

Notas de la colección *Horizontes de Modern*

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

Documento modificado por última vez el 29 de abril 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 *Horizontes de Modern* contiene 254 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 5 tierras básicas) que aparecen en sobres, más 1 carta promocional (disponible como parte de la promoción Buy-a-Box en tiendas de *Horizontes de Modern*).

Los sobres de *Horizontes de Modern* también contienen 54 cartas ilustradas coleccionables. Estas cartas no son cartas de *Magic* y no son para jugar.

La colección *Horizontes de Modern* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 14 de junio de 2019. A partir de ese momento, las cartas de la colección *Horizontes de Modern* serán legales en el formato Modern, así como en los formatos Legacy y Vintage. La mayoría de sus cartas no son legales en el formato Estándar.

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.

Temas principales de la colección: palabras clave y mecánicas que regresan

Todas las habilidades de palabra clave, acciones de palabra clave y palabras de habilidad de la colección *Horizontes de Modern* aparecieron anteriormente en otras colecciones de *Magic*. Además de aquellas que aparecen regularmente en colecciones actuales, ¡en esta colección aparecen un total de cuarenta y cuatro mecánicas que

regresan! Ninguna de las reglas que conocías de esas mecánicas han cambiado, aunque algunas tienen toques novedosos.

- Varias de estas habilidades de palabra clave te permiten pagar un coste alternativo para lanzar un hechizo. Específicamente, son las siguientes habilidades de palabra clave: rapidez, evocar, retrospectiva y sobrecarga.
- Varias de estas habilidades de palabra clave te permiten pagar un coste adicional para lanzar un hechizo. Específicamente, son las siguientes habilidades de palabra clave: recuperar, entrelazar, estímulo, reproducir, desandar y empalmar.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná” o pagando otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir pagar otro coste alternativo. Puedes pagar cualquier coste adicional opcional, pero debes pagar cualquier coste adicional obligatorio.

Mecánica que regresa: nevado y el símbolo {S}

La colección *Horizontes de Modern* muestra lo genial que es con el regreso de una de las mecánicas más gélidas del juego: el supertipo nevado y el símbolo de maná nevado.

Neviguana
{2} {G}
Criatura nevada — Lagarto
2/2
{S}: La Neviguana obtiene +2/+2 hasta el final del turno.
Activa esta habilidad solo una vez por turno. (*{S} puede*
pagarse con un maná de un permanente nevado.)

Montaña nevada
Tierra básica nevada — Montaña

- Nevado es un supertipo, no un tipo de carta. No tiene significado de reglas ni función por sí mismo, pero otras cartas y habilidades pueden referirse a él.
 - Las tierras básicas nevadas son legales en los formatos en los que es legal *Horizontes de Modern*, pero no son legales en el formato Estándar. En eventos Construidos donde las tierras básicas nevadas son legales, tu mazo puede contener cualquier cantidad de ellas. En un evento Limitado de *Horizontes de Modern*, tu mazo no puede contener tierras básicas nevadas que no hayas elegido (en un evento Booster Draft) o abierto (en un evento Mazo Cerrado).
 - El símbolo {S} es un símbolo de maná genérico. Para pagarlo, puedes usar un maná de cualquier tipo que fuera producido por un permanente nevado. Los efectos que reducen costes de cierta cantidad de maná genérico no reducen un coste {S}.
 - Nevado no es un tipo de maná. Es un efecto que te permite usar maná como si fuera maná de cualquier tipo; no puedes pagar {S} con maná de un permanente que no sea nevado.
 - Si una carta solo tiene símbolos de maná nevado en su coste de maná, es incolora. Nevado no es un color.
-

Palabra clave que regresa: ninjutsu

Si te gusta sorprender a tu oponente con sigilo y artimañas, la habilidad de ninjutsu es perfecta para ti. La colección *Horizontes de Modern* cuenta con seis Ninjas nuevos con la palabra clave ninjutsu.

Shinobi hojalunar

{3} {U}

Criatura — Ninja humano

3/2

Ninjutsu {2} {U}. ({2} {U}, *regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano girada y atacando.*)

Siempre que la Shinobi hojalunar haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Ilusión azul 1/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad de ninjutsu solo se puede activar una vez que se hayan declarado las bloqueadoras. Antes de ese momento, las criaturas atacantes no están bloqueadas ni no bloqueadas.
- En cuanto activas una habilidad de ninjutsu, muestras una carta de Ninja en tu mano y regresas la criatura atacante. El Ninja no se pone en el campo de batalla hasta que la habilidad se resuelve. Si abandona tu mano antes de ese momento, no entrará al campo de batalla.
- La criatura con ninjutsu entra al campo de batalla atacando al mismo jugador o planeswalker al que estaba atacando la criatura regresada. Esta es una regla específica de la habilidad de ninjutsu; en otros casos, cuando una criatura se pone en el campo de batalla atacando, el controlador de esa criatura elige a qué jugador o planeswalker ataca.
- Aunque el Ninja está atacando, nunca fue declarado como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- La habilidad de ninjutsu se puede activar durante el paso de declarar bloqueadoras, el paso de daño de combate o el paso de final del combate. Si esperas hasta después del paso de declarar bloqueadoras, como todo el daño de combate se hace a la vez, el Ninja normalmente no hará daño de combate.
- Si una criatura en combate tiene dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la habilidad de ninjutsu durante el paso de daño de combate de dañar primero. El Ninja hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque tenga dañar primero.

Mecánica que regresa: fragmentados

¡La mente colmena imparable de los fragmentados regresa en la colección *Horizontes de Modern*! Cada Fragmentado tiene una habilidad que potencia todos los Fragmentados que controlas.

Fragmentado panzamagma

{1} {R} {W}

Criatura — Fragmentado

2/2

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker objetivo y tú ganas 1 vida”.

- Cada Fragmentado que controlas otorga sus bonificaciones a todos tus Fragmentados, incluyéndose a sí mismo. Por ejemplo, la habilidad del Fragmentado panzamagma que se da a sí mismo se dispara cuando entra al campo de batalla.
- Si un Fragmentado otorga a otro Fragmentado una habilidad activada o disparada y el Fragmentado que otorga esa habilidad deja el campo de batalla mientras esa habilidad está en la pila, esa habilidad se resolverá igualmente.
- Si dos Fragmentados otorgan la misma habilidad disparada, esas habilidades se disparan por separado.
- Si dos Fragmentados otorgan la misma habilidad activada, esas habilidades se deben activar por separado. Activar una no duplicará el efecto.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Aguijonazos del caos

{3} {R}

Conjuro

Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

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

- Los Aguijonazos del caos no hacen nada en cuanto se resuelven; todo el caos acontece antes.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que el hechizo. Se resuelve incluso si el hechizo es contrarrestado. Si lanzas la carta exiliada por la habilidad de cascada, ese hechizo irá a la pila y quedará por encima del hechizo con cascada.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- No tienes por qué lanzar la última carta exiliada con la habilidad de cascada. Si eliges hacerlo, la lanzas como un hechizo. Puede ser contrarrestado y cualquier habilidad que se fije en los hechizos lanzados (como la de cascada, si ese hechizo tiene cascada) puede verlo.
- Cuando se resuelva o sea contrarrestado un hechizo con desandar que lances, esa carta regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarla.

Alarido de guerra

{2} {W} {W}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Ave blancas 1/1 con la habilidad de volar.

Retrospectiva — Girar tres criaturas blancas enderezadas que controlas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Para pagar el coste de retrospectiva del Alarido de guerra, puedes girar cualesquiera criaturas blancas enderezadas que controlas, incluidas aquellas que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.

Alce bramando

{3} {G}

Criatura — Alce

4/2

Mientras otra criatura haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno, el Alce bramando tiene las habilidades de arrollar e indestructible.

- El efecto del Alce bramando comprueba cada turno si se aplica durante ese turno. No solo comprueba la condición durante el turno en el que entra al campo de batalla.
- El efecto del Alce bramando se aplica incluso si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control antes de que entrara al campo de batalla el Alce bramando, y continúa aplicándose incluso si esa criatura deja el campo de batalla.

Alma de mártir

{2} {W}

Criatura — Soldado espíritu

3/2

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

Cuando el Alma de mártir entre al campo de batalla, si no controlas ninguna tierra girada, pon dos contadores +1/+1 sobre él.

- Si controlas alguna tierra girada en cuanto el Alma de mártir entra al campo de batalla, su última habilidad no se dispara. Si controlas alguna tierra girada en cuanto la habilidad se resuelve, no pondrás dos contadores +1/+1 sobre el Alma de mártir.
- Para convocar un hechizo, puedes girar una criatura enderezada que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.

Alondra del atardecer

{2} {W}

Criatura — Elemental

2/1

Vuela.

Cuando la Alondra del atardecer deje el campo de batalla, regresa una carta de criatura objetivo con fuerza de 1 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Evocar {1} {W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre al campo de batalla.)*

- La habilidad que hace que sacrifiques una criatura evocada es una habilidad disparada. Los jugadores pueden responder a esta habilidad disparada mientras la criatura está en el campo de batalla.

Altar de la demencia

{2}

Artefacto

Sacrificar una criatura: El jugador objetivo pone en su cementerio una cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

- La cantidad de cartas que el jugador objetivo pone en su cementerio es igual a la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la biblioteca del jugador objetivo contiene menos cartas que la fuerza de la criatura sacrificada, todas esas cartas se ponen en el cementerio de ese jugador. Ese jugador no pierde el juego hasta que intente robar una carta de la biblioteca vacía.

Amuleto de archimago

{U} {U} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo objetivo.
- El jugador objetivo roba dos cartas.
- Gana el control del permanente objetivo que no sea tierra con coste de maná convertido de 1 o menos.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Anuro excavador

{4} {G}

Criatura — Bestia rana

4/4

Cuando el Anuro excavador entre al campo de batalla, puedes sacrificar una tierra. Si lo haces, roba una carta.

Umbral — Mientras haya siete o más cartas en tu cementerio, el Anuro excavador obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vigilancia.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Anuro excavador, no puedes sacrificar varias tierras para robar varias cartas.

Aria de la llama

{2} {R}

Encantamiento

Cuando el Aria de la llama entre al campo de batalla, cada oponente gana 10 vidas.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador de estrofa sobre el Aria de la llama. Luego, hace una cantidad de daño al jugador o planeswalker objetivo igual a la cantidad de contadores de estrofa sobre ella.

- La última habilidad del Aria de la llama se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si el jugador o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Aria de la llama intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No pondrás un contador de estrofa sobre el Aria de la llama.
- Si el Aria de la llama deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, usa la cantidad de contadores de estrofa que tenía sobre ella inmediatamente antes de que dejara el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad del Aria de la llama hace que el equipo oponente gane 20 vidas.

Arriero de almas

{1} {W} {U}

Criatura — Espíritu

1/1

Siempre que una criatura sea exiliada del campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre el Arriero de almas.

Al comienzo de tu paso final, puedes exiliar otra criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si otras habilidades cualesquiera que controlas se disparan al comienzo de tu paso final, tú eliges los objetivos de todas ellas en cuanto se ponen en la pila, y eliges en qué orden se ponen en la pila. Esto significa, por ejemplo, que podrías exiliar una criatura puesta en el campo de batalla con una habilidad de desenterrar (y entonces la habilidad disparada retrasada de desenterrar no exiliará esa criatura), pero no puedes hacer objetivo a una criatura que será regresada al campo de batalla mediante otra habilidad durante tu paso final (como sería el caso con la habilidad disparada retrasada de la Deriva astral).
- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

- Si una criatura es exiliada pero acaba en otra zona (probablemente porque es el comandante de un jugador en la variante Commander), la primera habilidad del Arriero de almas se dispara.

