

Notas de la colección *Magic Orígenes*

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

Documento modificado por última vez el 21 de mayo de 2015

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de **Magic: The Gathering**, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de esta. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones y malentendidos comunes que son inevitablemente causados 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 <http://company.wizards.com/contactus>.

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Magic Orígenes* contiene 272 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 55 raras, 16 raras míticas y 20 tierras básicas).

Hay 16 cartas adicionales, numeradas de la 273 a la 288, que no aparecen en los sobres de *Magic Orígenes*. Se trata de reimpressiones de colecciones anteriores que están presentes en algunos productos suplementarios, incluidos mazos de muestra y el *Kit de construcción de mazos*. Estas cartas adicionales tienen el símbolo de la expansión *Magic Orígenes* y son legales en todos los formatos en los que sea legal *Magic Orígenes*.

Las cartas adicionales son: Ángel de la égida, Veredicto divino, Águila de la Guardia, Ángel de Serra, Empujar al vacío, Djinn Mahamoti, Tejer el destino, De la carne al polvo, Podredumbre mental, Pesadilla, Vampiro de Sengir, Perro infernal ardiente, Dragón shivano, En picado, Unicornio preciado y Aplastatierra.

Eventos Presentación: 11 y 12 de julio de 2015

Fin de semana de lanzamiento: Del 17 al 19 de julio de 2015

Game Day: 8 y 9 de agosto de 2015

La colección *Magic Orígenes* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 17 de julio de 2015. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato estándar: *Theros*, *Nacidos de los dioses*, *Travesía hacia Nyx*, ***Magic 2015***, *Kans de Tarkir*, *Destino reescrito*, *Dragones de Tarkir* y *Magic Orígenes*.

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

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

Cinco Planeswalkers icónicos: historia de un origen

Magic Orígenes explora los comienzos de cinco de los Planeswalkers más ilustres de **Magic**: Gideon Jura, Jace Beleren, Liliana Vess, Chandra Nalaar y Nissa Revane. A lo largo de la colección encontrarás cartas que describen la vida en sus planos natales, los acontecimientos que llevaron a la ignición de su chispa de Planeswalker y sus primeros viajes como tales. Estos cinco Planeswalkers son el centro de *Magic Orígenes* y cada uno aparece como una carta de dos caras.

Mecánica que regresa: Cartas de dos caras

Las cartas de dos caras aparecieron por primera vez en el bloque *Innistrad*. En lugar de la típica cara y el dorso de **Magic**, las cartas de dos caras tienen dos caras: una frontal y una posterior. Hay cinco cartas de dos caras en *Magic Orígenes*. En una cara son criaturas legendarias que representan los primeros años de la vida de los personajes mostrados. En la cara posterior son planeswalkers, con su chispa encendida y tras haber alcanzado su auténtico poder.

Jace, prodigio de Vryn

{1}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

0/2

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Si hay cinco o más cartas en tu cementerio, exilia a Jace, prodigio de Vryn, luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

Jace, telépata desenfrenado

azul

Planeswalker — Jace

5

+1: Hasta una criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta tu próximo turno.

-3: Puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio este turno. Si esa carta fuera a ser puesta en tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

-9: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo, el oponente objetivo pone las cinco primeras cartas de su biblioteca en su cementerio”.

Las reglas que rigen las cartas de dos caras no han cambiado demasiado desde la colección *Innistrad* (a excepción de cómo interactúan con la acción de manifestar; ver más abajo). En particular, ninguna de las cinco cartas de dos caras de *Magic Orígenes* tiene una habilidad que permita que se transforme (alternar qué cara está boca arriba) mientras está en el campo de batalla; más bien, cada carta se exilia y luego entra al campo de batalla transformada.

* Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, fuerza y resistencia, lealtad, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras está en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.

Mientras una carta de dos caras no está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características de Jace, prodigio de Vryn en el cementerio, incluso si alguna vez fue Jace, telépata desenfrenado en el campo de batalla antes de ir al cementerio.

* El coste de maná convertido de una carta de dos caras que no está en el campo de batalla es el coste de maná convertido de su cara frontal.

* La cara posterior de una carta de dos caras no tiene coste de maná. Un permanente de dos caras cuya cara posterior está boca arriba tiene un coste de maná convertido de 0. Cada cara posterior tiene un indicador de color que define su color. Por ejemplo, Jace, telépata desenfrenado es un permanente azul.

* La cara posterior de una carta de dos caras (en el caso de *Magic Orígenes*, la cara de planeswalker) no puede lanzarse.

Aunque las dos reglas son parecidas, la “regla de leyendas” y la “regla de unicidad de planeswalkers” afectan a distintos tipos de permanentes. Puedes controlar a Jace, prodigio de Vryn y a Jace, telépata desenfrenado al mismo tiempo. No obstante, si Jace, prodigio de Vryn es exiliado y entra al campo de batalla transformado, controlarías a

dos planeswalkers con el mismo subtipo Deberás elegir uno para que permanezca en el campo de batalla y el otro irá al cementerio de su propietario.

* Una carta de dos caras entra al campo de batalla con su cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.

* Un planeswalker de *Magic Orígenes* que entra al campo de batalla mediante la habilidad de su cara frontal entrará con contadores de lealtad como es habitual.

