara.
-

En pos de la victoria

{3} {G} {G}

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Pueden hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker al que atacan.)*

- En pos de la victoria 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 ni ganarán la habilidad de arrollar.
-

Encarnación de las agonías

{1} {B} {B}

Criatura — Demonio

0/0

Vuela, toque mortal.

La Encarnación de las agonías entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada coste de maná distinto entre las cartas que no sean tierra en tu cementerio. *(Por ejemplo, {2}{B} y {1}{B}{B} son costes de maná distintos.)*

- Todas las cartas de *Magic* o bien no tienen coste de maná o tienen exactamente un coste de maná. La Encarnación de las agonías nunca tiene en cuenta una carta sin coste de maná. Una carta con coste de maná de {0} sí se tiene en cuenta.
- La Encarnación de las agonías verifica los símbolos de maná en el coste de maná de la carta. Por ejemplo, un coste de maná de {X} es diferente de un coste de maná de {0}.
- Los símbolos de maná híbrido se tratan como símbolos únicos, no como cualquiera de sus dos componentes individualmente. Por ejemplo, {b/r}, {B} y {R} son tres costes de maná distintos.
- El coste de maná de una carta partida se determina combinando sus dos mitades. Por ejemplo, el coste de maná de Fuego//Hielo en tu cementerio es {2}{U}{R}, igual que el coste de maná del Estallido de Ral.
- La Encarnación de las agonías ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, aumentos de coste y reducciones de coste.
- Si regresas la Encarnación de las agonías de tu cementerio al campo de batalla, su última habilidad también se cuenta a sí misma.

Entonavida loxodón

{5}{W}

Criatura — Clérigo elefante

4/6

Cuando el Entonavida loxodón entre al campo de batalla, puedes hacer que tu total de vidas se convierta en la resistencia total de las criaturas que controlas.

{5}{W}: El Entonavida loxodón obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es tu total de vidas.

- Puedes activar la última habilidad del Entonavida loxodón después de que entre al campo de batalla, pero antes de que su primera habilidad se resuelva.
- Eliges si quieres cambiar tu total de vidas y, si eliges hacerlo, defines tu total de vidas como el número correspondiente mientras la habilidad disparada del Entonavida loxodón se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges cambiar tu total de vidas y el momento en que cambias dicho total de vidas.
- Para que tu total de vidas se convierta en un número determinado, ganas o pierdes la cantidad correspondiente de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas es de 4 cuando la habilidad se resuelve y tus criaturas tienen una resistencia total de 6, la habilidad hará que ganes 2 vidas; en cambio, si tu total de vidas es de 10 cuando la habilidad se resuelve, hará que pierdas 4 vidas si eliges cambiar tu total de vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- Si eliges que tu total de vidas se convierta en la resistencia de las criaturas que controlas, esto ocurre una vez. Si la resistencia de tus criaturas cambia más adelante, no afectará a tu total de vidas.
- El valor de X solo se determina en cuanto la última habilidad del Entonavida loxodón comienza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si tu total de vidas cambia.

Erudita de las eras

{5} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

3/3

Cuando la Erudita de las eras entre al campo de batalla, regresa hasta dos cartas de instantáneo y/o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad disparada de la Erudita de las eras no puede regresar dos cartas de instantáneo y dos cartas de conjuro; regresa como máximo dos cartas.

Escupebrasas

{R}

Criatura — Lagarto elemental

1/1

Siempre que el Escupebrasas ataque, hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker al que esté atacando.

- El daño que hace el Escupebrasas en cuanto su habilidad se resuelve no es daño de combate.
- Si la lealtad del planeswalker al que el Escupebrasas está atacando queda reducida a 0 por el daño que hace su habilidad, el Escupebrasas sigue atacando. Puede ser bloqueado y no hará daño de combate si no es bloqueado.

Escupecfuego de Chandra

{2} {R}

Criatura — Elemental

1/3

Vuela.

Siempre que un oponente reciba daño que no sea de combate, el Escupecfuego de Chandra obtiene +3/+0 hasta el final del turno.

- El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
 - La última habilidad del Escupecfuego de Chandra se dispara solo una vez por cada evento en que un oponente recibe daño que no es de combate, sin importar cuánto daño reciba ese jugador.
 - En un juego de varios jugadores, si una fuente hace daño a varios oponentes al mismo tiempo, la última habilidad del Escupecfuego de Chandra se disparará tantas veces como oponentes hayan recibido daño.
-

Estación de crecimiento

{1} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.*)

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que controlas, roba una carta.

- Si varias criaturas entran al campo de batalla bajo tu control simultáneamente, adivinarás 1 por cada una de esas criaturas. No mirarás más de una carta de tu biblioteca a la vez.
 - La última habilidad de la Estación de crecimiento se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - La última habilidad de la Estación de crecimiento se dispara cuando lanzas un hechizo que tiene varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea una criatura que controlas. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que hace objetivo varias veces a una criatura que controlas ni si hace objetivo a varias criaturas que controlas.
-

Extracción agonizante

{3} {B}

Conjuro

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

- Si el objetivo elegido se convierte en un objetivo ilegal para la Extracción agonizante, el hechizo no se resolverá. No ganarás vidas.
-

Falla tectónica

{3} {R}

Conjuro

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

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Falla tectónica intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Las criaturas sin la habilidad de volar podrán bloquear normalmente. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), las criaturas sin la habilidad de volar no podrán bloquear.
 - Como no modifica las características de las criaturas, la Falla tectónica puede afectar a criaturas que entren al campo de batalla o pierdan la habilidad de volar después de que el hechizo se resuelva, y dejará de afectar a las criaturas que ganen la habilidad de volar.
-

Fénix inmortal (*solo en mazo de bienvenida*)

{4} {R} {R}

Criatura — Fénix

5/3

Vuela. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas que tengan la habilidad de volar o alcance.*)

Cuando el Fénix inmortal muera, regresa a la mano de su propietario.

- Si el Fénix inmortal deja el cementerio después de morir pero antes de que su habilidad disparada se resuelva, no regresará a la mano de su propietario.

Filo ancestral

{1} {W}

Artefacto — Equipo

Cuando el Filo ancestral entra al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 y luego anéxale el Filo ancestral.

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Equipar {1} ({1}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La ficha de Soldado que creas entra al campo de batalla como una criatura 1/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 1/1.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Soldado y el momento en que el Filo ancestral se anexa a él.

Fin de la historia

{1} {U}

Instantáneo

Contrarresta la habilidad activada, la habilidad disparada o el hechizo legendario objetivo.

- El Fin de la historia no puede hacer objetivo a una habilidad de maná activada o disparada. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná en la reserva de maná de un jugador en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná a la reserva de maná del jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.
- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio, si procede.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.