Astucia de Kaya

{1}{W}{B}

Instantáneo

Elige dos:

- Cada oponente sacrifica una criatura.
- Exilia todas las cartas del cementerio de cada oponente.
- Crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.
- Ganas 4 vidas.

Entrelazar {3}. *(Si pagas el coste de entrelazar, elige todas las opciones.)*

- Si la Astucia de Kaya no se entrelaza, debes elegir dos modos distintos.
- Cada modo elegido se realiza en el orden especificado. Las habilidades que se disparan mientras se realiza un modo no irán a la pila hasta que la Astucia de Kaya termine de resolverse.
- Una criatura sacrificada mediante el primer modo de la Astucia de Kaya será exiliada si acaba en el cementerio de un oponente y también se ha elegido el segundo modo.
- En cuanto se realice el primer modo, en primer lugar, el oponente cuyo turno se está jugando (o, si no es el turno de un oponente, el siguiente oponente por orden de turno) elige una criatura que controla para sacrificarla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo.

Ayula, reina de los osos

{1}{G}

Criatura legendaria — Oso

2/2

Siempre que otro Oso entre al campo de batalla bajo tu control, elige uno:

- Pon dos contadores +1/+1 sobre el Oso objetivo.
- El Oso objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

- Los dos modos de Ayula pueden hacer objetivo a cualquier Oso que controlas, no solo al Oso que entró al campo de batalla. Incluso Ayula puede ser el objetivo de su propia habilidad.
- Para el segundo modo de Ayula, si algún objetivo no es una criatura o si es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad se resuelve, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

Babosa glotona

{1} {B}

Criatura — Horror babosa

0/3

Amenaza.

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

- Cuando se comparan las características de las dos criaturas para evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
- Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las características de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
- Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las características de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla lo deja antes de que evolucionar se resuelva, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura con evolucionar obtiene un contador +1/+1.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, aunque la comparación tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 0/3 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 1/1 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 en la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.

Bastión escarchambulante

Tierra nevada

{T}: Agrega {C}.

{1} {S}: Hasta el final del turno, el Bastión

escarchambulante se convierte en una criatura artefacto

Constructo 2/3. Sigue siendo una tierra. *({S} puede*

pagarse con un maná de un permanente nevado.)

Siempre que el Bastión escarchambulante haga daño de

combate a una criatura, gírala y esa criatura no se

enderezará durante el próximo paso de enderezar de su

controlador.

- Si conviertes el Bastión escarchambulante en una criatura pero no lo has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con él.
 - Una criatura que reciba daño de combate del Bastión escarchambulante no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador. Esto ocurre incluso si esa criatura ya estaba girada o si el Bastión escarchambulante deja el campo de batalla antes de ese momento.
-

Bebehechizos

{G}

Criatura — Víbora

2/1

Subir de nivel {1}. ({1}: Pon un contador de nivel sobre esta carta. Sube de nivel solo como un conjuro.)

NIVEL 3-7

4/4

Protección contra instantáneos.

NIVEL 8+

6/6

Protección contra todo.

- Las habilidades de nivel cuentan la cantidad de contadores de nivel sobre la criatura. La Bebehechizos empieza con cero contadores de nivel. Una vez que tenga al menos tres contadores de nivel pero menos de siete, es una 4/4 y tiene protección contra instantáneos. Una vez que tenga ocho o más contadores de nivel, es una 6/6 y tiene protección contra todo. Siempre tiene la habilidad de subir de nivel {1}.
- Si un efecto ha fijado la fuerza o la resistencia de la Bebehechizos a un valor específico después de que entre al campo de batalla, subir de nivel no cambiará esa característica.
- Protección contra instantáneos significa que la Bebehechizos no puede ser objetivo de hechizos instantáneos o de habilidades de cartas de instantáneo (como, por ejemplo, una habilidad de una carta de instantáneo que se dispara cuando se activa la habilidad de ciclo de esa carta) y que se previene todo el daño que ese hechizo de instantáneo o carta de instantáneo fuera a hacer. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.
- Protección contra todo significa que la Bebehechizos no puede ser objetivo de ningún hechizo o habilidad, no puede ser bloqueada, no se le puede anexas nada y se previene todo el daño que se le fuera a hacer. Todavía puede verse afectada de otras formas (como por los Vientos de abandono lanzados por su coste de sobrecarga, por ejemplo).

Brujo verrugóculo

{2} {B}

Criatura — Chamán trasgo

3/2

Siempre que el Brujo verrugóculo u otra criatura que controlas muera, adivina 1.

- Si el Brujo verrugóculo muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, la habilidad del Brujo verrugóculo se dispara por cada una de ellas.
- Si varias criaturas que controlas mueren simultáneamente, adivinarás 1 esa cantidad de veces. No mirarás más de una carta de tu biblioteca a la vez.

Buscagaznates

{2} {B}

Criatura — Ninja vampiro

3/2

Los Ninjas atacantes no bloqueados que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

- El efecto del Buscagaznates se aplica solo después de que se hayan declarado las bloqueadoras. Antes de ese momento, las criaturas atacantes no están bloqueadas ni no bloqueadas.
- Si un Ninja atacante no bloqueado que controlas deja el combate (probablemente porque la fase de combate ha terminado), ya no tendrá vínculo vital.

Caballero de Vieja Benalia

{3}{W}{W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Suspender 5 — {W}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {W} y exiliarla con cinco contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

Cuando el Caballero de Vieja Benalia entre al campo de batalla, las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

- La última habilidad del Caballero de Vieja Benalia solo afecta 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.
- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, cualquier efecto que afecte al momento en que pudieras lanzarla y cualquier otro efecto que pudiera evitar que la lances para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar o no todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con la habilidad de suspender que no puedas pagar.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Después de remover el último contador de tiempo, debes lanzar la carta si puedes. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta. Si un efecto te prohíbe que lances la carta, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Una criatura lanzada usando la habilidad de suspender entrará al campo de batalla con la habilidad de prisa. Tendrá prisa hasta que otro jugador gane su control (o, en casos raros, gane el control del hechizo de criatura).

Cambiaformas tejetelas

{3}{G}{G}

Criatura — Metamorfo

3/5

Cambiaformas. *(Esta carta es de todos los tipos de criatura.)*

Alcance.

Cuando la Cambiaformas tejetelas entre al campo de batalla, si hay tres o más cartas de criatura en tu cementerio, ganas 5 vidas.

- Si no hay tres o más cartas de criatura en tu cementerio en cuanto la Cambiaformas tejetelas entra al campo de batalla, su habilidad no se dispara. Si no hay tres o más cartas de criatura en tu cementerio en cuanto la

habilidad se resuelve, no ganarás 5 vidas. Las cartas de criatura no tienen por qué ser las mismas en ambas ocasiones.

Camorrista orca

{1} {R}

Criatura — Guerrero orco

3/2

Eco {R}. *(Al comienzo de tu mantenimiento, si esta carta entró bajo tu control desde el comienzo de tu último mantenimiento, sacrifícala a menos que pagues su coste de eco.)*

Cuando la Camorrista orca muera, hace 2 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.

- La habilidad de eco de un permanente se disparará durante tu mantenimiento si entró al campo de batalla desde el comienzo de tu último mantenimiento, si ganaste su control desde el comienzo de tu último mantenimiento o si otro jugador se hizo con su control y después recuperaste su control desde el comienzo de tu último mantenimiento.
-

Campeón trasgo

{R}

Criatura — Guerrero trasgo

0/1

Prisa.

Exaltado. *(Siempre que una criatura que controlas ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de exaltado no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
-

Capear el temporal

{1} {G}

Instantáneo

Ganas 3 vidas.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Las copias que crea la habilidad de tormenta se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como tormenta) no se dispararán.
 - La habilidad de tormenta cuenta los hechizos lanzados antes de que se lanzara el hechizo con tormenta. No se cuentan los hechizos lanzados después de que se lance el hechizo con tormenta pero antes de que tormenta se resuelva.
 - La habilidad de tormenta y las copias que crea se resuelven antes que el hechizo con tormenta. Se resuelven incluso si el hechizo con tormenta es contrarrestado.
-

Carabela

{2} {U}

Criatura — Medusa

2/2

Cuando la Carabela entre al campo de batalla, regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

- Si no hay otras criaturas en el campo de batalla cuando la Carabela entre al campo de batalla, su habilidad debe hacerle objetivo a sí misma.

Carroñera de Sílumgar

{4} {B}

Criatura — Ave zombie

2/3

Vuela.

Aprovechar. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.)*

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre la Carroñera de Sílumgar. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno si aprovechó esa criatura.

- Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovechó esa criatura” si el controlador de la habilidad de aprovechar sacrificó una criatura en cuanto la habilidad de aprovechar se resolvió.
- Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto la habilidad de aprovechar se resuelve. Una criatura puede aprovecharse a sí misma.
- No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.
- Si la Carroñera de Sílumgar recibe daño letal al mismo tiempo que otra criatura que controlas, no obtendrá un contador de su última habilidad a tiempo para salvarla.

Cólera élfica

{G}

Instantáneo

Recuperar {4}. *(Puedes pagar {4} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, pon esta carta en tu mano en cuanto se resuelva.)*

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

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Cólera élfica intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Si se pagó su coste de recuperar, no lo regresarás a tu mano.
-

Cómplice planiado

{2} {R}

Criatura — Hechicero humano

1/3

{R}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de planeswalker de tu mano. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- Al comienzo del próximo paso final, sacrificarás al planeswalker si sigue en el campo de batalla, incluso si el Cómplice planiado dejó el campo de batalla.

Cosechador de la granja

{3}

Criatura artefacto — Espantapájaros

2/2

El Cosechador de la granja no se endereza durante tu paso de enderezar.

{2}, {Q}: Pon un contador +1/+1 sobre el Cosechador de la granja. (*{Q}* es el símbolo de enderezar.)

- El símbolo de enderezar, {Q}, funciona de la misma forma que el símbolo de girar, solo que a la inversa. No puedes pagar el coste de {Q} si el Cosechador de la granja ya está enderezado, y debes haber controlado la criatura de forma continua desde que empezó tu turno más reciente para poder pagar {Q}.
- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

Cosechar el pasado

{X} {R} {G}

Conjuro

Regresa X cartas al azar de tu cementerio a tu mano.

Exilia Cosechar el pasado.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que se eligen las cartas al azar y el momento en que se regresan a tu mano.
- Cosechar el pasado sigue en la pila mientras regresas cartas a tu mano, así que no puede regresarse a sí mismo.
- Todos los jugadores pueden ver qué cartas eliges al azar cuando regresan a tu mano.
- Si X es mayor o igual a la cantidad de cartas en tu cementerio, simplemente regresa todo tu cementerio a tu mano.

Cuernoescarcha ensillado

{1} {G}

Criatura nevada — Alce

2/2

El Cuernoescarcha ensillado obtiene +2/+2 mientras otra criatura haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno.

- El efecto del Cuernoescarcha ensillado comprueba cada turno si se aplica durante ese turno. No solo comprueba la condición durante el turno en el que entra al campo de batalla.
- El efecto del Cuernoescarcha ensillado se aplica incluso si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control antes de que entrara al campo de batalla el Cuernoescarcha ensillado, y continúa aplicándose incluso si esa criatura deja el campo de batalla.
- El Cuernoescarcha ensillado no obtiene más de +2/+2 si más de una otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control durante un turno.

Cultivador nantuko

{3} {G}

Criatura — Druida insecto

2/2

Cuando el Cultivador nantuko entre al campo de batalla, puedes descartar cualquier cantidad de cartas de tierra.

Pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre el Cultivador nantuko y roba esa misma cantidad de cartas.

- Si un efecto modifica cuántos contadores +1/+1 pones sobre el Cultivador nantuko, la cantidad de cartas que robas no se modifica. Del mismo modo, si un efecto modifica la cantidad de cartas que robas, la cantidad de contadores +1/+1 que pones sobre el Cultivador nantuko no se modifica.
- Descartas, pones contadores y robas mientras la habilidad del Cultivador nantuko se resuelve. No puede ocurrir nada entre las tres cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Defuntoide

{2} {B} {B}

Criatura — Metamorfo zombie

3/3

{B}: El Defuntoide gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

{B}: El Defuntoide gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

{B}: El Defuntoide gana la habilidad de resiliencia hasta el final del turno. *(Cuando esta criatura muera, si no tenía contadores +1/+1 sobre ella, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1.)*

{1}: El Defuntoide obtiene +1/-1 o -1/+1 hasta el final del turno.

- Varias copias de las habilidades de amenaza o toque mortal en la misma criatura son redundantes.
- Si una criatura tiene varias copias de resiliencia, cada una se disparará por separado, pero una vez que una de esas habilidades regrese la carta al campo de batalla, las otras no tendrán efecto. La criatura no recibirá varios contadores +1/+1.
- Si una carta deja el cementerio después de que muera pero antes de que se resuelva el disparo de resiliencia, no regresará al campo de batalla.
- Una vez que resiliencia regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran

anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que tuviera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.

- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de resiliencia del Defuntoide puede traerlo de vuelta de nuevo si sus contadores +1/+1 se removieron de esta manera.
- Si una criatura con resiliencia que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, resiliencia no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque resiliencia verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores +1/+1 sobre ella.
- Si la fuerza del Defuntoide se reduce a 0 o menos en combate y gana toque mortal, no hará daño, así que toque mortal no se aplicará.
- Si activas la última habilidad del Defuntoide, no elegirás si el Defuntoide obtiene +1/-1 o -1/+1 hasta que esa habilidad se resuelva.
- Si la última habilidad del Defuntoide le da un -1/+1 suficientes veces, puede que tenga fuerza negativa. Usa ese valor negativo si su fuerza se modifica aún más. Por ejemplo, si la última habilidad del Defuntoide le da un -1/+1 cinco veces, será una criatura -2/8. Después, si se le da un +1/-1 dos veces, será una criatura 0/6, no una criatura 2/6.

Deriva astral

{2} {W}

Encantamiento

Siempre que actives la habilidad de ciclo de la Deriva astral o de otra carta mientras la Deriva astral está en el campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo. Si lo haces, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

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

- La habilidad disparada de la Deriva astral se resuelve antes que la habilidad de ciclo. No robarás hasta después de que elijas el objetivo y elijas si exiliar la criatura.
 - Si activas una habilidad de ciclo durante el paso final de un jugador, la criatura exiliada permanecerá exiliada hasta el paso final del próximo turno.
 - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Desapariciones en cadena

{U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Luego, el controlador de esa criatura puede pagar

{U} {U}. Si lo hace, puede copiar este hechizo y puede elegir un objetivo nuevo para esa copia.

- La copia de las Desapariciones en cadena tiene la habilidad de copiarse a sí misma. La cadena puede seguir o no mientras los jugadores puedan y estén dispuestos a seguir pagando {U} {U}.
- Mientras las Desapariciones en cadena se resuelven, no puedes pagar {U} {U} varias veces para copiar este hechizo varias veces. Se trata de una cadena, no de una red.
- Las copias que crean las Desapariciones en cadena se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando las Desapariciones en cadena intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. El controlador de esa criatura no puede pagar para copiar las Desapariciones en cadena.

Descanso invernal

{1} {U}

Encantamiento nevado — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Descanso invernal entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

Mientras controles otro permanente nevado, la criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

- Si la criatura que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando se resuelve el Descanso invernal, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.
- Si el Descanso invernal es destruido mientras su habilidad disparada de entra al campo de batalla está en la pila, la criatura a la que encantó es girada mientras esa habilidad se resuelve.
- Si pierdes el control de todos tus otros permanentes nevados y luego controlas uno nuevo, el efecto del Descanso invernal se aplicará de nuevo a la criatura encantada.

Desenterrar

{B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

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

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

Devorador de necios

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

3/3

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

Vuela.

Devorar 2. *(En cuanto esta carta entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Esta criatura entra al campo de batalla con el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

- Para convocar un hechizo, puedes girar una criatura enderezada que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Como devorar se aplica en cuanto el Devorador de necios entra al campo de batalla, no puede devorar criaturas que entren al campo de batalla al mismo tiempo que él. Puede devorar criaturas que lo convocaron, y esas criaturas pueden reflexionar sobre lo acertado que fue convocar un demonio.

Diablo vengativo

{1} {R}

Criatura — Diablo

1/1

Prisa.

Necrario — {T}: El Diablo vengativo hace 1 punto de daño a cualquier objetivo. Activa esta habilidad solo si una criatura murió este turno.

- La habilidad del Diablo vengativo puede activarse incluso si una criatura murió anteriormente en el turno antes de que el Diablo vengativo entrara al campo de batalla.
-

Discurso alentador

{1} {W}

Instantáneo

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

Sobrecarga {5} {W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la criatura objetivo” por “cada criatura”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Ya que un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de protección contra el color adecuado.

Diseñador de pestes

{2} {B}

Criatura — Portador

2/2

Toque mortal.

En cuanto el Diseñador de pestes entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas del tipo elegido que controlan tus oponentes obtienen -1/-1.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Fragmentado o Guerrero. No se pueden elegir tipos de cartas, como artefacto, ni supertipos, como legendario o nevado.
- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Diseñador de pestes entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. El efecto -1/-1 se aplica de inmediato.

Djinn tormentoso

{3} {U} {R}

Criatura — Djinn

3/4

Vuela.

Siempre que el Djinn tormentoso ataque, hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la cantidad de cartas que robaste este turno.

- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, el efecto del Djinn tormentoso no las cuenta.
-

Dracomorfo de Bogardan

{2} {R}

Criatura — Chamán humano

2/2

Sacrificar otra criatura: Hasta el final del turno, el Dracomorfo de Bogardan se convierte en un Dragón con fuerza y resistencia base de 4/4 y las habilidades de volar y prisa.

- La habilidad del Dracomorfo de Bogardan sobrescribe todos los efectos previos que fijan sus tipos de criatura, fuerza o resistencia a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos pero que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte de este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia del Dracomorfo de Bogardan, como los de la Fuerza de la virtud o el Crecimiento gigante, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1).
- El Dracomorfo de Bogardan no pierde ninguna habilidad cuando se convierte en Dragón.

Druida broteflorecedor

{2} {G}

Criatura — Druida elfo

1/1

Cuando el Druida broteflorecedor entre al campo de batalla, puedes sacrificar una tierra. Si lo haces, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Druida broteflorecedor, no puedes sacrificar varias tierras para buscar más de dos cartas de tierra básica.

Eco de los eones

{4} {U} {U}

Conjuro

Cada jugador baraja su mano y su cementerio en su biblioteca, luego roba siete cartas.

Retrospectiva {2} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- El Eco de los eones no se pondrá en tu cementerio hasta que haya acabado de resolverse, lo que significa que no lo barajarás en tu biblioteca como parte de su propio efecto.
-

Efimerizar

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo de tu mano, exíllalo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
- Si un hechizo con rebote que lanzas de tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

El Primer Fragmentado

{W} {U} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Fragmentado

7/7

Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

Los hechizos de Fragmentado que lances tienen la habilidad de cascada.

- La última habilidad de El Primer Fragmentado solo se aplica mientras esté en el campo de batalla. Si la propia habilidad de cascada de El Primer Fragmentado te permite lanzar otra carta de Fragmentado, ese Fragmentado no tendrá cascada.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que el hechizo. Se resuelve incluso si el hechizo es contrarrestado. Si lanzas la carta exiliada por la habilidad de cascada, ese hechizo irá a la pila y quedará por encima del hechizo con cascada. Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- No tienes por qué lanzar la última carta exiliada con la habilidad de cascada. Si eliges hacerlo, la lanzas como un hechizo. Puede ser contrarrestado y cualquier habilidad que se fije en los hechizos lanzados (como la de cascada, si ese hechizo tiene cascada) puede verlo.
- 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 la Masticore menor, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene varias copias de cascada (por ejemplo, si lanzas una segunda copia de El Primer Fragmentado), cada copia de cascada se dispara y se resuelve por separado. El hechizo que lanzas a raíz de la primera habilidad de cascada irá a la pila encima de la segunda habilidad de cascada. Ese hechizo se resolverá antes de que exilies las cartas para la segunda habilidad de cascada.

Elegido del Primer Fragmentado

{4} {W}

Criatura — Fragmentado

3/3

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen la habilidad de exaltado. *(Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada mención de la habilidad de exaltado entre los permanentes que controlas.)*

- Siempre que una criatura que controlas ataque sola, cuenta la cantidad de veces que la habilidad de exaltado aparece entre los permanentes que controlas. Una vez que esas habilidades se resuelvan, esa será la cantidad de veces que la criatura obtendrá +1/+1.
- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de exaltado no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.

Elemental ígneo

{4} {R} {R}

Criatura — Elemental

4/3

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hay una carta de tierra en tu cementerio.

Cuando el Elemental ígneo entre al campo de batalla, puedes hacer que haga 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

- Te cuesta únicamente {2} menos lanzar el Elemental ígneo si tienes más de una carta de tierra en tu cementerio.

Emboscadora de las copas

{1} {G}

Criatura — Berserker elfo

2/1

Rapidez {1} {G}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

Siempre que la Emboscadora de las copas ataque, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si pagas el coste de rapidez para lanzar un hechizo de criatura, esa carta regresará a la mano de su propietario solo si todavía está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- La Emboscadora de las copas puede ser el objetivo de su propia habilidad.

Engendro tarsio

{1}{U}

Criatura — Draco

1/2

Vuela.

El Engendro tarsio obtiene +2/+0 mientras hayas robado dos o más cartas este turno.

- El efecto del Engendro tarsio se aplica incluso si robaste dos o más cartas antes de que el Engendro tarsio entrara al campo de batalla.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, el efecto del Engendro tarsio no las cuenta.

Ensueño eterno

{1}{U}

Instantáneo

Roba una carta.

Empalmar con instantáneo o conjuro {2}{U}. *(En cuanto lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes mostrar esta carta de tu mano y pagar su coste de empalme. Si lo haces, agrega los efectos de esta carta a ese hechizo.)*

- Las habilidades empalmadas al hechizo suceden al final, después de todos los demás efectos de ese hechizo.
- Muestras al mismo tiempo todas las cartas que tienes intención de empalmar. Cada carta individual se puede empalmar solo una vez a cualquier hechizo, pero se pueden empalmar a un hechizo varias cartas con el mismo nombre.
- Si se copia un hechizo, las elecciones realizadas mientras se lanzaba se copian, así que la copia tendrá las mismas habilidades empalmadas que el original.
- Si el hechizo es contrarrestado, cualquier carta que hayas empalmado a él permanecerá en tu mano.
- Si todos los objetivos del hechizo son ilegales cuando intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá, incluidos aquellos de las cartas empalmadas a él.
- La legalidad de los objetivos del hechizo se comprueba solo en cuanto el hechizo empieza a resolverse. Si el hechizo al que se empalma esta carta hace que sus objetivos se conviertan en ilegales mientras se resuelve (removiéndolos del campo de batalla, por ejemplo), robarás una carta igualmente.