* En algunos casos poco habituales, un hechizo o habilidad pueden hacer que una de estas cinco cartas se transformen mientras es una criatura (cara frontal boca arriba) en el campo de batalla. Si esto ocurre, el planeswalker resultante no tendrá ningún contador de lealtad sobre él y por consiguiente irá al cementerio de su propietario.

* Puedes activar una de las habilidades de lealtad del planeswalker el turno en que entra al campo de batalla. Sin embargo, solo puedes hacerlo durante una de tus fases principales cuando la pila esté vacía. Por ejemplo, si el planeswalker entra al campo de batalla durante el combate, tu oponente tendrá una oportunidad de removerlo antes de que puedas activar una de sus habilidades.

* Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo (esto también es cierto si se pone en el campo de batalla boca abajo de cualquier otra manera). Ten en cuenta que “boca abajo” no es sinónimo de “con la cara posterior boca arriba”, * Una carta de dos caras manifestada es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de una carta de dos caras manifestada es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba. Una carta de dos caras en el campo de batalla no puede ponerse boca abajo.

Suplemento de juego que regresa: cartas de listado

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

* Debes tener contigo la verdadera carta de dos caras que representa la carta de listado. La carta de dos caras debe mantenerse separada del resto de tu mazo y tu sidebar.

* Una carta de listado no puede ser incluida en un mazo excepto cuando esté siendo usada para representar una carta de dos caras.

* Debes marcar claramente un único círculo en la carta de listado para indicar qué carta de dos caras representa.

* Durante el juego, una carta de listado se considera como la carta de dos caras que representa.

* Si una carta de listado entra en una zona pública (el campo de batalla, el cementerio, la pila o el exilio, a menos que sea exiliada boca abajo), usa la carta de dos caras real y pon la carta de listado aparte. Si la carta de dos caras es puesta en una zona oculta (tu mano o biblioteca), usa la carta de listado nuevamente.

* Si una carta de dos caras es exiliada boca abajo o se pone en el campo de batalla boca abajo, oculta su identidad usando la carta de listado boca abajo o protectores de carta opacos (o ambas cosas).

Nueva palabra clave: prestigio

Prestigio es una habilidad disparada que recompensa a tus criaturas por hacer daño a tu enemigo, concediéndoles prestigio en la forma de uno o más contadores +1/+1 y, a veces, otra habilidad.

Protectores de Valeron

{2}{G}

Criatura — Monje humano

1/3

Prestigio 2. *(Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, si no tiene prestigio, pon dos contadores +1/+1 sobre ella y gana prestigio.)*

Siempre que una criatura que controlas gane prestigio, roba una carta.

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

702.111. Prestigio

702.111a Prestigio es una habilidad disparada. “Prestigio N” significa “Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, si no tiene prestigio, pon N contadores +1/+1 sobre ella y gana prestigio”.

702.111b “Tener prestigio” es una designación que no tiene significado de reglas aparte de servir como un marcador que la habilidad de prestigio y otros hechizos y habilidades puedan identificar. Solo los permanentes pueden tener o ganar prestigio. Una vez que un permanente gana prestigio, sigue teniendo prestigio hasta que deja el campo de batalla. Tener prestigio no es una habilidad ni es parte de los valores copiables del permanente.

702.111c Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de prestigio, cada una se dispara por separado. La primera de esas habilidades en resolverse hará que la criatura gane prestigio, y las habilidades subsiguientes no tendrán efecto (ver regla 603.4).

* La habilidad de prestigio no se disparará cuando una criatura haga daño de combate a un planeswalker o a otra criatura. Tampoco se disparará cuando una criatura haga daño que no sea de combate a un jugador.

* Si una criatura con la habilidad de prestigio hace daño de combate a su controlador porque ese daño fue redirigido, la habilidad de prestigio se disparará.

* Si una habilidad de prestigio se dispara, pero la criatura deja el campo de batalla antes de que esa habilidad se resuelva, la criatura no gana prestigio. Cualquier habilidad que se dispare “siempre que una criatura gane prestigio” no se disparará.

Nueva palabra de habilidad: dominio de hechizos

Dominio de hechizos es una nueva palabra de habilidad que aparece en algunos instantáneos y conjuros que mejoran si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Impulso ardiente

{R}

Instantáneo

El Impulso ardiente hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, en vez de eso, el Impulso ardiente hace 3 puntos de daño a esa criatura.

* Comprueba si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio cuando el hechizo se resuelve para determinar si la habilidad de dominio de hechizos se aplica o no. El hechizo en sí no cuenta porque todavía está en la pila cuando se hace la comprobación.

* Algunas habilidades de dominio de hechizos causan efectos adicionales, mientras que otros reemplazan todo o parte del efecto normal del hechizo. Consulta la sección “Notas de cartas específicas” para ver más información de cartas específicas con habilidades de dominio de hechizos.

Nueva palabra clave: amenaza

Algunas criaturas son tan aterradoras que ninguna criatura oponente osaría enfrentarse sola a ellas. Amenaza es una palabra clave nueva que representa una habilidad existente. Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.

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

702.110. Amenaza

702.110a Amenaza es una habilidad de evasión.

702.110b Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas. (Ver regla 509, “paso de declarar bloqueadoras”.)

702.110c Varias copias de la habilidad de amenaza en la misma criatura son redundantes.

* Una vez que una criatura atacante con la habilidad de amenaza es bloqueada legalmente por dos o más criaturas, remover una o más bloqueadoras del combate no cambia ni anula ese bloqueo.