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

Fin de la Legión

{1} {B}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo que controla un oponente con coste de maná convertido de 2 o menos y todas las otras criaturas que controla ese jugador con el mismo nombre que esa criatura. Luego, ese jugador muestra su mano y exilia todas las cartas con ese nombre de su mano y cementerio.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- El coste de maná convertido de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná convertido que ese objeto.
- El nombre de una ficha de criatura es igual a los tipos de criatura especificados en cuanto fue creada, a menos que la ficha sea una copia de otra criatura o el efecto que haya creado la ficha le dé un nombre distinto de forma específica.
- El Fin de la Legión solo hace objetivo a una criatura. Las otras criaturas serán exiliadas incluso si tienen la habilidad de antimaleficio, y las cartas en la mano y el cementerio de su controlador serán exiliadas incluso si ese jugador tiene la habilidad de antimaleficio.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Fin de la Legión intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador muestra su mano y no se exilia nada.

Final natural

{2} {G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 3 vidas.

- Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Final natural, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que ganas vidas.

Flagelador horripilante

{3} {B} {B}

Criatura — Guerrero orco

3/3

Cuando el Flagelador horripilante entre al campo de batalla, hace una cantidad de daño al oponente o planeswalker objetivo igual a las criaturas que controlas.

- La cantidad de criaturas que controlas se cuenta en cuanto la habilidad del Flagelador horripilante se resuelve. Si el Flagelador horripilante sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

Forja mística

{4}

Artefacto

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

Puedes lanzar la primera carta de tu biblioteca si es una carta de artefacto o una carta incolora que no sea tierra.

{T}, pagar 1 vida: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

- La Forja mística te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de los hechizos que lanzas desde tu biblioteca.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo que lances desde tu biblioteca, incluyendo los costes adicionales. Puedes también pagar costes alternativos.

Freír

{1} {R}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Freír hace 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo que sea blanco o azul.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a Freír. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, Freír no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando Freír intenta resolverse, el hechizo no se resolverá e irá al cementerio de su propietario sin tener ningún efecto. Eso sucede aunque no pueda ser contrarrestado.

Fuelino de Chandra

{1} {R}

Criatura — Felino elemental

2/2

{T}: Agrega {R}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Elemental o un hechizo de planeswalker Chandra.

- Un hechizo de planeswalker Chandra es un hechizo de planeswalker con el subtipo Chandra. Las cartas que usan el nombre de Chandra en su título o su imagen en su ilustración (como el Regulador de Chandra o la Indignación de Chandra) no son hechizos de planeswalker Chandra.
-

Gargos, vigilante brutal
{3} {G} {G} {G}
Criatura legendaria — Hydra
8/7

Vigilancia.

Te cuesta {4} menos lanzar los hechizos de Hydra.

Siempre que una criatura que controlas sea objetivo de un hechizo, Gargos, vigilante brutal lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Gargos). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste de Gargos solo afecta al maná genérico en el coste de una Hydra. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de Hydra con coste de maná de {2} {G} {G} {G}, costará {G} {G} {G} lanzarlo, no {G}.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de aplicar las reducciones de coste. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de Hydra con coste de maná de {X} {G} {G} y eliges que X sea 6, pagas {2} {G} {G}. Todas las habilidades de esa Hydra que se refieran a X siguen usando 6 como valor de X, al margen de lo que realmente pagaste.
- La habilidad de reducción de coste de Gargos solo se aplica mientras está en el campo de batalla. Gargos no reduce su propio coste.
- El controlador de Gargos elige contra qué criatura lucha Gargos (si procede), no el controlador del hechizo.
- Si un hechizo hace objetivo varias veces a una criatura que controlas, la habilidad de Gargos se dispara una vez. Si ese hechizo hace objetivo a varias criaturas que controlas, la habilidad de Gargos se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- La habilidad disparada de Gargos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad de Gargos intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si Gargos ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Geists del calabozo
{2} {U} {U}
Criatura — Espíritu
3/3

Vuela.

Cuando los Geists del calabozo entren al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras controles a los Geists del calabozo.

- Si otro jugador gana el control de los Geists del calabozo, su efecto expira. No evitarán que la criatura se enderece, incluso si más adelante vuelves a ganar el control de los Geists del calabozo.
- La habilidad disparada de los Geists del calabozo puede hacer objetivo a una criatura girada. Si la criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve, esa criatura permanece girada y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- Si los Geists del calabozo dejan el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo se girará pero se podrá enderezar de forma normal.

Golos, peregrino incansable

{5}

Criatura artefacto legendaria — Explorador

3/5

Cuando Golos, peregrino incansable entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

{2} {W} {U} {B} {R} {G}: Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno sin pagar sus costes de maná.

- Si no juegas algunas de las cartas o todas las cartas exiliadas con la última habilidad de Golos, esas cartas permanecen en el exilio.
- La última habilidad de Golos no cambia el momento en el que puedes jugar las cartas exiliadas. 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.
- 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.
- 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 las Astillas óseas, debes pagarlos para lanzarla.

Guanteletes de luz

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +0/+2 y asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

La criatura encantada tiene “{2} {W}: Endereza esta criatura”.

- El efecto de los Guanteletes de luz no modifica la fuerza de la criatura encantada; solo modifica la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, si una criatura lucha mientras está encantada con los Guanteletes de luz, esa criatura hará una cantidad de daño igual a su fuerza, no a su resistencia.

Guardiana de Serra (*mazo de Planeswalker, mazo de bienvenida y Kit de inicio*)

{4} {W} {W}

Criatura — Ángel

5/5

Vuela. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas que tengan la habilidad de volar o alcance.*)

Vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

- Una criatura que pierda la habilidad de vigilancia después de haber atacado (probablemente porque la Guardiana de Serra deje el campo de batalla) no hará que se gire.

Hada malhechora

{U}

Criatura — Bribón hada

1/1

Vuela.

Cuando el Hada malhechora entre al campo de batalla, si controlas otra criatura llamada Hada malhechora, roba una carta.

- La habilidad disparada del Hada malhechora verifica si controlas otra criatura llamada Hada malhechora en el momento en que la nueva Hada malhechora entra al campo de batalla. Si no es así, la habilidad no se disparará. La habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si, en ese momento, no controlas otra criatura llamada Hada malhechora, la habilidad no tendrá efecto.

Hidra voraz

{X} {G} {G}

Criatura — Hidra

0/1

Arrolla.

La Hidra voraz entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Hidra voraz entre al campo de batalla, elige uno:

- Duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre la Hidra voraz.
- La Hidra voraz lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

- Si el objetivo del segundo modo de la Hidra voraz no es un objetivo legal en cuanto la habilidad se resuelve, o si la Hidra voraz dejó el campo de batalla, ninguna criatura hará o recibirá daño. La habilidad no cambiará al primer modo si el objetivo es ilegal.
 - Como luchar no es daño de combate, la habilidad de arrollar no tiene efecto durante la lucha.
-

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.

Imperio de la ley

{2} {W}

Encantamiento

Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo cada turno.

- El Imperio de la ley se fija en el turno entero para ver si un jugador ya lanzó un hechizo, incluso si el Imperio de la ley no estaba en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. En particular, no puedes lanzar el Imperio de la ley y luego lanzar otro hechizo durante el mismo turno.
- Si lanzaste un hechizo que fue contrarrestado, no puedes lanzar otro hechizo durante el mismo turno.