Espada de nervio y acero

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene protección contra negro y contra rojo.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, destruye hasta un planeswalker objetivo y hasta un artefacto objetivo.

Equipar {2}.

- Protección contra un color significa que la criatura equipada no puede ser bloqueada por criaturas de ese color, no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades que provengan de fuentes de ese color, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo de ese color y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes de ese color. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.

Espada de verdad y justicia

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene protección contra blanco y contra azul.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas. Luego, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

Equipar {2}.

- Protección contra un color significa que la criatura equipada no puede ser bloqueada por criaturas de ese color, no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades que provengan de fuentes de ese color, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo de ese color y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes de ese color. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.
 - La colección *Horizontes de Modern* no incluye ninguna forma de que los jugadores obtengan contadores para proliferar, pero algunas cartas de otras colecciones dicen que un jugador “obtiene” un contador de un tipo determinado. Hay que especificar que los emblemas no son contadores.
 - Puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluyendo los controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas (como las cartas suspendidas).
 - No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras darles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
 - Eliges una criatura, pones un contador +1/+1 sobre ella y luego proliferas; todo ello ocurre mientras la habilidad disparada se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas tres cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
 - Si un permanente o jugador que elijas mientras proliferas tiene más de un tipo de contador sobre él, recibirá uno de cada uno de esos tipos. Esto significa que si pones un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas que ya tiene un contador -1/-1 sobre ella y luego eliges a esa criatura cuando proliferas, pondrás otro de cada uno de esos contadores sobre ella antes de que las acciones basadas en estado los remuevan.
-

Espíritu del submundo

{1} {B} {B}

Criatura — Espíritu

2/2

Al comienzo de tu mantenimiento, si el Espíritu del submundo es la única carta de criatura en tu cementerio, puedes regresar el Espíritu del submundo al campo de batalla.

- Si el Espíritu del submundo no es la única carta de criatura en tu cementerio en cuanto empieza tu mantenimiento, su habilidad no se disparará. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
- Si el Espíritu del submundo no es la única carta de criatura en tu cementerio en cuanto su habilidad se resuelve, permanecerá en tu cementerio.
- Si tienes dos copias del Espíritu del submundo en tu cementerio, se impedirán mutuamente regresar al campo de batalla.

Evasión ingeniosa

{1} {U}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas sea bloqueada, puedes regresarla a la mano de su propietario.

- Regresas la criatura atacante a la mano de su propietario antes del paso de daño de combate. Una criatura regresada de esta manera no hace ni recibe daño de combate.

Excluir

{2} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

Roba una carta.

- Excluir puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que no puede ser contrarrestado. Cuando Excluir se resuelve, ese hechizo no será contrarrestado, pero robarás una carta igualmente.

Experto en municiones

{B} {R}

Criatura — Trasgo

1/1

Destello.

Cuando el Experto en municiones entre al campo de batalla, puedes hacer que le haga una cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo igual a la cantidad de Trasgos que controlas.

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

Explorador capitán de Eos

{1}{W}{W}

Criatura — Soldado humano

3/3

Cuando el Explorador capitán de Eos entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido de 1 o menos, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

Sacrificar el Explorador capitán de Eos: Tus oponentes no pueden lanzar hechizos que no sean de criatura este turno.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Tus oponentes pueden lanzar hechizos en respuesta a la última habilidad del Explorador capitán de Eos. La habilidad no afectará a esos hechizos y no afectará a los hechizos que esos jugadores lanzaran antes de que la activaras. (En otras palabras, la habilidad no se puede usar para contrarrestar un hechizo).

Extinguir el hechizo

{1}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo.

Hora fatídica — Si tienes 5 vidas o menos, roba una carta.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Extinguir el hechizo. El hechizo no será contrarrestado cuando Extinguir el hechizo se resuelva, pero si tienes 5 vidas o menos, robarás una carta igualmente.

Familia paquidérmica

{2}{G}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elefante verde 3/3.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo de tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
 - Si por cualquier motivo se contrarresta un hechizo con rebote que lanzas desde tu mano, ese hechizo no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
-

Florecimiento descontrolado

{2} {G}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de permanente con un coste de maná que contenga {X}, duplica el valor de X.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro o actives una habilidad, si el coste de maná de ese hechizo o el coste de activación de esa habilidad contiene {X}, copia ese hechizo o habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Los hechizos con costes adicionales que incluyen {X} no se verán afectados por el Florecimiento descontrolado. {X} debe aparecer en el coste de maná del hechizo.
- No se copiará una habilidad con un coste que incluya X, pero no el símbolo de maná {X}.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. No se copian las habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”) que piden al jugador que pague {X}.
- Si el valor elegido para X es 0, el Florecimiento descontrolado duplicará el valor a 0 para los hechizos de permanente y copiará otros hechizos y habilidades.
- El Florecimiento descontrolado aumenta el valor de X de los hechizos de permanente, pero no pagas más maná.
- Si un permanente tiene una habilidad que se dispara cuando se lanza y que hace referencia al valor de X, tú eliges si quieres duplicar el valor de X antes o después de que la habilidad se resuelva.
- Si controlas dos copias del Florecimiento descontrolado, el valor de X de los hechizos de permanente se multiplicará por cuatro. Si controlas tres copias, se multiplicará por ocho, y así sucesivamente. Por otro lado, los hechizos y habilidades que incluyen {X} se copiarán solo dos veces si controlas dos copias del Florecimiento descontrolado, tres veces si controlas tres, y así sucesivamente.
- La habilidad del Florecimiento descontrolado copiará cualquier hechizo de instantáneo, hechizo de conjuro o habilidad activada cuyo coste de maná o coste de activación contenga {X}, no solo uno que tenga objetivos.
- Se crea una copia incluso si se contrarresta el hechizo o habilidad que hizo que se disparara la habilidad del Florecimiento descontrolado para cuando esta habilidad se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo o habilidad copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- La copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la habilidad del Florecimiento descontrolado se crea en la pila, así que no se “lanza” ni se “activa”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad no se dispararán.

Flujo de pensamientos

{U}

Conjuro

El jugador objetivo pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Barajas hasta cuatro cartas de tu cementerio en tu biblioteca.

Reproducir {2} {U} {U}. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- El Flujo de pensamientos sigue en la pila mientras eliges qué cartas de tu cementerio barajas en tu biblioteca. No puede barajarse a sí mismo en tu biblioteca.
- Si reproduces el Flujo de pensamientos, las copias se resuelven antes que el hechizo original, así que no pueden barajar el Flujo de pensamientos en tu biblioteca.
- Tú eliges qué cartas barajas en tu biblioteca mientras el Flujo de pensamientos se resuelve. Si te haces objetivo a ti mismo del Flujo de pensamientos, puedes elegir cualesquiera de las cuatro cartas que has puesto en tu cementerio, o cualesquiera cartas que ya estuvieran ahí antes.
- Copiarás el Flujo de pensamientos por cada vez que pagues su coste de reproducir, incluso si es contrarrestado.
- Las copias que crea la habilidad de reproducir se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Forma espectral

{2} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, cada una de hasta dos criaturas objetivo tienen una fuerza y resistencia base de 3/3, ganan la habilidad de volar y se convierten en Ilusiones azules además de sus otros colores y tipos.

Roba una carta.

- La Forma espectral sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo a valores específicos. Si comienzan a aplicarse otros efectos que fijan su fuerza y resistencia a valores específicos después de que la Forma espectral se resuelva, sobrescribirán este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura objetivo, como los de la Fuerza de la virtud o el Crecimiento gigante, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza o resistencia de las criaturas (como los contadores +1/+1).
 - Puedes lanzar la Forma espectral sin elegir ninguna criatura objetivo. Solo robarás una carta. Sin embargo, si eliges objetivos y todos ellos se convierten en ilegales antes de que el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resolverá y no robarás una carta.
-

Fragmentado del escorial

{1} {B}

Criatura — Fragmentado

2/2

Cada carta de criatura Fragmentado en tu cementerio tiene la habilidad de desenterrar {2}.

Desenterrar {2}. (*{2}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.*)

- El Fragmentado del escorial otorga la habilidad de desenterrar a otras cartas Fragmentado solo mientras está en el campo de batalla.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta de criatura no es lo mismo que lanzar un hechizo de criatura. La habilidad de desenterrar se pone en la pila, pero la carta de criatura no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas (como Reprimir) interactuarán con desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como Deshacer) no lo harán.
- Si una criatura regresada al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliada a menos que el hechizo o habilidad que hace que la criatura deje el campo de batalla esté intentando exiliarla. En ese caso, el hechizo o habilidad tiene éxito exiliando la criatura. Si el hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta de criatura al campo de batalla (como podría hacer la Deriva astral, por ejemplo), la carta de criatura regresará como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. El efecto de desenterrar ya no se le aplicará.

Fragmentado desgarranubes

{R} {W}

Criatura — Fragmentado

1/1

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen las habilidades de volar y prisa.

- Si el Fragmentado desgarranubes deja el campo de batalla durante el combate, todos los Fragmentados atacantes que entraron bajo tu control este turno seguirán atacando, aunque ya no tendrán la habilidad de prisa.

Fragmentado malévolo

{2} {R}

Criatura — Fragmentado

2/2

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Siempre que esta criatura reciba daño, hace esa misma cantidad de daño al jugador o planeswalker objetivo”.

- La habilidad que otorga el Fragmentado malévolo se disparará incluso si el Fragmentado recibe daño letal. Por ejemplo, si un Fragmentado 2/2 bloquea a una criatura 7/7, la habilidad del Fragmentado se disparará y hará 7 puntos de daño.
- El daño que hace el Fragmentado debido a su habilidad disparada no es daño de combate, aunque fuese el daño de combate lo que hizo que la habilidad se disparara.

- Si un Fragmentado recibe daño de varias fuentes a la vez (como por ejemplo si hay dos criaturas bloqueándolo), su habilidad se dispara una vez y un objetivo recibe esa misma cantidad de daño.

Fragmentos de ala

{1}{W}{W}

Instantáneo

El jugador objetivo sacrifica una criatura atacante.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- Una “criatura atacante” es una que fue declarada como atacante o que fue puesta en el campo de batalla atacando durante el combate de un turno. A menos que esa criatura deje el combate, continúa atacando hasta el paso de final del combate, incluso si el jugador al que estaba atacando dejó el juego o el planeswalker al que estaba atacando dejó el combate.
- Si lanzas los Fragmentos de ala una vez hecho el daño de combate, solo se pueden sacrificar criaturas que sobrevivieron al combate.
- Los Fragmentos de ala no hacen objetivo a la criatura que se va a sacrificar. El jugador objetivo elige la criatura en cuanto se resuelven.
- Las copias que crea la habilidad de tormenta se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como tormenta) no se dispararán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos lanzados antes de que se lanzara el hechizo con tormenta. No se cuentan los hechizos lanzados después de que se lance el hechizo con tormenta pero antes de que tormenta se resuelva.
- La habilidad de tormenta y las copias que crea se resuelven antes que el hechizo con tormenta. Se resuelven incluso si el hechizo con tormenta es contrarrestado.

Fuente de icor

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{3}: La Fuente de icor se convierte en una criatura artefacto Dinosaurio 3/3 hasta el final del turno.

- Si conviertes la Fuente de icor en una criatura, pero no la has controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella.

Fuerza de la desesperación

{1}{B}{B}

Instantáneo

Si no es tu turno, puedes exiliar una carta negra de tu mano en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Destruye todas las criaturas que entraron al campo de batalla este turno.

- La Fuerza de la desesperación destruye todos los permanentes que entraron al campo de batalla este turno y que son criaturas actualmente. No importa si eran criaturas en el momento en que entraron al campo de batalla.