Palabra clave que regresa: destreza

Empezando por *Magic Orígenes*, destreza es una habilidad "esencial", lo que significa que puede aparecer en cualquier colección de **Magic** (aunque no lo hará necesariamente en todas las colecciones de ahora en adelante). Su primera aparición fue en *Kans de Tarkir*. Destreza es una palabra clave que fortalece a una criatura siempre que lances un hechizo que no sea de criatura.

Ladrona jhessiana

{2}{U}

Criatura — Bribón humano

1/3

Destreza. (Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

Siempre que la Ladrona jhessiana haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

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

702.107. Destreza

702.107a Destreza es una habilidad disparada. “Destreza” significa: “Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno”.

702.107b Si una criatura tiene varias copias de destreza, cada una se dispara por separado.

* Cualquier hechizo que lances que no sea de tipo criatura hará que se dispare la habilidad de destreza. Si un hechizo tiene varios tipos y uno de ellos es criatura (como una criatura artefacto), lanzar este hechizo no disparará la habilidad de destreza. Jugar una tierra tampoco hace que se dispare esta habilidad.

* Destreza va a la pila encima del hechizo que lo disparó. Se resolverá antes que ese hechizo.

* Una vez se dispara, la habilidad de destreza no está conectada al hechizo que la disparó. Si el hechizo es contrarrestado, la habilidad de destreza se resolverá igualmente.

Habilidad de palabra clave que regresa: adivinar

Empezando por *Magic Orígenes*, adivinar es una habilidad "esencial", lo que significa que puede aparecer en cualquier colección de **Magic** (aunque no lo hará necesariamente en todas las colecciones de ahora en adelante). La aparición más reciente de adivinar tuvo lugar en el bloque *Theros*. Adivinar te permite atisbar tu futuro y quizá cambiarlo.

Lectura de huesos

{2} {B}

Conjuro

Adivina 2, luego roba dos cartas. Pierdes 2 vidas. *(Para adivinar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

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

701.18. Adivinar

701.18a “Adivinar N” significa mirar las primeras N cartas de tu biblioteca, poner cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden y poner las demás en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

* Cuando adivinas puedes poner todas las cartas que miras en la parte superior de tu biblioteca de nuevo, puedes poner todas esas cartas en el fondo de tu biblioteca o puedes poner algunas de esas cartas en la parte superior y las demás en el fondo.

* Tú eliges el orden de las cartas sin importar dónde las pongas.

* Las acciones de una carta se llevan a cabo de forma secuencial. Para algunos hechizos, esto significa que adivinar será la última acción. Para otros, esto significa que adivinarás y después llevarás a cabo otras acciones.

* Adivinar aparece en algunos hechizos y habilidades con uno o más objetivos. * Si todos los objetivos del hechizo o habilidad son ilegales cuando intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No adivinarás.

Nota acerca de arrollar

Empezando por *Magic Orígenes*, arrollar tiene un nuevo texto recordatorio, incluido más abajo. No hay cambios en el funcionamiento de arrollar. El cambio en el texto recordatorio es para darle mayor claridad y brevedad.

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

Ciclo: “tierras de daño enemigo”

Magic Orígenes incluye un ciclo de cinco cartas de tierra no básica que pueden girarse para obtener uno de dos colores enemigos.

Yermos de Llanowar

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{T}: Agrega {B} o {G} a tu reserva de maná. Los Yermos de Llanowar te hacen 1 punto de daño.

* El daño que recibes es parte de la segunda habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

* Como la mayoría de las tierras, cada tierra de este ciclo es incolora. El daño que recibes proviene de una fuente incolora.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abad de la Fortaleza Keral

{1} {R}

Criatura — Monje humano

2/1

Destreza. *(Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

Cuando el Abad de la Fortaleza Keral entre al campo de batalla, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

* La carta exiliada por la habilidad del Abad de la Fortaleza Keral se exilia boca arriba.

* Puedes jugar esa cara ese turno aunque el Abad de la Fortaleza Keral ya no esté en el campo de batalla o bajo tu control.

* Jugar la carta exiliada con la última habilidad del Abad de la Fortaleza Keral sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, solo puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con la habilidad del Abad de la Fortaleza Keral si todavía no has jugado una tierra ese turno.

* Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Acólito del infierno

{2} {R}

Criatura — Monje humano

3/1

Prestigio 1. *(Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, si no tiene prestigio, pon un contador +1/+1 sobre ella y gana prestigio.)*

Siempre que el Acólito del infierno sea bloqueado por una criatura, hace 2 puntos de daño a esa criatura.

* La última habilidad del Acólito del infierno se disparará una vez por cada criatura que lo bloquee. Cada una de esas criaturas recibirá 2 puntos de daño.

* La última habilidad del Acólito del infierno se dispara y se resuelve antes de que se haga el daño de combate. Si eso hace que cada criatura que bloquea al Acólito del infierno sea destruida, el Acólito del infierno permanecerá bloqueado y no hará ni recibirá daño de combate.

Acto de traición

{2} {R}

Conjuro

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

* El Acto de traición puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que está enderezada o una que ya controlas.

* Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún aura o equipo anexo a ella.

Alfa de Somborwald

{3}{G}

Criatura — Lobo

3/2

Siempre que una criatura que controlas sea bloqueada, obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

{1}{G}: La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker defensor mientras ataca.)*

* La primera habilidad del Alfa de Somborwald dará a cada criatura que controlas que sea bloqueada +1/+1 hasta el final del turno. No importa cuántas criaturas de tu oponente estén bloqueando a cada una de tus criaturas.