Indignación de Chandra

{2} {R} {R}

Instantáneo

La Indignación de Chandra hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo y 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Indignación de Chandra intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibe daño.

Inquisidor del páramo

{1} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

{2} {W}: El Inquisidor del páramo gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. *(Hace daño de combate antes que las criaturas sin la habilidad de dañar primero.)*

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

Inundación de lágrimas

{4} {U} {U}

Conjuro

Regresa todos los permanentes que no sean tierra a las manos de sus propietarios. Si regresas de esta manera cuatro o más permanentes que no sean fichas que controlas, puedes poner una carta de permanente de tu mano en el campo de batalla.

- Si regresas cuatro o más permanentes que no sean fichas, la carta de permanente que pones en el campo de batalla puede ser una de las cartas que regresó a tu mano de esta manera.
- Las habilidades que se disparen en cuanto los permanentes que no sean tierra regresan se ponen en la pila al mismo tiempo que las habilidades que se disparen en cuanto la carta de permanente se pone en el campo de batalla (si corresponde).
- Si un permanente fuera a ser regresado a tu mano pero acaba en otra zona (probablemente porque, en vez de eso, un efecto lo exilió o porque es el comandante de un jugador en la variante Commander), la Inundación de lágrimas lo tiene en cuenta cuando determina si regresaron cuatro o más permanentes que no sean fichas.

Jabalí encrespado (*solo en mazo de bienvenida*)

{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.

Jaula del cavatumbas

{1}

Artefacto

Las cartas de criatura en los cementerios y las bibliotecas no pueden entrar en el campo de batalla.

Los jugadores no pueden lanzar hechizos desde los cementerios o las bibliotecas.

- Los jugadores siguen pudiendo lanzar tierras desde los cementerios o las bibliotecas si un efecto les permite hacerlo.
- Si un efecto exilia una carta de una biblioteca y le permite a un jugador lanzarla, ese jugador puede hacerlo. El hechizo se lanza desde el exilio, no desde una biblioteca.

Jefe de guerra vengativo

{4} {B}

Criatura — Guerrero orco

4/4

Siempre que pierdas vidas por primera vez cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Jefe de guerra vengativo.

(*El daño causa pérdida de vidas.*)

- Solo pones un contador +1/+1 sobre el Jefe de guerra vengativo, sin importar cuántas vidas perdiste.
- Un jugador pierde vidas si paga vidas.
- Si pagas vidas para lanzar un hechizo o activar una habilidad, no pones un contador +1/+1 sobre el Jefe de guerra vengativo hasta que hayas acabado de lanzar ese hechizo o de activar esa habilidad. Pones el contador sobre el Jefe de guerra vengativo antes de que ese hechizo o habilidad se resuelva.
- Si el Jefe de guerra vengativo pasa a estar bajo tu control después de que ya hayas perdido vidas en un turno, su habilidad no se puede disparar durante ese turno.

Kaalia, buscadora del cénit
 {R} {W} {B}
 Criatura legendaria — Clérigo humano
 3/3

Vuela, vigilancia.

Cuando Kaalia, buscadora del cénit entre al campo de batalla, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Ángel, una carta de Demonio y/o una carta de Dragón que se encuentren entre ellas y ponerlas en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Puedes poner hasta tres cartas en tu mano de esta manera: una carta de Ángel, una carta de Demonio y/o una carta de Dragón. Si una carta tiene más de uno de estos tipos, tú eliges de qué tipo se considera.

Kethis, la Mano Oculta
 {W} {B} {G}
 Criatura legendaria —Consejero elfo
 3/4

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos legendarios. Exiliar dos cartas legendarias de tu cementerio: Hasta el final del turno, cada carta legendaria en tu cementerio obtiene “Puedes jugar esta carta desde tu cementerio”.

- La última habilidad de Kethis solo afecta a las cartas legendarias que están en tu cementerio en el momento en que se resuelve. Las cartas legendarias que vayan a tu cementerio más adelante en el turno no ganarán la habilidad. Si juegas una carta legendaria y regresa a tu cementerio, ya no tendrá la habilidad.
- La última habilidad de Kethis no cambia el momento en el que puedes jugar las cartas legendarias. Por ejemplo, si tienes una carta de criatura legendaria de tu cementerio, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si tienes una carta de tierra legendaria en tu cementerio, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo legendario que lances de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. Puedes también pagar costes alternativos.

Kykar, Furia del Viento
{1}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Hechicero ave
3/3
Vuela.
Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura,
crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la
habilidad de volar.
Sacrificar un Espíritu: Agrega {R}.

- La habilidad disparada de Kykar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que los objetivos se elijan para ese hechizo; por lo tanto, el Espíritu que se crea no puede ser objetivo de ese hechizo. La habilidad de Kykar se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

La voluntad de los dioses
{W}
Instantáneo
La criatura objetivo que controlas gana protección contra
el color de tu elección hasta el final del turno. *(No puede
ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar
encantada o ser equipada por nada de ese color.)*
Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca.
Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

- No puedes elegir “artefacto” o “incolore” cuando La voluntad de los dioses te indica que elijas un color, porque no son colores.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando La voluntad de los dioses intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1. Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal mientras La voluntad de los dioses se resuelve (probablemente porque le diste protección contra blanco), si que adivinas 1.

Leva impía
{2}{B}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando la criatura encantada muera, regresa esa carta al
campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1
sobre ella.

- Una vez que la Leva impía regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que tuviera anexadas no regresan al campo de batalla (incluida la propia Leva impía). Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que tuviera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
- Tú controlas la criatura regresada, sin importar quién fuera el controlador antes de que muriera.
- Si la criatura regresada entra con cualesquiera otros contadores, entra con esos contadores más un contador +1/+1 adicional.
- Si la Leva impía encanta una ficha, no regresará al campo de batalla cuando muera.

- Si varios jugadores controlan cada uno una Leva impía anexada a una criatura, el jugador que controlará la criatura regresada es el último jugador por orden de turno empezando por el jugador cuyo turno se está jugando cuando la criatura muere. En un juego de dos jugadores, esto se refiere al jugador cuyo turno no se está jugando. En un juego de varios jugadores, esto se refiere al jugador que esté más cerca de la derecha del jugador cuyo turno se está jugando.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilia la criatura que controlas con el efecto de la Leva impía.

Liche preso de los libros

{1} {U} {B}

Criatura — Hechicero zombie

1/3

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

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

Siempre que el Liche preso de los libros entre al campo de batalla o haga daño de combate a un jugador, roba una carta y luego descarta una carta.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad disparada del Liche preso de los libros se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Lince escarchado

{2} {U}

Criatura — Felino elemental

2/2

Cuando el Lince escarchado entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- La habilidad disparada del Lince escarchado puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Línea mística de la abundancia

{2} {G} {G}

Encantamiento

Si la Línea mística de la abundancia está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Siempre que gires una criatura para obtener maná, agrega un {G} adicional.