Gamberradas

{1} {R}

Conjuro

Destruye el artefacto objetivo.

Dragar 1. *(Si fueras a robar una carta, en vez de eso, puedes poner exactamente una carta de la parte superior de tu biblioteca en tu cementerio. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano. De lo contrario, roba una carta.)*

- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, no estás robando una carta. Dragar no puede reemplazar este suceso.
- Dragar puede reemplazar cualquier robo de carta, no solo uno durante tu paso de robar. Un robo de carta no se puede reemplazar por varias habilidades de dragar.
- No puedes intentar usar la habilidad de dragar si no tienes suficientes cartas en tu biblioteca.
- Una vez que hayas anunciado que vas a aplicar la habilidad de dragar de una carta para reemplazar un robo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que hayas puesto esa carta en tu mano y las primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.
- Si vas a robar varias cartas, cada robo se realiza de uno en uno. Por ejemplo, si se te indica que robes dos cartas y reemplazas el primer robo con una habilidad de dragar, se puede usar otra carta con una habilidad de dragar (incluida una que hayas puesto en tu cementerio mediante la primera habilidad de dragar) para reemplazar el segundo robo.

Gargantúa de la Primera Esfera

{4} {B} {B}

Criatura — Horror

5/4

Cuando el Gargantúa de la Primera Esfera entre al campo de batalla, robas una carta y pierdes 1 vida.

Desenterrar {2} {B}. *({2} {B}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.)*

- Activar la habilidad de desenterrar de una carta de criatura no es lo mismo que lanzar una carta de criatura. La habilidad de desenterrar se pone en la pila, pero la carta de criatura no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas (como Reprimir) interactuarán con desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como Deshacer) no lo harán.
- Si una criatura regresada al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliada a menos que el hechizo o habilidad que hace que la criatura deje el campo de batalla esté intentando exiliarla. En ese caso, el hechizo o habilidad tiene éxito exiliando la criatura. Si el hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta de criatura al campo de batalla (como

podría hacer la Deriva astral, por ejemplo), la carta de criatura regresará como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. El efecto de desenterrar ya no se le aplicará.

Grabados de los elegidos

{1} {W} {B}

Encantamiento

En cuanto los Grabados de los elegidos entren al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

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

{1}, sacrificar una criatura del tipo elegido: La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Fragmentado o Guerrero. No se pueden elegir tipos de cartas, como artefacto, ni supertipos, como legendario o nevado.
 - La última habilidad de los Grabados de los elegidos puede hacer objetivo a cualquier criatura que controlas, no solo a una del tipo elegido.
-

Guía alpino

{2} {R}

Criatura nevada — Explorador humano

3/3

Cuando el Guía alpino entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Montaña, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

El Guía alpino ataca cada combate si puede.

Cuando el Guía alpino deje el campo de batalla, sacrifica una Montaña.

- Si el Guía alpino no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girado o haber entrado bajo el control de un 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.
-

Hélice aniquiladora

{3} {B}

Conjuro

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

Retrospectiva {R} {W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la Hélice aniquiladora intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 3 vidas.
- La Hélice aniquiladora siempre es un hechizo negro. No es rojo y blanco si lo lanzas por su coste de retrospectiva.

Hogaak, necrópolis resurgida

{5} {b/g} {b/g}

Criatura legendaria — Avatar

8/8

No puedes usar maná para lanzar este hechizo.

Convocar, excavar. *(Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura. Cada carta que exilies de tu cementerio cuenta como un pago de {1}.)*

Puedes lanzar a Hogaak, necrópolis resurgida desde tu cementerio.

Arrolla.

- Para convocar un hechizo, puedes girar una criatura enderezada que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Solo puedes exiliar cartas para pagar el maná genérico del hechizo con excavar. Normalmente, esto significa que tendrás que girar al menos dos criaturas negras o verdes para convocar a Hogaak y poder lanzarla.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. Las habilidades de convocar y excavar se aplican después de haber calculado el coste total. Convocar y excavar no cambian el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.

Hostigar

{4} {B}

Instantáneo

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

Destruye la criatura objetivo.

- Para convocar un hechizo, puedes girar una criatura enderezada que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
 - Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
 - Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
-

Hurgar en la mente

{2} {B}

Conjuro

El jugador objetivo descarta dos cartas.

Sobrecarga {1} {B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “el jugador objetivo” por “cada jugador”).*

- Aunque la mayoría de hechizos con la habilidad de sobrecarga afectan solamente a los permanentes que controlas o solamente a los permanentes que controlan tus oponentes, Hurgar en la mente afecta a todos los jugadores, incluyéndote a ti, si se sobrecarga.
- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.

Impacto desmantelador

{2} {W}

Instantáneo

Estímulo {2} {U}. *(Puedes pagar {2}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Si este hechizo fue estimulado, roba dos cartas.

- Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Impacto desmantelador, el hechizo no se resuelve. No robarás dos cartas si este hechizo fue estimulado. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que robas dos cartas.

Infiltradora ingeniosa

{2} {U} {B}

Criatura — Ninja vedalken

2/3

Ninjutsu {U} {B}. *({U}{B}, regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano girada y atacando.)*

Siempre que un Ninja que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Si la Infiltradora ingeniosa recibe daño de combate letal al mismo tiempo que un Ninja que controlas hace daño de combate a un jugador, su habilidad se dispara.

Influencia de Ayula

{G} {G} {G}

Encantamiento

Descartar una carta de tierra: Crea una ficha de criatura

Oso verde 2/2.

- Si un efecto te indica que robes cartas y que luego descartes cartas, no puedes realizar ninguna acción entre esas dos acciones. Por ejemplo, si no tienes cartas en la mano y lanzas el Mercamago del bazar, no puedes activar la habilidad de la Influencia de Ayula entre el momento en que robas dos cartas y descartas esas cartas.

Ingeniero trasgo

{1} {R}

Criatura — Artífice trasgo

1/2

Cuando el Ingeniero trasgo entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto, ponerla en tu cementerio y luego barajar tu biblioteca. {R}, {T}, sacrificar un artefacto: Regresa la carta de artefacto objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Como los objetivos se eligen antes de pagar los costes en las habilidades activadas (como por ejemplo “sacrificar un artefacto”), la segunda habilidad del Ingeniero trasgo no puede hacer objetivo al artefacto que se sacrificará para pagar su coste.

Invierno crudo

{2} {B}

Conjuro

Todas las criaturas no nevadas obtienen -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de permanentes nevados que controlas.

- El valor de X solo se determina en cuanto el Invierno crudo empieza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de permanentes nevados que controlas.
- El Invierno crudo solo afecta a criaturas que no son criaturas nevadas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -X/-X.

Invocación reunida

{2} {U} {R}

Conjuro

Exilia las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar hasta dos cartas de conjuro con coste de maná convertido de 3 o menos que se encuentren entre ellas sin pagar sus costes de maná. Pon las cartas exiliadas que no lanzaste de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Cada hechizo individual que lances de esta manera debe tener un coste de maná convertido de 3 o menos. Su coste de maná convertido total puede ser mayor.
- Debes lanzar cualquiera de las cartas exiliadas que desees lanzar mientras la Invocación reunida se resuelve. No puedes lanzarlas más adelante en el turno.
- Puedes lanzar las dos cartas de conjuro en cualquier orden. La segunda se lanza antes de que la primera se resuelva.

- 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 la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.

Ira de Urza

{2} {R}

Instantáneo

Estímulo {8} {R}. *(Puedes pagar {8} {R} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

La Ira de Urza hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, hace 10 puntos de daño a ese permanente o jugador y el daño no puede ser prevenido.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a la Ira de Urza. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, la Ira de Urza no será contrarrestada, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
- Si el objetivo de la Ira de Urza se convierte en un objetivo ilegal, el hechizo no se resolverá e irá al cementerio de su propietario sin tener ningún efecto. Esto sucede incluso si su daño no puede ser prevenido y aunque no pueda ser contrarrestado.

Kess, maga disidente

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Vuela.

Durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio. Si una carta lanzada de esta manera fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exíliala.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de la carta que lanzas desde tu cementerio.
- Debes pagar los costes para lanzar esa carta. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarla por ese coste.
- Cuando empieces a lanzar la carta, perder el control de Kess no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarla de forma normal y será exiliada si fuera a ir a tu cementerio.
- Si lanzas una carta desde tu cementerio usando otro permiso, como el de retrospectiva, el efecto de Kess no se aplica. Puedes lanzar otra carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio.
- Si lanzas una carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Kess entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otra carta de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio ese turno.
- Si una carta de conjuro va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.

- Si un hechizo lanzado de este modo va a otra zona después de que se resuelva (quizás porque tenía la habilidad de recuperar), se considera un objeto nuevo. Si más adelante esa carta va a tu cementerio, no será exiliada.

Maga del tributo

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando la Maga del tributo entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto con coste de maná convertido de 2, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

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

Marinero informe

{W} {U}

Criatura — Metamorfo

2/2

Cambiaformas. (*Esta carta es de todos los tipos de criatura.*)

Siempre que tú o un permanente que controlas sean objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarresta ese hechizo o habilidad a menos que su controlador pague {1}.

- Si tú y un permanente que controlas son objetivo del mismo hechizo o habilidad que controla un oponente, la habilidad del Marinero informe se disparará dos veces. Lo mismo sucede si dos permanentes que controlas son objetivo del mismo hechizo o habilidad que controla un oponente.
- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace objetivo solo a ti o solo a un permanente que controlas, pero te hace objetivo a ti o al permanente varias veces, la habilidad del Marinero informe se disparará solo una vez.

Masticore menor

{2}

Criatura artefacto — Masticore

2/2

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

{4}: La Masticore menor hace 1 punto de daño a la criatura objetivo.

Persistir. (*Cuando esta criatura muera, si no tenía contadores -1/-1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella.*)

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar la Masticore menor; no puedes lanzarla sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales. Si la Masticore menor entra al campo de batalla sin ser lanzada (quizás debido a su habilidad de persistir), no descartas una carta.

- Si una carta con persistir se remueve del cementerio después de que muera pero antes de que se resuelva el disparo de la habilidad, no regresará al campo de batalla.
- Una vez que persistir regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que tuviera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir de la Masticore menor puede traerla de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
- Si una criatura con persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.

Matrona trasgo
 {2} {R}
 Criatura — Trasgo
 1/1

Cuando la Matrona trasgo entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Trasgo, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

- Si un efecto se refiere a un “hechizo de [subtipo]” o “carta de [subtipo]”, solo se refiere a un hechizo o a una carta que tenga ese subtipo. Por ejemplo, la Partida de guerra trasga es una carta que se refiere y crea Trasgos, pero no es una carta de Trasgo.

Maximizar
 {G}
 Conjuro
 Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas se convierte en una Sierpe verde con fuerza y resistencia base de 6/4.
 Sobrecarga {4} {G} {G}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la criatura objetivo” por “cada criatura”).*

- Maximizar sobrescribe todos los efectos previos que fijan a valores específicos el color, los tipos de criatura, la fuerza o la resistencia de la criatura afectada. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos pero que comiencen a aplicarse después de que Maximizar se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura afectada, como los de la Fuerza de la virtud o el Crecimiento gigante, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza o resistencia de las criaturas (como los contadores +1/+1).

- Las criaturas afectadas no pierden ninguna habilidad cuando se convierten en Serpes.
- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Ya que un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de protección contra el color adecuado.

Mercamago del bazar

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

3/4

Vuela.

Cuando el Mercamago del bazar entre al campo de batalla, roba dos cartas, luego descarta tres cartas.