Alhammarret, árbitro supremo

{5}{U}{U}

Criatura legendaria — Esfinge

5/5

Vuela.

Cuando Alhammarret, árbitro supremo entre al campo de batalla, cada oponente muestra su mano. Eliges el nombre de una carta que no sea tierra mostrada de esta manera.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con el nombre elegido *(mientras esta criatura esté en el campo de batalla)*.

* La segunda habilidad de Alhammarret, árbitro supremo tiene lugar cuando Alhammarret entra al campo de batalla. Nadie puede lanzar hechizos o activar habilidades entre el momento en que se nombra una carta y el momento en que la última habilidad de Alhammarret comienza a funcionar.

* Eliges un nombre de carta, no un nombre por oponente.

* Aunque los hechizos con el nombre elegido no pueden lanzarse, las cartas de permanente con ese nombre siguen pudiendo ponerse en el campo de batalla mediante un hechizo o habilidad.

* Si tus oponentes no tienen cartas que no sean de tierra en la mano, no puedes elegir un nombre de carta. La última habilidad de Alhammarret no impedirá que se lance ningún hechizo en ese caso.

* Tus oponentes siguen pudiendo lanzar una carta con el nombre elegido boca abajo si tiene la habilidad de metamorfosis. Una carta con el nombre elegido también puede manifestarse.

Aniquilación infinita

{1}{B}{B}

Conjuro

Nombra una carta de criatura. Busca en el cementerio, mano y biblioteca del oponente objetivo cualquier cantidad de cartas con ese nombre y exílialas. Luego ese jugador baraja su biblioteca.

* Debes nombrar una verdadera carta de criatura. Por ejemplo, no puedes nombrar Pantano, incluso si controlas una carta llamada Pantano que se ha convertido en una criatura.

* Puedes dejar cualquier carta con ese nombre en la zona en la que está. No estás obligado a exiliarla.

Anulación calculada

{2}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, adivina 2. *(Para adivinar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* Si la habilidad de dominio de hechizos se aplica, adivinarás 2 incluso si el controlador del hechizo paga {3}.

* En una situación poco frecuente, puedes lanzar la Anulación calculada haciendo objetivo a un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas mientras hay una carta de instantáneo o de conjuro en tu cementerio. En esta situación, si te niegas a pagar {3}, el hechizo será contrarrestado e irá a tu cementerio. La habilidad de dominio de hechizos se aplicará y adivinarás 2.

Aparecido

{4}{B}

Criatura - Espíritu

/

Vuela.

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

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Aparecido se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Aparecido está en tu cementerio, su habilidad contará al propio Aparecido.

Arcángel de los diezmos

{1}{W}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/5

Vuela.

Mientras el Arcángel de los diezmos esté enderezado, las criaturas no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

Mientras el Arcángel de los diezmos esté atacando, las criaturas no pueden bloquear a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

* Si controlas un Arcángel de los diezmos enderezado, tus oponentes pueden elegir no atacar con una criatura que deba atacar si puede. Lo mismo sucede con respecto a un Arcángel de los diezmos atacante y una criatura que debe bloquear si puede.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, si un jugador controla el Arcángel de los diezmos, las criaturas no pueden atacar al equipo de ese jugador ni a un planeswalker que controla ese jugador a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas que controla. Las criaturas pueden atacar a planeswalkers controlados por el compañero de equipo de ese jugador sin tener que pagar ese coste.

Archivo de Alhammarret

{5}

Artefacto legendario

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas el doble de esas vidas.

Si fueras a robar una carta, excepto la primera que robas en tus pasos de robar, en vez de eso, roba dos cartas.

* Si un efecto fuese a ajustar tu total de vidas a una cantidad específica que es mayor que tu total de vidas actual, el efecto haría que ganaras una cantidad de vidas igual a la diferencia. El Archivo de Alhammarret duplicaría entonces la cantidad de vidas que ese efecto haría que ganaras. Por ejemplo, si tienes 3 vidas y un efecto dice que tu total de vidas “es 10”, tu total de vidas será en realidad 17.

* Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.

* Como el Archivo de Alhammarret es legendario, no es probable que un jugador controle dos. Sin embargo, si esto ocurre, la vida que gana ese jugador se multiplicará por cuatro. Tres Archivos multiplicarán esa ganancia de vidas por ocho, y así sucesivamente.

* De manera similar, los efectos de las últimas habilidades de varios Archivos son acumulativos. Si controlas dos, robarás cuatro veces esa cantidad de cartas, y así sucesivamente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Archivo de Alhammarret solo afecta a su controlador. Si el compañero de equipo de ese jugador gana vidas, el Archivo de Alhammarret no tendrá efecto, incluso si esa ganancia de vidas se aplica al total compartido de vidas del equipo.

Ariete rodante

{3}

Criatura artefacto — Destructor

2/3

El Ariete rodante ataca cada turno si puede.

El Ariete rodante obtiene +2/+0 mientras controle otro artefacto.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, el Ariete rodante está girado o está siendo afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, el Ariete rodante no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo paga, el Ariete rodante no está obligado a atacar.

Arrogancia funesta

{3}{W}{W}

Conjuro

Por cada jugador, eliges de entre los permanentes que controla ese jugador un artefacto, una criatura, un encantamiento y un planeswalker. Luego, cada jugador sacrifica todos los otros permanentes que no sean tierra que controla.