{6} {G} {G}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Una habilidad que se dispara “siempre que gires una criatura para obtener maná” solo se dispara si activas una habilidad de maná de una criatura que incluya {T} en su coste. Las habilidades de maná que no

incluyan el símbolo {T} y en vez de eso digan “Girar una criatura enderezada que controlas” o algo similar no harán que la segunda habilidad de la Línea mística de la abundancia se dispare. De manera similar, no se disparará si giras una criatura para activar una habilidad de maná de otro objeto (incluso si esa habilidad de maná también incluye {T}).

Línea mística de la combustión

{2} {R} {R}

Encantamiento

Si la Línea mística de la combustión está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Siempre que tú y/o al menos un permanente que controlas sean objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, la Línea mística de la combustión hace 2 puntos de daño a ese jugador.

- La habilidad disparada de la Línea mística de la combustión se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad es contrarrestado.
 - Si un hechizo o habilidad te hace objetivo varias veces a ti y/o a un permanente que controlas, o si un hechizo o habilidad te hace objetivo a ti y a uno o más permanentes que controlas, la habilidad disparada de la Línea mística de la combustión se dispara una vez.
-

Línea mística del vacío

{2} {B} {B}

Encantamiento

Si la Línea mística del vacío está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- Mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla, las criaturas que no sean fichas que controlan tus oponentes no morirán. En vez de eso, serán exiliadas. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se disparan.
 - Las fichas mueren igualmente mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla.
-

Llave múltiple

{1}

Artefacto

{1}, {T}: Endereza otro artefacto objetivo.

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

- ¡Eh, mira! ¡Una llave!
 - Activar la última habilidad de la Llave múltiple después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.
-

Maestro ensamblador

{3} {W}

Criatura — Artífice humano

1/1

Cuando el Maestro ensamblador entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 3/3.

Los Gólems 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 los Gólems que controlas puede convertirse en letal si el Maestro ensamblador deja el campo de batalla durante ese turno.

Mago dragón

{5} {R} {R}

Criatura — Hechicero dragón

5/5

Vuela.

Siempre que el Mago dragón haga daño de combate a un jugador, cada jugador descarta su mano y luego roba siete cartas.

- Si un jugador tiene menos de siete cartas en su biblioteca, ese jugador pierde el juego después de que la habilidad disparada del Mago dragón se resuelva. Si todos los jugadores pierden el juego de esta manera, el juego es un empate.

Marcar al rojo vivo

{1} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. *(Cualquier cantidad de daño que haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Marcar al rojo vivo intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Martillo colosal

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +10/+10 y pierde la habilidad de volar.

Equipar {8} ({8}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- El Martillo colosal se puede anexas a una criatura que no haya tenido la habilidad de volar. Simplemente, no perderá la habilidad de volar.

- Si una criatura equipada gana la habilidad de volar después de que se le haya anexado el Martillo colosal, mantendrá la habilidad de volar.
- Si una habilidad de la criatura equipada indica que tiene la habilidad de volar “mientras” una condición particular sea cierta, el Martillo colosal igual evitará que la criatura tenga la habilidad de volar, incluso si esa condición pasa a ser cierta. Por ejemplo, si la criatura equipada “tiene la habilidad de volar mientras esté atacando”, no tendrá la habilidad de volar incluso si ataca después de que se le haya anexado el Martillo colosal.

Máscara de inmolación

{1} {R}

Artefacto — Equipo

Cuando la Máscara de inmolación entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Elemental roja 1/1 y luego anéxale la Máscara de inmolación.

La criatura equipada tiene “Sacrificar esta criatura: Hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

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

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Elemental y el momento en que la Máscara de inmolación se anexa a ella.
- La criatura equipada es la fuente de la habilidad activada y la fuente del daño, no la Máscara de inmolación. Esto significa que una criatura verde equipada con la Máscara de inmolación puede hacer daño a una criatura con protección contra rojo, pero no puede hacer daño a una criatura con protección contra verde.

Mensajero celestial (*solo en mazo de Planeswalker*)

{2} {U} {U}

Criatura — Espíritu ave

3/2

Destello. (*Puedes lanzar esta carta en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.*)

Vuela.

El Mensajero celestial obtiene +1/+1 mientras controles un planeswalker Yanling.

- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Mensajero celestial puede convertirse en letal si tu planeswalker Yanling deja el campo de batalla durante ese turno.

Místico del cielo estrellado

{1} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de encantamiento.

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre el Místico del cielo estrellado.

- Si lanzas un hechizo de Aura que hace objetivo a un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura después de que se resuelve.

Momento de heroísmo

{1} {W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(El daño hecho por la criatura también hace que su controlador gane esa misma cantidad de vidas.)*

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

Montura de cabalgalobos

{3} {G}

Artefacto — Equipo

Cuando la Montura de cabalgalobos entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2 y luego anéxale la Montura de cabalgalobos.

La criatura equipada obtiene +1/+1 y no puede ser bloqueada por más de una criatura.

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

- La ficha de Lobo que creas entra al campo de batalla como una criatura 2/2. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 2/2 antes de que la Montura de cabalgalobos se anexe a ella.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Lobo y el momento en que la Montura de cabalgalobos se anexa a ella.
- Si la criatura equipada tiene la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueada en absoluto.

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.
-

Mu Yanling, Bailarina del Cielo

{1} {U} {U}

Planeswalker legendario — Yanling

2

+2: Hasta tu próximo turno, hasta una criatura objetivo obtiene -2/-0 y pierde la habilidad de volar.

-3: Crea una ficha de criatura Ave Elemental azul 4/4 con la habilidad de volar.

-8: Obtienes un emblema con “Las Islas que controlas tienen ‘{T}: Roba una carta’”.

- La primera habilidad de Mu Yanling puede hacer objetivo a una criatura que no tenga la habilidad de volar. La criatura solo obtiene -2/-0.
- Después de que la primera habilidad de Mu Yanling se resuelva, la criatura objetivo tendrá la habilidad de volar de nuevo si otro efecto le otorga dicha habilidad.
- Una Isla es una tierra con el subtipo Isla, no cualquier tierra con una habilidad de maná que produzca maná azul.
- Girar una Isla para obtener maná es una habilidad activada. No puedes activar esa habilidad y activar también la habilidad que gana del emblema de Mu Yanling.
- En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la primera habilidad de Mu Yanling se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando habría empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

Mu Yanling, Viento Celestial *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4} {U} {U}

Planeswalker legendario — Yanling

5

+1: Hasta tu próximo turno, hasta una criatura objetivo obtiene -5/-0.

-3: Regresa hasta dos criaturas objetivo a las manos de sus propietarios.

-7: Las criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +5/+5 hasta el final del turno.

- La última habilidad de Mu Yanling afecta solo a las criaturas con la habilidad de volar que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno (o las criaturas que ganan la habilidad de volar más adelante en el turno) no obtienen +5/+5.
 - En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la primera habilidad de Mu Yanling se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando habría empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.
-

Obsequio del paraíso

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando el Obsequio del paraíso entre al campo de batalla, ganas 3 vidas.