- Robas dos cartas y descartas tres cartas mientras la habilidad disparada del Mercamago del bazar se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Minotauro cuernoespino

{2} {R}

Criatura — Berserker minotauro

2/3

Mientras hayas robado dos o más cartas este turno, el Minotauro cuernoespino tiene la habilidad de dañar dos veces.

- El efecto del Minotauro cuernoespino se aplica incluso si robaste dos o más cartas antes de que el Minotauro cuernoespino entrara al campo de batalla.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, el efecto del Minotauro cuernoespino no las cuenta.
- Si el Minotauro cuernoespino gana la habilidad de dañar dos veces después de que se haya realizado el daño de combate (probablemente porque la habilidad de otra criatura hizo que robaras una carta cuando se hacía el daño de combate), el Minotauro cuernoespino solo hará daño de combate normal.

Mirrodin sitiado

{2} {U}

Encantamiento

En cuanto Mirrodin sitiado entre al campo de batalla, elige mirrodianos o pirexianos.

- Mirrodianos — Siempre que lances un hechizo de artefacto, crea una ficha de criatura artefacto Myr incolora 1/1.
- Pirexianos — Al comienzo de tu paso final, roba una carta, luego descarta una carta. Luego, si hay quince o más cartas de artefacto en tu cementerio, el oponente objetivo pierde el juego.

- Si apoyas a los mirrodianos, la habilidad de Mirrodin sitiado se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si apoyas a los pirexianos, debes elegir un oponente objetivo al comienzo de tu paso final. Solo se verifica si ese jugador pierde el juego en cuanto la habilidad se resuelve. Esto significa que la carta que descartes puede que sea la decimoquinta carta de artefacto que haga que el jugador objetivo pierda el juego, pero también significa que, si no hay ningún oponente objetivo legal, no robarás ni descartarás.
- Si de alguna manera controlas Mirrodin sitiado y no se eligió ni mirrodianos ni pirexianos, no tiene ninguna de esas dos habilidades disparadas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, si un jugador de un equipo pierde el juego, ese equipo pierde el juego.

Morophon, el Ilimitado

{7}

Criatura legendaria — Metamorfo

6/6

Cambiaformas. *(Esta carta es de todos los tipos de criatura.)*

En cuanto Morophon, el Ilimitado entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Te cuesta {W}{U}{B}{R}{G} menos lanzar los hechizos del tipo elegido. Este efecto reduce solo la cantidad de maná de color que pagas.

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

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Fragmentado o Guerrero. No se pueden elegir tipos de cartas, como artefacto, ni supertipos, como legendario o nevado.
- El efecto de Morophon reduce el coste total hasta un maná de cada color. Por ejemplo, si un hechizo del tipo elegido cuesta {4}{R}{W}{W}, costará {4}{W} después de aplicar el efecto de Morophon.
- Si un hechizo tiene símbolos de maná híbrido en su coste de maná, eliges qué mitad vas a pagar antes de determinar el coste total. Por ejemplo, si un hechizo del tipo elegido cuesta {2}{w/u}{w/u}, puedes elegir que el coste sea {2}{W}{U} y reducirlo a {2}.
- Los efectos de reducción de coste se aplican después de otros modificadores de coste, así que Morophon puede reducir los costes adicionales o costes alternativos de hechizos del tipo elegido.
- 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 del tipo elegido puede convertirse en letal si Morophon deja el campo de batalla durante ese turno.

Mox de tantalita

Artefacto

Suspender 3 — {0}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, paga {0} y exíliala con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- El Mox de tantalita no tiene coste de maná. No puedes lanzarlo a menos que un efecto (como el de suspender) te permita lanzarlo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná. Su coste de maná convertido es de 0.
- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, cualquier efecto que afecte al momento en que pudieras lanzarla y cualquier otro efecto que pudiera evitar que la lances para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar o no todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Después de remover el último contador de tiempo, debes lanzar la carta si puedes. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta. Si un efecto te prohíbe que lances la carta, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.

Naga del Sindicato de Niebla

{2}{U}

Criatura — Ninja naga

3/1

Ninjutsu {2}{U}. ({2}{U}, *regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano girada y atacando.*)

Siempre que el Naga del Sindicato de Niebla haga daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia del Naga del Sindicato de Niebla.

- La ficha tendrá la habilidad del Naga del Sindicato de Niebla. También podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copiará los contadores, las Auras ni los Equipos que tenga el Naga del Sindicato de Niebla, ni tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Normalmente, esto significa que la ficha será sencillamente un Naga del Sindicato de Niebla. Pero si cualquier efecto de copia ha afectado a ese Naga del Sindicato de Niebla, será tenido en cuenta.
- Si el Naga del Sindicato de Niebla deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia del Naga del Sindicato de Niebla usando los valores copiables del Naga del Sindicato de Niebla de la última vez que estuvo en el campo de batalla.

Oferente de runas

{W}

Criatura — Clérigo kor

1/2

{T}: Otra criatura objetivo que controlas gana protección contra incoloro o contra el color de tu elección hasta el final del turno.

- Protección contra un color significa que la criatura objetivo no puede ser bloqueada por criaturas de ese color, no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades que provengan de fuentes de ese color, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo de ese color y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes de ese color. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.

- De manera similar, protección contra incoloro significa que la criatura objetivo no puede ser bloqueada por criaturas incoloras, no puede ser objetivo de hechizos incoloros ni de habilidades que provengan de fuentes incoloras, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo incoloros y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes incoloras.
- 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.

Oficial de la ciénaga

{3} {B}

Criatura — Soldado zombie

3/1

Cuando el Oficial de la ciénaga entre al campo de batalla, puedes descartar una carta. Si lo haces, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

{1} {B}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: Cada oponente pierde 2 vidas.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada del Oficial de la ciénaga, no puedes descartar varias cartas para crear varias fichas de Zombie.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Oficial de la ciénaga hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Onirófago

{3} {U}

Criatura — Ilusión calamar

1/2

Vuela.

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre el Onirófago.

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

Orugártica

{3} {U}

Criatura nevada — Insecto

3/3

{4} {S} {S}: Monstruosidad 2. (Si esta criatura no es monstruosa, pon dos contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa. {S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

Mientras la Orugártica sea monstruosa, tiene la habilidad de volar.

- Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
- Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura, pierde sus habilidades o pierde sus contadores +1/+1, seguirá siendo monstruosa.
- Que la Orugártica gane la habilidad de volar después de que haya sido bloqueada no removerá a la criatura bloqueadora del combate ni hará que la Orugártica deje de estar bloqueada.

Oufé recolector

{1} {G}

Criatura — Oufé

2/2

Las habilidades activadas de los artefactos no pueden ser activadas.

- 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. Esto no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- Ninguna de las habilidades de los artefactos se puede activar, incluidas las habilidades de maná.
- La habilidad del Oufé recolector solo afecta a artefactos en el campo de batalla. Las habilidades activadas que funcionan en otras zonas (como las de ciclo) sí que se pueden activar.
- Si controlas un Oufé recolector, no puedes activar ninguna habilidad de tus artefactos, incluso si sacrificaras al Oufé recolector para pagar el coste de activación de una de esas habilidades.

Partida de guerra trasga

{3} {R}

Conjuro

Elige uno:

- Crea tres fichas de criatura Trasco rojas 1/1.
- Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Entrelazar {2} {R}. *(Si pagas el coste de entrelazar, elige ambas opciones.)*

- Si la Partida de guerra trasga se entrelaza, sus modos se realizan en orden. Las fichas de Trasco que creas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa.
- El segundo modo de la Partida de guerra trasga afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que el hechizo se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de prisa.

Pashalik Mons

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero trasgo

2/2

Siempre que Pashalik Mons u otro Trasgo que controlas muera, Pashalik Mons hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

{3} {R}, sacrificar un Trasgo: Crea dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1.

- Si Pashalik Mons y uno o más otros Trasgos que controlas mueren al mismo tiempo, su habilidad se disparará para cada una de esas criaturas.
- Puedes sacrificar a Pashalik Mons para pagar el coste de su última habilidad.

Pasos aplastadores

Conjuro

Suspender 4 — {G}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, paga {G} y exíliala con cuatro contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

Crea dos fichas de criatura Rinoceronte verdes 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Los Pasos aplastadores no tienen coste de maná. No puedes lanzarlos a menos que un efecto (como el de suspender) te permita lanzarlos por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná. Su coste de maná convertido es de 0.
- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, cualquier efecto que afecte al momento en que pudieras lanzarla y cualquier otro efecto que pudiera evitar que la lances para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar o no todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Después de remover el último contador de tiempo, debes lanzar la carta si puedes. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta. Si un efecto te prohíbe que lances la carta, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.

Pericia del ensamblador

{2} {W}

Conjuro

Crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 3/3.

Empalmar con instantáneo o conjuro {3} {W}. *(En cuanto lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes mostrar esta carta de tu mano y pagar su coste de empalme. Si lo haces, agrega los efectos de esta carta a ese hechizo.)*

- Las habilidades empalmadas al hechizo suceden al final, después de todos los demás efectos de ese hechizo. En particular, el Gólem no estará aún en el campo de batalla si el hechizo tiene un efecto que afecta a todas las criaturas, a todas las criaturas que controlas o algo similar.
- Puedes mostrar al mismo tiempo todas las cartas que tienes intención de empalmar. Cada carta individual se puede empalmar solo una vez a cualquier hechizo, pero se pueden empalmar a un hechizo varias cartas con el mismo nombre.
- Si se copia un hechizo, las elecciones realizadas mientras se lanzaba se copian, así que la copia tendrá las mismas habilidades empalmadas que el original.
- Si el hechizo es contrarrestado, cualquier carta que hayas empalmado a él permanecerá en tu mano.
- Si todos los objetivos del hechizo son ilegales cuando intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá, incluidos aquellos de las cartas empalmadas a él.
- La legalidad de los objetivos del hechizo se comprueba solo en cuanto el hechizo empieza a resolverse. Si el hechizo al que se empalma esta carta hace que sus objetivos se conviertan en ilegales mientras se resuelve (removiéndolos del campo de batalla, por ejemplo), crearás un Gólem igualmente.

Pirofobia

{1} {R}

Conjuro

La Pirofobia hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

Los Cobardes no pueden bloquear este turno.

- Cobarde es un tipo de criatura. No verás este tipo de criatura impreso en criaturas de esta colección (quizás porque a los Cobardes se les da muy bien esconderse), pero recuerda que las criaturas con la habilidad de cambiaformas son Cobardes.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Pirofobia intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Los Cobardes pueden bloquear si las circunstancias les permiten hacerlo.
- Como no modifica las características de las criaturas, la Pirofobia puede afectar a los Cobardes que entren al campo de batalla o a las criaturas que se conviertan en Cobardes después de que el hechizo se resuelva.

Piromante experimentado

{1} {R} {R}

Criatura — Chamán humano

2/2

Cuando el Piromante experimentado entre al campo de batalla, descarta dos cartas, luego roba dos cartas. Por cada carta que no sea tierra descartada de esta manera, crea una ficha de criatura Elemental roja 1/1.

{3} {R} {R}, exiliar el Piromante experimentado de tu cementerio: Crea dos fichas de criatura Elemental rojas 1/1.

- Si tienes menos de dos cartas en la mano en cuanto la primera habilidad del Piromante experimentado se resuelve, descartarás tu mano y luego robarás dos cartas sin importar cuántas descartaste.

Plegarias escuchadas

{1} {W} {W}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida. Si las Plegarias escuchadas no son una criatura, se convierten en una criatura Ángel 3/3 con la habilidad de volar además de sus otros tipos hasta el final del turno.