* Ninguno de los permanentes elegidos son objetivo de la Arrogancia funesta.

* Si un permanente tiene más de uno de los tipos afectados, puede contar por cualquiera de ellos. Por ejemplo, podrías elegir una criatura artefacto como el artefacto que salvas, otra criatura como la criatura y una criatura encantamiento como el encantamiento. De forma similar, podrías elegir una criatura encantamiento como la criatura y también el encantamiento que salvas, incluso si el jugador controla otra criatura y/u otro encantamiento.

Artífice huraña

{2}{U}{R}

Criatura — Artífice humano

2/3

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

Cuando la Artífice huraña entre al campo de batalla, puedes hacer que le haga una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de artefactos que controlas.

* Cuenta la cantidad de artefactos que controlas cuando la habilidad disparada de la Artífice huraña se resuelve para determinar cuánto daño hace.

* Si eres el único jugador que controla una criatura cuando la segunda habilidad de la Artífice huraña se dispara, debes elegir una de esas criaturas como objetivo, aunque puedes elegir no hacerle daño.

Autómata guardián

{4}

Criatura artefacto — Constructo

3/3

Cuando el Autómata guardián muera, ganas 3 vidas.

* Si el Autómata guardián muere al mismo tiempo que tu total de vidas se reduce a 0 o menos, pierdes el juego antes de que la habilidad disparada se resuelva.

Barrera de éter de Ghirapur

{2} {R}

Encantamiento

Girar dos artefactos enderezados que controlas: La Barrera de éter de Ghirapur hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

* Puedes girar dos artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluidas las criaturas artefacto que no has controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.

Bribona de los zumbones

{2} {U} {U}

Criatura — Artífice bribón humano

2/2

Cuando la Bribona de los zumbones entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla dos fichas de criatura artefacto Tóptero incoloras 1/1 con la habilidad de volar.

Girar dos artefactos enderezados que controlas: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

* Puedes girar dos artefactos enderezados que controlas cualesquiera, incluidas las criaturas artefacto que no has controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.

* Activar la segunda habilidad de la Bribona de los zumbones después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que se convierta en no bloqueada.

Cabalgadura alada de Vryn

{2} {W}

Criatura — Pegaso

2/1

Vuela.

Cuesta {1} más lanzar hechizos que no sean de criatura.

* La habilidad afecta a cada hechizo que no sea de criatura, incluso los tuyos.

* La habilidad afecta a lo que pagas para lanzar los hechizos que no sean de criatura (su coste total), pero no cambia el coste de maná o el coste de maná convertido de ese hechizo.

* Al determinar el coste total de un hechizo, se aplican los efectos que aumentan el coste primero y luego los efectos que reducen el coste.

Caballero de la Orquídea Blanca

{W} {W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Daña primero.

Cuando el Caballero de la Orquídea Blanca entre al campo de batalla, si un oponente controla más tierras que tú, puedes buscar en tu biblioteca una carta de llanura, ponerla en el campo de batalla y luego barajar tu biblioteca.

* La habilidad disparada del Caballero de la Orquídea Blanca tiene una cláusula del “si” interviniente. Eso significa que (1) la habilidad no se dispara en absoluto a menos que uno de tus oponentes controle más tierras que tú y que (2) la habilidad no hará nada si controlas al menos la misma cantidad de tierras que cada uno de tus oponentes en el momento en que se resuelve.

* Las llanuras que busques no tienen por qué ser básicas. Por ejemplo, podrías poner en el campo de batalla una Fundición sagrada.

Caballero maldito por la sangre

{1} {W} {B}

Criatura — Caballero vampiro

3/2

Mientras controles un encantamiento, el Caballero maldito por la sangre obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vínculo vital. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*

* Si lanzas un hechizo de aura haciendo objetivo a una criatura que controla un oponente, sigues controlando esa aura. Contará para la habilidad del Caballero maldito por la sangre.

Cadenas represoras

{3} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente que no sea tierra.

El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

* Las Cadenas represoras pueden encantar cualquier permanente que no sea tierra, no solo una criatura.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.

Caminante lomohangar

{X} {X}

Criatura artefacto — Constructo

0/0

El Caminante lomohangar entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Cuando el Caminante lomohangar muera, pon en el campo de batalla una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar por cada contador +1/+1 sobre el Caminante lomohangar.

{1}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre el Caminante lomohangar.

* El valor de cada X en el coste de maná del Caminante lomohangar debe ser idéntico. Por ejemplo, si X es 2, pagarás {4} para lanzar el Caminante lomohangar y entrará al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.

* Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Caminante lomohangar al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea 0 o menos, se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre él antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar la cantidad de fichas de Tóptero obtenidas. Por ejemplo, si hay tres contadores +1/+1 sobre el Caminante lomohangar y se ponen cuatro contadores -1/-1 sobre él, obtendrás tres fichas de Tóptero. Eso es porque la habilidad disparada del Caminante lomohangar verifica la existencia de la criatura justo antes de dejar el campo de batalla, y en ese momento todavía tiene esos contadores sobre ella.

Caparazón nantuko

{2} {B}

Criatura — Insecto zombie

2/2

Sacrificar una criatura: El Caparazón nantuko obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

* Puedes sacrificar el propio Caparazón nantuko para activar su propia habilidad. Sin embargo, lo único que causará eso es que el Caparazón nantuko vaya al cementerio.