La tierra encantada tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera”.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Obsequio del paraíso intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que no ganarás 3 vidas.

Ola ardiente de Chandra *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3} {R} {R}

Conjuro

La Ola ardiente de Chandra hace 2 puntos de daño al jugador objetivo y a cada criatura que controla ese jugador. Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Chandra, Furia de las Llamas, muéstrala y ponla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Ola ardiente de Chandra se resuelve, el hechizo no se resuelve. Ninguna criatura ni ningún jugador recibe daño, y tú no buscarás a Chandra, Furia de las Llamas.
- La Ola ardiente de Chandra hace objetivo al jugador, no a sus criaturas. Una criatura con la habilidad de antimaleficio puede recibir daño de esta manera.

Omnath, centro de la Turbulencia

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

Criatura legendaria — Elemental

3/3

Cuando Omnath, centro de la Turbulencia entre al campo de batalla, hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a los Elementales que controlas.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Elemental objetivo que controlas. Si controlas ocho o más tierras, roba una carta.

- La cantidad de Elementales que controlas se cuenta en cuanto se resuelve la primera habilidad de Omnath. Si Omnath sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.
 - Puedes elegir a Omnath como objetivo de su propia segunda habilidad.
 - Si el Elemental objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Omnath intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No robarás una carta si controlas ocho o más tierras. Si el objetivo es legal, pero no puede recibir un contador +1/+1 (probablemente porque un oponente controla el Venenóptero), sí que robas una carta si controlas ocho o más tierras.
-

Palabras aladas

{2} {U}

Conjuro

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura con la habilidad de volar.

Roba dos cartas.

- Una vez que anuncias que lanzas las Palabras aladas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se haya pagado el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con la habilidad de volar.
- Solo te cuesta {1} menos lanzar las Palabras aladas si controlas varias criaturas con la habilidad de volar.

Paladín hojas gemelas (*solo en mazo de Planeswalker*)

{3} {W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la Paladín hojas gemelas.

Mientras tengas 25 vidas o más, la Paladín hojas gemelas tiene la habilidad de dañar dos veces. (*Daña primero y también hace daño de combate normal.*)

- La primera habilidad de la Paladín hojas gemelas se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Orador apasionado o 4 vidas del Ángel de la aurora. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de la Paladín hojas gemelas se dispara una sola vez.
 - Si la Paladín hojas gemelas recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
 - 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 primera habilidad de la Paladín hojas gemelas 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 recibes daño de combate de dañar primero que reduce tu total de vidas por debajo de 25, la Paladín hojas gemelas perderá inmediatamente la habilidad de dañar dos veces. No hará daño de combate normal a menos que tu total de vidas vuelva en 25 o más antes del paso de daño de combate normal.
 - Si la Paladín hojas gemelas gana la habilidad de dañar dos veces después de que se haya producido el daño de combate (probablemente porque una criatura con vínculo vital hizo daño de combate), la Paladín hojas gemelas solo hará daño de combate normal.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la Paladín hojas gemelas tiene la habilidad de dañar dos veces mientras tu equipo tenga 25 vidas o más.
-

Parálisis del sueño

{3} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Parálisis del sueño entre al campo de batalla,
gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de
enderezar de su controlador.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Parálisis del sueño, el hechizo no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Pegaso fiel

{W}

Criatura — Pegaso

2/1

Vuela.

El Pegaso fiel no puede atacar ni bloquear solo.

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

Pendenciera magmoide

{3} {R}

Criatura — Guerrero elemental

2/4

Siempre que la Pendenciera magmoide ataque, obtiene
+1/+0 hasta el final del turno por cada Elemental que
controlas.

- El tamaño de la bonificación se determina en cuanto la habilidad de la Pendenciera magmoide comienza a resolverse; no cambiará más adelante en el turno si la cantidad de Elementales que controlas cambia.
 - Como la Pendenciera magmoide es en sí misma un Elemental, su habilidad normalmente le dará al menos +1/+0.
-

Poder de las masas

{G}

Instantáneo

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

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

Portal del santuario

{2} {U}

Artefacto

{1}, {T}: Regresa la criatura objetivo que controlas y cada Aura anexada a ella a las manos de sus propietarios.

Activa esta habilidad solo durante tu turno.

- El Equipo anexado a la criatura objetivo permanece en el campo de batalla.

Prelada de las alas

{W} {W}

Criatura — Clérigo humano

1/4

Siempre que un Ángel entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 4 vidas.

Siempre que un Ángel que controlas muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

- Si la Prelada de las alas muere al mismo tiempo que uno o más Ángeles que controlas, su última habilidad se dispara por cada uno de esos Ángeles.
- Si un efecto (como el de la Adaptación arcana) hace que la Prelada de las alas se convierta en un Ángel, su primera habilidad se dispara en cuanto entre al campo de batalla y su última habilidad se dispara en cuanto muere.

Presencia terrorífica

{3} {B}

Criatura — Pesadilla

3/3

Siempre que un Pantano entre al campo de batalla bajo tu control, elige uno:

- Robas una carta y pierdes 1 vida.
- La Presencia terrorífica hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 2 vidas.

- Una carta de Pantano es una carta de tierra con el subtipo Pantano, no cualquier tierra con una habilidad de maná que produce maná negro.

- Si eliges el segundo modo y el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada de la Presencia terrorífica intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás 2 vidas y la habilidad no cambiará al primer modo.

Protector de la Isla Evos

{2} {U}

Criatura — Hechicero ave

2/2

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura con la habilidad de volar.

- Un hechizo de criatura sin la habilidad de volar no costará menos, incluso si un efecto hace que la criatura tenga la habilidad de volar una vez que esté en el campo de batalla. Esto también es cierto si el propio hechizo de criatura tiene una habilidad que le da la habilidad de volar una vez que esté en el campo de batalla bajo ciertas condiciones, incluso si esas condiciones son ciertas.
- La última habilidad del Protector de la Isla Evos no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de criatura con la habilidad de volar.

Pulso de Murasa

{2} {G}

Instantáneo

Regresa la carta de criatura o de tierra objetivo de un cementerio a la mano de su propietario. Ganas 6 vidas.

- Si la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Pulso de Murasa intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 6 vidas.

Quemacaminos tenaz

{R} {G}

Criatura — Elemental

2/2

Los otros Elementales que controlas obtienen +1/+0.

{2} {R} {G}: El Quemacaminos tenaz obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada Elemental que controlas.

- El tamaño de la bonificación se determina en cuanto la última habilidad del Quemacaminos tenaz empieza a resolverse; no cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de Elementales que controlas.
- Como el Quemacaminos tenaz es un Elemental, su última habilidad normalmente le dará como mínimo un +1/+1.

Ráfaga de éter

{1} {U}

Instantáneo

Elige el hechizo o permanente objetivo que sea rojo o verde. Su propietario lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario del hechizo o permanente objetivo elige si quiere ponerlo en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.
- Si un hechizo va a la biblioteca de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.