- Si las Plegarias escuchadas se convierten en una criatura, pero no las has controlado de forma continuada desde que empezó tu turno más reciente, no podrás atacar con ellas.
- Una vez que las Plegarias escuchadas se conviertan en una criatura, seguirás ganando vidas siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control.

Presagio muerto viviente

{B} {B}

Criatura — Hechicero zombie

2/2

Siempre que el Presagio muerto viviente u otro Zombie que controlas muera, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si el Presagio muerto viviente muere al mismo tiempo que uno o más otros Zombies que controlas, la habilidad del Presagio muerto viviente se dispara por cada uno de ellos.

Pueblo arbóreo abominable

{2} {G} {U}

Criatura nevada — Pueblo-arbóreo

/

Arrolla.

Tanto la fuerza como la resistencia del Pueblo arbóreo abominable son iguales a la cantidad de permanentes nevados que controlas.

Cuando el Pueblo arbóreo abominable 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 que define la fuerza y la resistencia del Pueblo arbóreo abominable funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
 - Mientras el Pueblo arbóreo abominable esté en el campo de batalla, su primera habilidad se contará a sí mismo, así que será como mínimo una criatura 1/1.
 - La última habilidad del Pueblo arbóreo abominable puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
-

Puños de llamas

{1} {R}

Instantáneo

Roba una carta. Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +1/+0 por cada carta que robaste este turno.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Puños de llamas intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta.
 - La bonificación que recibe la criatura objetivo se fija en cuanto los Puños de llamas se resuelven, contando la carta robada durante su primer efecto. La criatura no obtendrá un +1/+0 adicional si robas otra carta más adelante en el turno.
 - Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, el efecto de los Puños de llamas no las cuenta.
-

Realidad o ficción

{3} {U}

Instantáneo

Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

- Tú eliges qué montón pones en tu mano.
 - Cada montón puede contener desde cero cartas hasta cinco cartas; no tienen por qué estar divididos “equitativamente”.
-

Reconstruir

{2} {U}

Instantáneo

Regresa todos los artefactos a las manos de sus propietarios.

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

- Reconstruir no regresará las cartas de artefacto que no estén en el campo de batalla.
-

Reensamblador del desguace

{3}

Criatura artefacto — Constructo

0/0

Modular 2. (*Esta criatura entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.*)

{T}, sacrificar un artefacto: Busca en tu biblioteca una carta de Constructo, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

- Si una criatura con modular recibe suficientes contadores -1/-1 como para que sea destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla. Eso es porque modular verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores +1/+1 sobre ella.
- Puedes sacrificar el Reensamblador del desguace para pagar el coste de su segunda habilidad.

Reflejo corrompido

{1}{U}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura objetivo obtiene -6/-0 hasta el final del turno.
- Intercambia la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.

Entrelazar {B}. *(Si pagas el coste de entrelazar, elige ambas opciones.)*

- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si lanzas un Reflejo corrompido eligiendo su segundo modo y haciendo objetivo a una criatura 1/2, si más adelante en el turno le das +2/+0, es una criatura 2/3, no una criatura 4/1.
- Si el Reflejo corrompido se entrelaza, sus dos modos pueden hacer objetivo a la misma criatura o a dos criaturas distintas.
- El Reflejo corrompido siempre es un hechizo azul. No es también negro si pagas su coste de entrelazar.

Refugiar

{1}{W}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Protección contra un color significa que la criatura objetivo no puede ser bloqueada por criaturas de ese color, no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades que provengan de fuentes de ese color, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo de ese color y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes de ese color. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.
- 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.
- No puedes elegir “artefacto” o “incolore” cuando Refugiar te indica que elijas un color, pues no son colores.
- La legalidad de los objetivos del hechizo se comprueba solo en cuanto el hechizo empieza a resolverse. Si Refugiar le da a la criatura objetivo protección contra blanco, robarás una carta igualmente.

Regalo paquidérmico

{2} {W}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Elefante verde 3/3.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Regalo paquidérmico intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador crea un Elefante. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador crea un Elefante.

Regresar de la extinción

{1} {B}

Conjuro

Elige uno:

- Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
 - Regresa dos cartas de criatura objetivo que comparten un tipo de criatura de tu cementerio a tu mano.
- Si eliges el segundo modo, las cartas deben compartir al menos un tipo de criatura, como Fragmentado o Guerrero. Los tipos de cartas (como artefacto) y los supertipos (como legendario o nevado) no son tipos de criatura.
 - Si eliges el segundo modo y una de las dos cartas deja el cementerio, regresarás igualmente la otra carta a tu mano mientras tenga un tipo de criatura que la otra carta tenía en cuanto dejó tu cementerio.

Reprobación

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Cobarde con fuerza y resistencia base de 0/1. *(Mantiene todos los supertipos, pero pierde todos los otros tipos y los tipos de criatura.)*

- La Reprobación sobrescribe todos los efectos previos que fijan a valores específicos los tipos de criatura, los tipos de carta y la fuerza o la resistencia de la criatura encantada. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos pero que comiencen a aplicarse después de que la Reprobación esté anexada sobrescribirán esa parte del efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura encantada, como los de la Fuerza de la virtud o el Crecimiento gigante, se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza o resistencia de la criatura (como los contadores +1/+1).
- La criatura encantada mantiene cualquier supertipo que tuviera, como legendario o nevado.
- Si la criatura encantada gana una habilidad después de que la Reprobación se anexe a ella, mantiene esa habilidad.

- Si un permanente que no sea criatura se convierte en una criatura y se le encanta con la Reprobación, seguirá siendo una criatura gracias al efecto de la Reprobación, incluso si expira el efecto original que lo convirtió en una criatura.

Secuestro de cabra

{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. Si esa criatura es una Cabra, también obtiene +3/+0 hasta el final del turno.

- El Secuestro de cabra puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles.
- Para determinar si la criatura objetivo obtiene +3/+0, fíjate en sus tipos de criatura después de que ganes su control, la endereces y le des la habilidad de prisa. Si en este momento no es una Cabra, no obtendrá +3/+0 aunque se convierta en una Cabra más adelante en el turno. Si en este momento es una Cabra, obtendrá +3/+0 aunque deje de ser una Cabra más adelante en el turno.
- Cabra es un tipo de criatura. No verás este tipo de criatura impreso en criaturas de esta colección, pero recuerda que las criaturas con la habilidad de cambiaformas son Cabras.

Señuelo zhalfirino

{1} {W}

Criatura — Soldado humano

1/3

{T}: Gira la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo si hiciste que una criatura entrara al campo de batalla bajo tu control este turno.

- La habilidad del Señuelo zhalfirino puede activarse incluso si una criatura entró al campo de batalla bajo tu control antes de que el Señuelo zhalfirino entrara al campo de batalla, e incluso si esa criatura ha dejado el campo de batalla.

Serra, la Benévola

{2} {W} {W}

Planeswalker legendario — Serra

4

+2: Las criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

−3: Crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

−6: Obtienes un emblema con “Si controlas una criatura, el daño que fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1, en vez de eso, lo reduce a 1”.

- La primera habilidad de Serra 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 que ganan la habilidad de volar más adelante en el turno no obtienen +1/+1.

- El emblema de Serra no previene el daño. Solo cambia el resultado del daño que se te hace a ti. Por ejemplo, una criatura con la habilidad de vínculo vital que te hace daño hace que su controlador gane vidas igualmente, aunque ese daño fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1.
- El emblema de Serra no impide la pérdida de vidas causada por los efectos que dicen que pierdes vidas.
- Si tienes menos de 1 vida y de alguna manera no has perdido el juego, el daño que te hagan reduce tu total de vidas por debajo de 0 (de forma normal).
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el daño que te hicieran a ti o a tu compañero de equipo que fuera a reducir el total de vidas de tu equipo a menos de 1, en vez de eso, lo reduce a 1 mientras controles una criatura. No importa si tu compañero de equipo controla una criatura, incluso si es él quien está recibiendo el daño.
- En la variante Commander, el daño de combate que te hace un comandante se contabiliza igualmente, aunque no cambie tu total de vidas.

Shinobi caída

{3} {U} {B}

Criatura — Ninja zombie

5/4

Ninjutsu {2} {U} {B}. (*{2} {U} {B}, regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano girada y atacando.*)

Siempre que la Shinobi caída haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia las dos primeras cartas de su biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esas cartas sin pagar sus costes de maná.

- La habilidad disparada de la Shinobi caída no cambia el momento en el que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si una carta de conjuro es exiliada, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Todas las cartas que no lances permanecerán en el exilio.

Sierpe conífera

{4} {G}

Criatura nevada — Sierpe

4/4

Arrolla.

{3} {G}: La Sierpe conífera obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de permanentes nevados que controlas.

- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad de la Sierpe conífera empieza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de permanentes nevados que controlas.
- Como la Sierpe conífera es un permanente nevado, su habilidad normalmente le dará como mínimo un +1/+1.

Sima magmática

{5} {R}

Instantáneo

Excavar. *(Cada carta que exilies de tu cementerio al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1}.)*

La Sima magmática hace 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de excavar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de excavar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Solo puedes exiliar cartas para pagar el maná genérico del hechizo con excavar.

Sisay, capitana del Vientoligero

{2} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Sisay, capitana del Vientoligero obtiene +1/+1 por cada color entre los otros permanentes legendarios que controlas.

{W}{U}{B}{R}{G}: Busca en tu biblioteca una carta de permanente legendario con coste de maná convertido menor que la fuerza de Sisay, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

- Si Sisay deja el campo de batalla después de que hayas activado su última habilidad pero antes de que se resuelva esa habilidad, usa la última información conocida en el campo de batalla para determinar qué carta buscas.
- Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Situación delicada

{W}

Encantamiento nevado — Aura

Encantar tierra nevada que controlas.

Cuando la Situación delicada entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que la Situación delicada deje el campo de batalla.

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

Solucionar más allá de la realidad

{4} {W}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- Exilia la criatura objetivo que no controlas.
- Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Una vez que la criatura exiliada que controlas regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a las criaturas exiliadas irán a los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha que controlas de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Strix de la ventisca

{4} {U}

Criatura nevada — Ave

3/2

Destello.

Vuela.

Cuando el Strix de la ventisca entre al campo de batalla, si controlas otro permanente nevado, exilia el permanente objetivo que no sea el Strix de la ventisca.

Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si el Strix de la ventisca entra al campo de batalla durante el paso final de un jugador, el permanente exiliado permanecerá en el exilio hasta el paso final del próximo turno.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Sueño de Marit Lage

{1} {U}

Encantamiento nevado legendario

Siempre que el Sueño de Marit Lage u otro permanente nevado entre al campo de batalla bajo tu control, adivina 1.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas diez o más permanentes nevados, sacrifica el Sueño de Marit Lage. Si lo haces, crea a Marit Lage, una ficha de criatura legendaria Avatar negra 20/20 con las habilidades de volar e indestructible.

- Si no controlas diez o más permanentes nevados en cuanto empieza tu mantenimiento, la última habilidad no se disparará. Ningún jugador puede realizar ninguna acción durante un turno antes de que comience el mantenimiento del turno.

- Si no controlas diez permanentes nevados en cuanto la última habilidad se resuelve, no puedes sacrificar el Sueño de Marit Lage.
- Si el Sueño de Marit Lage deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, no podrás sacrificarlo, así que no crearás a Marit Lage.

Táctica de geomante

{2} {R}

Conjuro

Destruye la tierra objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar su biblioteca.

Roba una carta.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Táctica de geomante intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Su controlador no busca una carta de tierra básica y tú no robas una carta. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador busca y tú robas.

Técnica del golpe de alma

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vigilancia.