Chamán del grupo

{1} {B} {G}

Criatura — Chamán elfo

3/2

Cuando la Chamán del grupo entre al campo de batalla, el oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a los Elfos que controlas.

* Cuenta la cantidad de Elfos que controlas cuando la habilidad de la Chamán del grupo se resuelve, incluida la Chamán del grupo si todavía está en el campo de batalla, para determinar cuántas vidas se pierden.

Chandra, el fuego de Kaladesh

{1} {R} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/2

Siempre que lances un hechizo rojo, endereza a Chandra, el fuego de Kaladesh.

{T}: Chandra, el fuego de Kaladesh hace 1 punto de daño al jugador objetivo. Si Chandra ha hecho 3 o más puntos de daño este turno, exíliala, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario.

Chandra, llamarada rugiente

rojo

Planeswalker — Chandra

4

+1: Chandra, llamarada rugiente hace 2 puntos de daño al jugador objetivo.

–2: Chandra, llamarada rugiente hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.

–7: Chandra, llamarada rugiente hace 6 puntos de daño a cada oponente. Cada jugador que recibió daño de esta manera obtiene un emblema con “Al comienzo de tu mantenimiento, este emblema te hace 3 puntos de daño”.

* La habilidad activada de Chandra, el fuego de Kaladesh contará cualquier daño que Chandra haya hecho durante el turno a cualquier permanente o jugador, incluido el daño de combate.

* La última frase de la habilidad activada Chandra, el fuego de Kaladesh no es una habilidad independiente. La verificación solo tiene lugar cuando esa habilidad activada se resuelve. Debes activar la habilidad para exiliar a Chandra y regresarla al campo de batalla transformada, incluso si Chandra ya ha hecho 3 o más puntos de daño durante el turno.

* El emblema creado por Chandra, llamarada rugiente es incoloro. El daño que hace es de una fuente incolora.

* Solo los jugadores que han recibido daño de la tercera habilidad de Chandra, llamada rugiente obtendrán un emblema. Si el total de ese daño a un jugador es prevenido, ese jugador no obtendrá un emblema. Si parte o el total de ese daño es redirigido al controlador de Chandra, ese jugador obtendrá un emblema.

* Cada jugador que obtiene el emblema de Chandra es el propietario de ese emblema. En juegos de varios jugadores, ese emblema permanecerá en el juego mientras lo haga su propietario, incluso si el propietario de Chandra deja el juego.

Cicatrices infernales

{1}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

* El jugador que controlaba la criatura cuando murió es el que roba una carta.

Cielo estrellado de Nyx

{4}{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes regresar la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Mientras controles cinco o más encantamientos, cada uno de los demás encantamientos que controlas que no sea un aura es una criatura además de sus otros tipos y tanto su fuerza como su resistencia base son iguales a su coste de maná convertido.

* Si la primera habilidad regresa una carta de aura al campo de batalla, eliges qué encantará esa aura cuando entra al campo de batalla. Si el aura no puede encantar nada legalmente, permanece en el cementerio.

* Ten en cuenta que si un aura es regresada al campo de batalla de esta manera, lo que sea que encante el aura no es un objetivo de la habilidad del Cielo estrellado de Nyx ni es objetivo de la propia carta de aura. Podrías poner en el campo de batalla de esta manera un aura encantando una criatura con la habilidad de antimaleficio que controla un oponente, por ejemplo.

* Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.

Claustrofobia

{1}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Claustrofobia entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

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

* La Claustrofobia puede hacer objetivo y encantar a una criatura girada o enderezada.

* La criatura encantada todavía podrá ser enderezada de otras maneras. La Claustrofobia permanecerá anexada y la criatura continuará sin enderezarse durante el paso de enderezar de su controlador.

Clérigo de la Orden de Avanzada

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Cuando la Clériga de la Orden de Avanzada entre al campo de batalla, ganas 2 vidas por cada criatura que controlas llamada Clériga de la Orden de Avanzada.

* Cuenta la cantidad de criaturas llamadas Clériga de la Orden de Avanzada que controlas cuando la habilidad se resuelve para determinar cuántas vidas ganas. Si la Clériga de la Orden de Avanzada con la habilidad que se disparó todavía está en el campo de batalla, se contará a sí misma.

Conclusión ardiente

{1}{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Conclusión ardiente, sacrifica una criatura.

La Conclusión ardiente hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar la Conclusión ardiente. No puedes lanzarla sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

* Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que sacrificas para impedir que lances este hechizo.

Consagrada por la sangre

{2}{B}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de volar y “Sacrificar otras dos criaturas: Regenera esta criatura”. *(La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.)*

* Si la habilidad de regeneración es activada antes de que se haga el daño de combate, las dos criaturas que sacrificas no harán daño de combate. Sin embargo, debes regenerar una criatura antes de que fuera a ser destruida, por lo que si esperas a que se haga el daño de combate, la criatura encantada puede ser destruida por ese daño antes de que tenga ocasión de regenerarse.

Constructo domesticado

{1}

Criatura artefacto — Constructo

2/1

El Constructo domesticado no puede atacar solo.

* El Constructo domesticado solo puede declararse como atacante si otra criatura se declara como atacante al mismo tiempo.

* Si controlas más de una criatura que no puede atacar sola, pueden atacar juntas, incluso si no ataca ninguna otra criatura.

* Aunque el Constructo domesticado no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, el Constructo domesticado podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente.