Ráptor merodeador

{1} {R}

Criatura — Dinosaurio

2/3

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

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo

tu control, el Ráptor merodeador le hace 2 puntos de

daño. Si un Dinosaurio recibe daño de esta manera, el

Ráptor merodeador obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- Los efectos que reducen el coste de maná genérico de un hechizo (como el del Ráptor merodeador) no pueden reducir los requisitos de maná de color de ese hechizo.
- La reducción de coste del Ráptor merodeador no se afecta a sí mismo.

Recluso de Barrioescombros *(solo en mazo de bienvenida)*

{4} {R}

Criatura — Berserker ogro

6/5

El Recluso de Barrioescombros ataca cada combate si puede.

- Si el Recluso de Barrioescombros no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Recuperación de las parramohosas

{3} {B} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas muera, ganas 1

vida y robas una carta.

- Si la Recuperación de las parramohosas deja el campo de batalla al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas mueren, su habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
- Si una criatura que controlas muere al mismo tiempo que tu total de vidas se convierte en 0 o menos, pierdes el juego antes de que la Recuperación de las parramohosas pueda salvarte.

Reducir a cenizas

{4} {R}

Conjuro

Reducir a cenizas hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de Reducir a cenizas exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.

Refugio literario

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +0/+2 y tiene “{T}: Roba una carta, luego descarta una carta”.

- Robas y descartas mientras la habilidad otorgada se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- Una vez que la habilidad otorgada por el Refugio literario se activa, se resolverá incluso si el Refugio literario deja el campo de batalla antes de que esa habilidad se resuelva.

Regisaurio pútrido

{2} {B}

Criatura — Dinosaurio zombie

7/6

Al comienzo de tu mantenimiento, descarta una carta.

- Como el paso de mantenimiento ocurre antes que el paso de robar, la habilidad disparada del Regisaurio pútrido te hace descartar antes de que robes una carta en tu turno.
- Si no tienes cartas en la mano cuando se resuelve la habilidad disparada del Regisaurio pútrido, simplemente no descartarás ninguna carta. No hay penalización por no poderlo hacer.

Regreso doble

{W} {W}

Instantáneo

Elige hasta dos cartas de permanente objetivo en tu cementerio que hayan ido allí desde el campo de batalla este turno. Regrésalas al campo de batalla giradas.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si regresas un Aura de esta manera, eliges a qué encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla, pero no puedes elegir ninguna carta de permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo que esa Aura. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir permanentes o jugadores con antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un

jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.

- Los hechizos de permanente que fueron contrarrestados antes en el turno nunca entraron al campo de batalla, por lo que no serán objetivos legales para el Regreso doble.

Regulador de Chandra

{1} {R}

Artefacto legendario

Siempre que actives una habilidad de lealtad de un planeswalker Chandra, puedes pagar {1}. Si lo haces, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

{1}, {T}, descartar una carta de Montaña o una carta roja: Roba una carta.

- No puedes pagar {1} más de una vez por cada vez que se resuelva la habilidad disparada del Regulador de Chandra.
- Copiar una habilidad de lealtad no agrega ni remueve contadores de lealtad de ningún objeto.
- Si la habilidad de lealtad tiene −X en su coste, la copia usa el mismo valor de X.
- La habilidad disparada del Regulador de Chandra y la copia que crea se resuelven antes que la habilidad de lealtad que hizo que se disparara. Se resuelven incluso si esa habilidad de lealtad es contrarrestada.
- Una carta de Montaña es una carta de tierra con el subtipo Montaña, no cualquier carta de tierra con una habilidad de maná que produce maná rojo. Las cartas de tierra normalmente son incoloras, incluso si producen maná rojo.

Replicación experta

{5} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Crea dos fichas de criatura artefacto Gólem incoloras 3/3.
- Elige un artefacto objetivo que controlas. Cada otro artefacto que controlas se convierte en una copia de ese artefacto hasta el final del turno.

- La Replicación experta copia los valores impresos del artefacto objetivo. No copiará los contadores que haya sobre ese artefacto o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieron que el artefacto objetivo se convirtiera en una criatura artefacto si no es normalmente una criatura artefacto.
 - Un Equipo que se convierta en una copia de una criatura se desanexa si estaba anexado a una criatura. Un Equipo que se convierta en una copia de otro Equipo permanece anexado si estaba anexado a una criatura.
 - Si el artefacto objetivo está copiando otra cosa, entonces tus artefactos se convierten en copias de aquello que el artefacto objetivo estuviera copiando.
 - Convertirse en una copia no cambiará el hecho de que un artefacto sea una ficha.
-

Rescatador de las ruinas

{3}

Criatura artefacto — Constructo

2/1

Sacrificar el Rescatador de las ruinas: Elige una carta de permanente objetivo en tu cementerio que haya ido allí desde el campo de batalla este turno. Regrésala a tu mano.

- Como los objetivos de las habilidades activadas se eligen antes de que se paguen los costes (como el de “Sacrificar el Rescatador de las ruinas”), el Rescatador de las ruinas no puede hacerse objetivo a sí mismo con su habilidad.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- La habilidad del Rescatador de las ruinas puede hacer objetivo a una carta de permanente en tu cementerio que fue allí desde el campo de batalla antes de que el Rescatador de las ruinas entrara al campo de batalla durante ese mismo turno.
- Los hechizos de permanente que fueron contrarrestados antes en el turno nunca entraron al campo de batalla, así que no son objetivos legales para la habilidad del Rescatador de las ruinas.

Reverberación repetida

{2} {R} {R}

Instantáneo

Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro o actives una habilidad de lealtad este turno, copia ese hechizo o habilidad dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- El texto impreso en español de la Reverberación repetida (“La próxima vez que lances un hechizo...” es incorrecto, ya que falta “Cuando”, que indica que al resolverse el hechizo se crea una habilidad disparada retrasada.
- Si lanzas una Reverberación repetida después de otra, copiarás la segunda Reverberación repetida dos veces. Ambas se resuelven y crean tres habilidades disparadas retrasadas. El siguiente hechizo que lances o la siguiente habilidad de lealtad que actives se copiará seis veces. Si ese hechizo también es una Reverberación repetida, el siguiente hechizo o habilidad se copiará catorce veces. Una cuarta Reverberación repetida copiará el siguiente hechizo o habilidad treinta veces. Si se lanzan aún más copias de la Reverberación repetida, el lector tendrá que hacer los cálculos por su cuenta.
- La habilidad de la Reverberación repetida copiará cualquier habilidad de lealtad o cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- Se crean las copias incluso si se contrarresta el hechizo o habilidad que hizo que se disparara la habilidad de la Reverberación repetida para cuando esta habilidad se resuelve. Las copias se resuelven antes que el hechizo o habilidad original.
- Las copias tendrán los mismos objetivos que el hechizo o la habilidad que están copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.