Cuando la criatura encantada muera, manifiesta la primera carta de tu biblioteca. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- El permanente boca abajo es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un coste de maná convertido de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.
- Las características de un permanente boca abajo son valores copiables. Si otro objeto se convierte en una copia de una criatura boca abajo, o si se crea una ficha que sea una copia de una criatura boca abajo, ese objeto nuevo es una criatura boca arriba incolora 2/2 sin habilidades.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura ni compartir el tipo de criatura con otra criatura (ni siquiera que otra criatura boca abajo).
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Un permanente que se ponga boca arriba cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Poner un permanente boca arriba no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado. Los hechizos y habilidades que estuvieran haciendo objetivo a ese permanente siguen

haciéndole objetivo, y las Auras y Equipos que estuvieran anexados a ese permanente siguen anexados a él. Si ahora hay algo que hace objetivo o que está anexado a la criatura ilegalmente, las reglas del juego lo solucionarán como corresponda.

- Puedes mirar en cualquier momento un permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te diga que puedes hacerlo.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Si un efecto intenta regresar una criatura boca abajo al campo de batalla después de que esta criatura lo deje (como la habilidad disparada retrasada de la Deriva astral), ese efecto regresa esa carta boca arriba. Si intenta poner una carta de instantáneo o de conjuro en el campo de batalla de esta manera, en vez de eso, esa carta permanece en su zona actual.

Teniente del lanzatrasgos

{3} {B}

Criatura — Trasgo

1/1

Cuando el Teniente del lanzatrasgos entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Trasgo rojas 1/1.

Sacrificar un Trasgo: El jugador objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Puedes sacrificar cualquier Trasgo que controlas para activar la habilidad activada del Teniente del lanzatrasgos, no solo los que crea su habilidad disparada. Puedes incluso sacrificar al mismo Teniente del lanzatrasgos.

Terapeuta de la Cábalá

{B}

Criatura — Horror

1/1

Amenaza.

Al comienzo de tu fase principal precombate, puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, elige un nombre de carta que no sea tierra. Luego, el jugador objetivo muestra su mano y descarta todas las cartas con ese nombre.

- Eliges el nombre de una carta en cuanto se resuelve la habilidad disparada reflexiva del Terapeuta de la Cábalá, no en cuanto se pone en la pila. Después, el jugador objetivo muestra su mano y descarta si corresponde. Ningún jugador puede intentar realizar acciones entre el momento en que eliges el nombre de una carta y el momento en que el jugador objetivo muestra y descarta.
-

Tormenta azoradora (*Carta promocional de Buy-a-Box*)

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro a menos que su controlador pague {1}.

Tormenta. (*Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.*)

- Las copias que crea la habilidad de tormenta se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como tormenta) no se dispararán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos lanzados antes de que se lanzara el hechizo con tormenta. No se cuentan los hechizos lanzados después de que se lance el hechizo con tormenta pero antes de que la habilidad de tormenta se resuelva.
- La habilidad de tormenta y las copias que crea se resuelven antes que el hechizo con tormenta. Se resuelven incluso si el hechizo con tormenta es contrarrestado.

Trasgo pútrido

{1} {B}

Criatura — Trasgo zombie

2/2

Persistir. (*Cuando esta criatura muera, si no tenía contadores -1/-1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella.*)

- Si una carta con persistir se remueve del cementerio después de que muera pero antes de que se resuelva el disparo de la habilidad, no regresará al campo de batalla.
 - Una vez que persistir regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que tuviera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
 - Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir del Trasgo pútrido puede traerlo de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
 - Si una criatura con persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.
-

Umbral de pueblo arbóreo

{2} {G}

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.

Armadura tótem. *(Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)*

- El efecto de la Umbral de pueblo arbóreo en realidad no cambia la fuerza de la criatura encantada. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, el Zarpazo brutal no hará que la criatura encantada luche con su resistencia.
 - El efecto de la armadura tótem es obligatorio. Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, debes remover todo el daño de ella (si lo hay) y destruir el Aura que tiene armadura tótem.
 - El efecto de la armadura tótem se aplica sin importar el motivo por el cual la criatura encantada fuera a ser destruida: ya sea porque recibió daño letal o porque un efecto está intentando destruirla (como Hostigar). En cualquier caso, se remueve todo el daño de la criatura y en su lugar se destruye el Aura.
 - La armadura tótem no tiene efecto si la criatura encantada es puesta en un cementerio por cualquier otra razón; por ejemplo, si es sacrificada, si se le aplica la “regla de leyendas” o si su resistencia es 0 o menos.
 - Si una criatura encantada con un Aura que tiene armadura tótem tiene la habilidad de indestructible, el daño letal y los efectos que intentan destruirla simplemente no tienen efecto. La armadura tótem no hará nada porque no tendrá que hacerlo.
 - Si una criatura que controlas está encantada con varias Auras que tienen armadura tótem y la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, se destruye una de esas Auras, pero solo una de ellas. Tú eliges cuál porque tú controlas la criatura encantada.
 - Si una criatura encantada con un Aura que tiene armadura tótem fuera a ser destruida por varias acciones basadas en estado al mismo tiempo (probablemente porque una criatura con la habilidad de toque mortal hizo un daño a esa criatura mayor o igual que su resistencia), el efecto de la armadura tótem reemplazará a todos ellos y salvará a la criatura.
 - Si un hechizo o habilidad (como la Fuerza del vigor) fuera a destruir tanto el Aura con armadura tótem como la criatura a la que está encantando al mismo tiempo, el efecto de la armadura tótem salvará a la criatura encantada de ser destruida. El hechizo o habilidad destruirá el Aura de dos maneras distintas al mismo tiempo, pero el resultado será el mismo que destruirla una vez.
 - El efecto de la armadura tótem no es una regeneración. Específicamente, si se aplica el efecto de la armadura tótem, la criatura encantada no se gira y no es removida del combate como resultado. Los efectos que dicen que la criatura encantada no puede ser regenerada (como Saqueo) no evitarán que se aplique el efecto de la armadura tótem.
-

Urza, Señor Gran Artífice

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Cuando Urza, Señor Gran Artífice entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

Girar un artefacto enderezado que controlas: Agrega {U}.

{5}: Baraja tu biblioteca, luego exilia la primera carta.

Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Una ficha creada por la primera habilidad de Urza se contará a sí misma, así que será como mínimo una 1/1.
- Puedes girar cualquier artefacto enderezado que controles, incluso una criatura artefacto que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad de maná de Urza. Girar un Equipo de esta manera no afectará a sus habilidades ni a la criatura equipada.
- Si no juegas la carta exiliada con la última habilidad de Urza, permanece en el exilio.
- La última habilidad de Urza no cambia el momento en el que puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- 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 la Masticore menor, debes pagarlos para lanzarla.

Vampiro cordial

{B} {B}

Criatura — Vampiro

1/1

Siempre que el Vampiro cordial u otra criatura muera, pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

- Si el Vampiro cordial muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas, su habilidad se dispara por cada una de ellas.
 - Si un Vampiro que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que otra criatura, ambos mueren al mismo tiempo. Ese Vampiro no puede recibir un contador de la habilidad del Vampiro cordial a tiempo para salvarlo.
-

Vientos de abandono

{1} {W}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo que no controlas. Por cada criatura exiliada de esta manera, su controlador busca en su biblioteca una carta de tierra básica. Esos jugadores ponen esas cartas en el campo de batalla giradas y luego barajan sus bibliotecas.

Sobrecarga {4} {W} {W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la criatura objetivo” por “cada criatura”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Ya que un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o protección contra el color adecuado.
- Si una criatura es exiliada pero acaba en otra zona (probablemente porque es el comandante de un jugador en la variante Commander), sigue siendo una “criatura exiliada de esta manera” para los Vientos de abandono.

Vigilante del mañana

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Esconder. *(Esta criatura entra al campo de batalla girada. Cuando lo haga, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca, exilia una boca abajo y luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca.)*

Cuando el Vigilante del mañana deje el campo de batalla, pon la carta exiliada en la mano de su propietario.

- No muestras la carta exiliada cuando la pones en la mano de su propietario.
- Si el Vigilante del mañana deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada de esconder se resuelva, su habilidad de deja el campo de batalla se resuelve y no hace nada. Luego, su habilidad de entra al campo de batalla se resuelve y exilias una carta sin forma alguna de regresarla a tu mano.
- Cualquier jugador que haya controlado un permanente con una habilidad de esconder puede mirar la carta exiliada con esa habilidad.

Visión del futuro

{2} {U} {U} {U}

Encantamiento

Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar la primera carta de tu biblioteca.

- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes suspenderla, activar su habilidad de ciclo ni activar ninguna de sus habilidades.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de la primera carta de tu biblioteca y pagar sus costes. Si la carta tiene costes alternativos o adicionales, puedes pagarlos. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si la primera carta de tu biblioteca es una tierra, solo puedes jugarla si te quedan tierras por jugar.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad (probablemente porque esa primera carta es la que estás jugando), la nueva primera carta no se mostrará hasta que hayas acabado de hacerlo.

Wrenn y Seis

{R} {G}

Planeswalker legendario — Wrenn

3

+1: Regresa hasta una carta de tierra objetivo de tu cementerio a tu mano.

−1: Wrenn y Seis hacen 1 punto de daño a cualquier objetivo.

−7: Obtienes un emblema con “Las cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio tienen la habilidad de desandar”. *(Puedes lanzar cartas de instantáneo y conjuro desde tu cementerio descartando una carta de tierra además de pagar sus otros costes.)*

- Cuando se resuelva o sea contrarrestado un hechizo con desandar que lances, esa carta regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarla.

Yawgmoth, médico thran

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/4

Protección contra Humanos.

Pagar 1 vida, sacrificar otra criatura: Pon un contador -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo y roba una carta.

{B} {B}, descartar una carta: Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Protección contra Humanos significa que Yawgmoth no puede ser bloqueado por criaturas Humano, no puede ser objetivo de hechizos Humanos o de habilidades de fuentes Humanas, y que todo el daño que fueran a hacerle Humanos es prevenido. También significa que Yawgmoth no puede estar encantado por un Aura ni equipado por un Equipo que de alguna manera sea Humano, aunque esto solo puede ocurrir con ciertas combinaciones de cartas antiguas.
- Protección contra Humanos se refiere solo al tipo de criatura Humano. Para Yawgmoth, ni tú ni tus oponentes son Humanos.
- Puedes activar la primera habilidad activada de Yawgmoth sin elegir ninguna criatura objetivo. Solo robarás una carta. Sin embargo, si eliges un objetivo y se convierte en ilegal antes de que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y no robarás una carta.

- La colección *Horizontes de Modern* no incluye ninguna forma de que los jugadores obtengan contadores para proliferar, pero algunas cartas de otras colecciones dicen que un jugador “obtiene” un contador de un tipo determinado. Hay que especificar que los emblemas no son contadores.
- Puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluyendo los controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas (como las cartas suspendidas).
- Como proliferar no hace objetivo a nada, puedes proliferar contadores en Yawgmoth con su propia habilidad si recibe un contador.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras darles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Los jugadores pueden responder al hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Zarpazo brutal

{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno si su fuerza es de 2. Luego, lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- No puedes lanzar el Zarpazo brutal a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
- La criatura objetivo que controlas solo obtiene +2/+2 si su fuerza es de 2 exactamente en cuanto el Zarpazo brutal se resuelve. Luchará igualmente si no obtiene +2/+2.
- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Zarpazo brutal intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Zarpazo brutal intente resolverse, ninguna criatura obtendrá +2/+2. Si esa criatura es un objetivo legal pero la criatura que no controlas no lo es, obtendrá +2/+2 igualmente hasta el final del turno si su fuerza es de 2.