* Si una criatura que no puede atacar sola también debe atacar si puede, su controlador debe atacar con ella y con otra criatura si puede.

* En un juego de Gigante de dos cabezas (o en otro formato que use la alternativa de turnos compartidos en equipo), el Constructo domesticado puede atacar con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca.

Convertir en rana

{1}{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo pierde todas sus habilidades y se convierte en una Rana azul con fuerza y resistencia base 1/1.

* La criatura perderá todos sus otros colores y tipos de criatura, pero retendrá cualquier otro tipo de carta (como artefacto) o supertipo (como legendario) que pudiera tener.

* Convertir en rana sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que Convertir en rana se resuelva sobrescribirá este efecto.

* Convertir en rana no contrarresta habilidades que ya puedan haberse disparado o activado. En particular, no es posible lanzar este hechizo para evitar que se dispare la habilidad de una criatura que diga “Al comienzo de tu mantenimiento”, “Cuando esta criatura entre al campo de batalla” o similar.

* Si la criatura afectada gana una habilidad después de que se resuelve Convertir en rana, retiene esa habilidad.

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

Cuchillo arrojadizo

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0.

Siempre que la criatura equipada ataque, puedes sacrificar el Cuchillo arrojadizo. Si lo haces, el Cuchillo arrojadizo hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

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

* La habilidad disparada del Cuchillo arrojadizo se dispara antes de que se declaren bloqueadoras. Si usas la habilidad y destruyes la criatura objetivo con daño letal, no estará en el campo de batalla para bloquear.

* El Cuchillo arrojadizo es la fuente del daño que se hace a causa de su habilidad disparada. Por ejemplo, podrías sacrificar el Cuchillo arrojadizo para hacer 2 puntos de daño a una criatura con la habilidad de protección contra rojo incluso si el Cuchillo arrojadizo está equipando a una criatura roja.

Defensor del anillo mágico

{7}

Criatura artefacto — Gólem

7/7

El Defensor del anillo mágico no se endereza durante tu paso de enderezar.

{7}: Endereza el Defensor del anillo mágico.

Siempre que el Defensor del anillo mágico ataque, hace 7 puntos de daño a la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

* La última habilidad se dispara y se resuelve antes de que se declaren bloqueadoras. Si la criatura objetivo es destruida por el daño, no estará en el campo de batalla para bloquear.

Descarga aérea

{G}

Instantáneo

La Descarga aérea hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre una, dos o tres criaturas objetivo con la habilidad de volar.

* Tú eliges cuántos objetivos tiene la Descarga aérea y cómo se divide el daño al lanzar el hechizo. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.

* Si algunos de los objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales antes de que la Descarga aérea intente resolverse, la división original del daño se sigue aplicando, pero no se hará daño alguno a objetivos ilegales. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, la Descarga aérea será contrarrestada.

Despertar de la animista

{X}{G}

Conjuro

Muestra las primeras X cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de tierra que se encuentren entre ellas en el campo de batalla giradas y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, endereza esas tierras.

* Ningún jugador conocerá el orden de las cartas que se ponen en el fondo de tu biblioteca. En la práctica, las cartas deberían barajarse (aunque no se trata de la acción de juego de “barajar”).

* Si la habilidad de dominio de hechizos se aplica, enderezas solo las tierras que se pusieron en el campo de batalla con el Despertar de la animista.

* Si tienes X o menos cartas en tu biblioteca, mostrarás todas las cartas de tu biblioteca, pondrás todas las cartas de tierra de entre ellas en el campo de batalla giradas y luego pondrás el resto de las cartas en tu biblioteca en orden aleatorio. (Esto es lo mismo que barajar tu biblioteca en la práctica, pero técnicamente sigue sin ser barajar.)

Djinn almafílada

{3}{U}{U}

Criatura — Djinn

4/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

* Cualquier hechizo que lances que no sea de tipo criatura hará que la habilidad del Djinn almafílada se dispare. Si un hechizo tiene varios tipos y uno de ellos es criatura (como una criatura artefacto), lanzar este hechizo no hará que la habilidad se dispare. Jugar una tierra tampoco hará que se dispare.

* La habilidad del Djinn almafílada va a la pila encima del hechizo que lo disparó. Se resolverá antes que ese hechizo.

Dulces sueños

{1}{U}

Instantáneo

Gira hasta dos criaturas objetivo.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

* Si se aplica la habilidad de dominio de hechizos y una criatura afectada por Dulces sueños cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su antiguo controlador, Dulces sueños impedirá que se enderece durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

* Dulces sueños puede hacer objetivo a criaturas giradas. Si una criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve el hechizo (y se aplica la habilidad de dominio de hechizos), esa criatura permanece girada y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

* Si eliges dos objetivos y uno de ellos es un objetivo ilegal cuando Dulces sueños se resuelve, esa criatura no se girará y no se le impedirá enderezarse durante el próximo paso de enderezar de su controlador (si se aplica la habilidad de dominio de hechizos). Dulces sueños no le afectará en modo alguno.

Dwynen, daena de Hojas Doradas

{2}{G}{G}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/4

Alcance.

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

Siempre que Dwynen, daena de Hojas Doradas ataque, ganas 1 vida por cada Elfo atacante que controles.

* Cuenta la cantidad de Elfos atacantes que controlas cuando la última habilidad de Dwynen se resuelve para determinar cuántas vidas ganas.