- Si el hechizo o habilidad copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para las copias también.
- Las copias que crea la habilidad de la Reverberación repetida se crean en la pila, así que no se “lanzan” ni se “activan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad no se dispararán.
- Copiar una habilidad de lealtad no agrega ni remueve contadores de lealtad de ningún objeto.

Rienne, ángel del renacimiento (*carta promocional de Buy-a-Box*)

{2} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Ángel

5/4

Vuela.

Las otras criaturas multicolores que controlas obtienen +1/+0.

Siempre que otra criatura multicolor que controlas muera, regrésala a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si una criatura multicolor que controlas deja el cementerio después de que muera pero antes de que la habilidad disparada retrasada se resuelva, no regresará a la mano de su propietario.
- Si un efecto hace que una criatura que no sea multicolor se convierta en multicolor y esa criatura muere, la carta que no es multicolor regresará a la mano de su propietario.
- Si Rienne muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas multicolores que controlas, su última habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
- Si Rienne deja el campo de batalla después de que su habilidad se haya disparado pero antes del próximo paso final, su habilidad disparada retrasada seguirá regresando la carta.

Rinoceronte ramaespalda (*solo en mazo de*

Planeswalker)

{2} {G} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/4

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

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Rinoceronte ramaespalda, roba una carta.

- La última habilidad del Rinoceronte ramaespalda se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La última habilidad del Rinoceronte ramaespalda se dispara cuando lanzas un hechizo que tenga varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea el Rinoceronte ramaespalda. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que haga objetivo al Rinoceronte ramaespalda varias veces.

Rompeolas de Yarok

{3} {U}

Criatura — Elemental

4/4

Cuando el Rompeolas de Yarok entre al campo de batalla, regresa otra criatura que controlas a la mano de su propietario.

- Si no controlas otras criaturas cuando la habilidad disparada se resuelve, simplemente no regresas nada. No hay penalización por no poderlo hacer.

Sangre por huesos

{3} {B}

Conjuro

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

Regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla, luego regresa otra carta de criatura de tu cementerio a tu mano.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Una vez que empieces a lanzar la Sangre por huesos, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que deseas sacrificar.
- La Sangre por huesos no hace objetivo a las cartas de criatura para regresarlas de tu cementerio. Esto significa que, mientras el hechizo se resuelve, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué cartas regresar y el momento en que las regresas.
- La criatura sacrificada para lanzar la Sangre por huesos puede ser una de las cartas elegidas para que regresen.
- Cualquier habilidad que se dispare en cuanto la carta de criatura regrese al campo de batalla no se resolverá hasta después de que la Sangre por huesos haya acabado de resolverse.

Sed de Sorin (*solo en mazo de Planeswalker*)

{B} {B}

Instantáneo

La Sed de Sorin hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Sed de Sorin intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 2 vidas.
-

Señor guerrero Raiceslargas

{1}{G}{W}

Criatura — Soldado pueblo-arbóreo

*/5

La fuerza del Señor guerrero Raiceslargas es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

{3}{G}{W}: Crea una ficha de criatura Soldado blanca

1/1.

- La habilidad que define la fuerza del Señor guerrero Raiceslargas funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Mientras el Señor guerrero Raiceslargas esté en el campo de batalla, su primera habilidad se contará a sí mismo, así que su fuerza será como mínimo de 1.

Señor sangriento sediento (*solo en mazo de Planeswalker*)

{2}{B}{B}

Criatura — Vampiro

3/3

Los otros Vampiros 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 otros Vampiros que controlas puede convertirse en letal si el Señor sangriento sediento deja el campo de batalla durante ese turno.

Sephara, Acero Celestial

{4}{W}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

7/7

Puedes pagar {W} y girar cuatro criaturas enderezadas que controlas con la habilidad de volar en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Vuela, vínculo vital.

Las otras criaturas que controlas con la habilidad de volar tienen la habilidad de indestructible. (*El daño y los efectos que dicen “destruye” no las destruyen.*)

- Para pagar el coste alternativo de Sephara, puedes girar cualesquiera criaturas enderezadas que controlas con la habilidad de volar, incluidas aquellas que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste alternativo de Sephara), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño letal hecho a otras criaturas que controlas con la habilidad de volar puede hacer que sean destruidas si Sephara deja el campo de batalla durante ese turno.
-

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.

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 solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Orador apasionado o 4 vidas del Ángel de la aurora. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Sibarita de la sangre se dispara una sola vez.
- 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 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.
- 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.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Sibarita de la sangre hace que el equipo oponente pierda 1 vida dos veces.

Sirviente muerto viviente

{3} {B}

Criatura — Zombie

3/2

Cuando el Sirviente muerto viviente entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 por cada carta llamada Sirviente muerto viviente en tu cementerio.

- Cuenta la cantidad de Sirvientes muertos vivientes que hay en tu cementerio en cuanto la habilidad se resuelve para determinar cuántas fichas pones en el campo de batalla. Si el Sirviente muerto viviente muere en respuesta a su propia habilidad disparada y está en tu cementerio en cuanto esa habilidad se resuelve, contará para la cantidad de Zombies que obtienes.
-

Sorin, señor sangriento altivo
{2} {B}
Planeswalker legendario — Sorin
4

+1: La criatura objetivo que controlas gana las habilidades de toque mortal y vínculo vital hasta el final del turno. Si es un Vampiro, pon un contador +1/+1 sobre ella.

+1: Puedes sacrificar un Vampiro. Cuando lo hagas, Sorin, señor sangriento altivo hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

–3: Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura Vampiro de tu mano.

- Varias copias de toque mortal y/o vínculo vital sobre la misma criatura son redundantes.
- La segunda habilidad de Sorin va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar un Vampiro. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, porque los jugadores pueden realizar acciones después de que hayas sacrificado la criatura, pero antes de que se haga daño.
- Si el objetivo de la habilidad disparada reflexiva es un objetivo ilegal en cuanto esa habilidad intenta resolverse, entonces no se resuelve. No ganarás 3 vidas.

Sorin, señor vampiro (*solo en mazo de Planeswalker*)
{4} {B} {B}
Planeswalker legendario — Sorin
4

+1: Hasta una criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

–2: Sorin, señor vampiro hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo. Ganas 4 vidas.

–8: Hasta el final del turno, cada Vampiro que controlas gana “{T}: Gana el control de la criatura objetivo”.

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Sorin intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás 4 vidas.
- El efecto de cambio de control que causa la habilidad que otorga la última habilidad de Sorin dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni expira si Sorin o un Vampiro cuya habilidad haya sido activada dejan el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego.

Sujeción letal
{1} {B}
Instantáneo
Destruye la criatura o planeswalker objetivo que sea verde o blanco. Ganas 1 vida.

- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Sujeción letal, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que ganas vidas.

Trol cuerocorteza

{G}{G}

Criatura — Trol

2/2

El Trol cuerocorteza entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él.

{1}, remover un contador +1/+1 del Trol cuerocorteza:

El Trol cuerocorteza gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Trol cuerocorteza puede convertirse en letal si activas su última habilidad durante ese turno.

Unicorniopreciado *(solo en mazo de bienvenida)*

{3}{G}

Criatura — Unicornio

2/2

Todas las criaturas que puedan bloquear al Unicorniopreciado lo hacen.

- Si una criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear al Unicorniopreciado por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea al Unicorniopreciado. Si hay un coste asociado con hacer que una criatura bloquee al Unicorniopreciado, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que bloquear.
- Si hay más de un Unicorniopreciado atacando, las criaturas que puedan bloquear deben bloquear a un Unicorniopreciado, pero no todas tienen que bloquear al mismo Unicorniopreciado.

Vampira oportunista *(solo en mazo de Planeswalker)*

{1}{B}

Criatura — Vampiro

2/1

{6}{B}:Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Vampira oportunista hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y tú ganes 2 vidas.

Vanguardia de caballeros celestes

{R}{W}

Criatura — Caballero humano

1/2

Vuela.

Siempre que la Vanguardia de caballeros celestes ataque, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 que está girada y atacando.

- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la ficha. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca la Vanguardia de caballeros celestes.
- Aunque la ficha es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataca no se dispararán cuando la ficha entre al campo de batalla atacando.

Varita retributiva

{3}

Artefacto

{3}, {T}: La Varita retributiva hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

Cuando la Varita retributiva vaya a un cementerio desde el campo de batalla, hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La última habilidad de la Varita retributiva no te permite sacrificarla siempre que quieras. Necesitarás usar otro hechizo o habilidad para romperla.

Velo del verano

{G}

Instantáneo

Roba una carta si un oponente lanzó un hechizo azul o negro este turno. Los hechizos que controlas no pueden ser contrarrestados este turno. Tú y los permanentes que controlas ganan la habilidad de antimaleficio contra azul y contra negro hasta el final del turno. *(Ni tú ni ellos pueden ser objetivo de hechizos o habilidades azules o negros que controlan tus oponentes.)*

- El Velo del verano no tiene efecto hasta que se resuelve y puede ser contrarrestado.
- Si tus oponentes lanzaron más de un hechizo azul o negro, igualmente robarás solo una carta en cuanto se resuelva el Velo del verano.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a tus hechizos después de que el Velo del verano se resuelva. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, tu hechizo no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

Venenóptero

{1} {B}

Criatura — Insecto

1/1

Protección contra verde. *(Esta criatura no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada verde.)*

No se puede poner contadores +1/+1 sobre las criaturas que controlan tus oponentes.

- El Venenóptero no remueve ningún contador +1/+1 que ya tengan las criaturas que controlan tus oponentes.

- Las criaturas que controlan tus oponentes no recibirán contadores +1/+1 en cuanto entren al campo de batalla.
- Si un efecto de reemplazo permite a un jugador modificar o reemplazar un evento poniendo contadores +1/+1 sobre una criatura afectada por el Venenóptero, 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 de Vitalidad), todo el evento original simplemente no ocurrirá.
- Si el coste de una habilidad o el coste adicional de un hechizo requiere que se pongan contadores +1/+1 sobre una criatura afectada por el Venenóptero, ese coste no se puede pagar. Si un hechizo o habilidad que se resuelva dice que un jugador puede poner contadores +1/+1 sobre esa criatura, ese jugador no puede elegir hacerlo.

Vilis, especulador de sangre
 {5} {B} {B} {B}
 Criatura legendaria — Demonio
 8/8
 Vuela.
 {B}, pagar 2 vidas: La criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.
 Siempre que pierdas vidas, roba esa misma cantidad de cartas. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

- Un jugador pierde vidas si paga vidas.
- Si pagas vidas para lanzar un hechizo o activar una habilidad, no robas cartas hasta que hayas acabado de lanzar ese hechizo o de activar esa habilidad. Robas cartas antes de que ese hechizo o habilidad se resuelva, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo o habilidad.

Vínculo lupino
 {4} {G}
 Encantamiento — Aura
 Encantar criatura.
 Cuando el Vínculo lupino entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.
 La criatura encantada obtiene +2/+2.

- Necesitas una criatura para que sea objetivo del Vínculo lupino en cuanto lo lanzas. No puede entrar al campo de batalla anexado a la ficha de Lobo que creará.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Vínculo lupino, el hechizo no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Vitral de los ancestros

{3}

Artefacto

En cuanto el Vitral de los ancestros entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

{3}, {T}: Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de criatura del tipo elegido que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Guerrero. No se pueden elegir tipos de cartas (como artefacto), ni supertipos (como legendario).

Vivien, Exploradora del Animarco

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

Planeswalker legendario — Vivien

4

+1: Distribuye dos contadores +1/+1 entre hasta dos criaturas objetivo. Ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

−3: La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo.

−5: Puedes elegir una carta de criatura de fuera del juego de la cual eres propietario, mostrarla y ponerla en tu mano.

- Tú eliges cómo se distribuirán los contadores en cuanto activas la primera habilidad de Vivien. Cada criatura objetivo debe tener por lo menos un contador asignado. Esto significa que no puedes poner dos contadores sobre una criatura y darles a dos criaturas la habilidad de arrollar.
 - Puedes activar la primera habilidad de Vivien sin elegir ninguna criatura objetivo. No se pondrán contadores sobre nada. Esto es un cambio respecto a reglas anteriores sobre distribuir contadores.
 - Si una de las dos criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta a la primera habilidad de Vivien, el contador +1/+1 que se pondría sobre esa criatura se pierde. No puedes ponerlo sobre el objetivo legal.
 - Si cualquiera de los dos objetivos es un objetivo ilegal cuando la segunda habilidad de Vivien intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.
 - En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.
-

Vivien, Vengadora de la Naturaleza (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {G} {G}

Planeswalker legendario — Vivien

3

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

−1: Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

−6: La criatura objetivo obtiene +10/+10 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si no hay cartas de criatura en tu biblioteca en cuanto la segunda habilidad de Vivien se resuelve, muestras tu biblioteca y luego la devuelves a su sitio en un orden aleatorio.

Yarok, el Profanado

{2} {B} {G} {U}

Criatura legendaria — Horror elemental

3/5

Toque mortal, vínculo vital.

Si un permanente que entra al campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Yarok afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de un permanente, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de Yarok. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- Tampoco afecta a habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, como elegir un color con el Caballero del diamante.
- No necesitas controlar el permanente que entra al campo de batalla, solo el permanente que tiene la habilidad disparada.
- El efecto de Yarok no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada copia de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Yarok, un permanente que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Un tercer Yarok hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta, que se disparen cinco, y así sucesivamente.
- Si un permanente que entra al campo de batalla al mismo tiempo que Yarok (incluyendo al mismo Yarok) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.

- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los costes de maná convertidos de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Magic: The Gathering, Magic, Ixalan, Rivals de Ixalan, Dominaria, Gremios de Rávnica, La lealtad de Rávnica, La Guerra de la Chispa y el mazo de Planeswalker son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2019 Wizards.