Elemental sísmico

{3}{R}{R}

Criatura — Elemental

4/4

Cuando el Elemental sísmico entre al campo de batalla, las criaturas sin la habilidad de volar no pueden bloquear este turno.

* Ninguna criatura sin la habilidad de volar podrá bloquear ese turno, incluidas las criaturas que pierden la habilidad de volar después de que la habilidad del Elemental sísmico se resuelva y las criaturas sin la habilidad de volar que entran al campo de batalla después de que la habilidad del Elemental sísmico se resuelva.

Emboscada de enredaderas

{2}{G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que fueran a hacer este turno las criaturas con fuerza de 4 o menos.

* Verifica la fuerza de cada criatura cuando fuera a hacer daño de combate para determinar si ese daño es prevenido. No importa la fuerza que tienen las criaturas cuando la Emboscada de enredaderas se resuelve.

Encarnación de Zendikar

{2}{R}{G}

Criatura — Elemental

*4

La fuerza de la Encarnación de Zendikar es igual a la cantidad de tierras que controlas.

* La habilidad que define la fuerza de la Encarnación de Zendikar funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. La fuerza de la Encarnación de Zendikar cambia cuando lo hace la cantidad de tierras que controlas.

Entrometido de mízzium

{2} {U}

Criatura — Hechicero vedalken

1/4

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

Cuando el Entrometido de mízzium entre al campo de batalla, puedes cambiar un objetivo del hechizo o la habilidad objetivo al Entrometido de mízzium.

* Si cambiar un objetivo de un hechizo o habilidad al Entrometido de mízzium hiciera que otros objetivos de ese hechizo o habilidad fueran ilegales, los objetivos no se cambian.

* Si el hechizo o habilidad tiene varias menciones de la palabra “objetivo”, eliges qué objetivo cambias al Entrometido de mízzium cuando su habilidad se resuelve.

* El objetivo del hechizo o habilidad no cambiará a menos que el Entrometido de mízzium cumpla todos los criterios para ser objetivo. Si un hechizo o habilidad tiene varios objetivos, como Dulces sueños, solo puedes cambiar uno de los objetivos al Entrometido de mízzium.

* Si un hechizo o habilidad tiene una cantidad variable de objetivos, no puedes cambiar la cantidad de objetivos.

* Si el Entrometido de mízzium deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, los objetivos no se cambian.

* La habilidad disparada del Entrometido de mízzium puede hacer objetivo a un hechizo o habilidad incluso si el Entrometido de mízzium no fuera un objetivo legal para ese hechizo o habilidad. Ahora bien, el objetivo de ese hechizo o habilidad no se cambiará.

* Si la habilidad disparada del Entrometido de mízzium hace objetivo a un hechizo o habilidad que no tiene objetivos, no ocurre nada.

Epifanía del artífice

{2} {U}

Instantáneo

Roba dos cartas. Si no controlas ningún artefacto, descarta una carta.

* Si controlas al menos un artefacto, no puedes descartar una carta aunque quieras.

Espada de la animista

{2}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada ataque, puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

Equipar {2}.

* Equiparle la Espada de la animista a Nissa, vidente del Bosque Extenso no concede bonificaciones adicionales, pero es absolutamente genial. No dudes en tuitear una foto del momento con el hashtag #NissaEquipada si lo haces.

Espíritus bienaventurados

{2} {W}

Criatura - Espíritu

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, pon un contador +1/+1 sobre los Espíritus bienaventurados.

* La habilidad de los Espíritus bienaventurados se resolverá antes que el hechizo de encantamiento que hizo que se disparase.

Experimentos oscuros

{2} {B}

Instantáneo

Regenera la criatura objetivo. Roba una carta. (*La próxima vez que esta criatura fuera a ser destruida este turno, no lo es. En vez de eso, gírala, remueve todo el daño de ella y remuévela del combate.*)

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, regenera también cada una de las otras criaturas que controlas.

* Robas una carta cuando los Experimentos oscuros se resuelven, no cuando la criatura se regenera.

* Se aplique o no la habilidad de dominio de hechizos, los Experimentos oscuros solo hacen objetivo a una criatura. Si esa criatura se convierte en objetivo ilegal cuando los Experimentos oscuros intentan resolverse, los Experimentos oscuros serán contrarrestados y ninguno de sus efectos sucederá. No se regenerará ninguna criatura y no robarás una carta.

Falange de Gideon

{5} {W} {W}

Instantáneo

Pon en el campo de batalla cuatro fichas de criatura Caballero blancas 2/2 con la habilidad de vigilancia.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

* Si la habilidad de dominio de hechizos se aplica, las cuatro fichas de Caballero también ganarán la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Frasco del alquimista

{2}

Artefacto

Cuando el Frasco del alquimista entre al campo de batalla, roba una carta.

{1}, {T}, sacrificar el Frasco del alquimista: La criatura objetivo no puede atacar ni bloquear este turno.

* Activar la última habilidad del Frasco del alquimista haciendo objetivo a una criatura que ya está atacando o bloqueando no hará que esa criatura deje de atacar o bloquear. En algunos casos poco frecuentes, impedirá que esa criatura ataque o bloquee en cualquier fase de combate adicional que pueda tener el turno.

Fulgor celestial

{W} {W}

Instantáneo

El jugador objetivo sacrifica una criatura atacante o bloqueadora.

* El Fulgor celestial hace objetivo solo a un jugador y no a una criatura alguna. Se puede sacrificar de esta manera una criatura con antimaleficio o protección contra blanco, por ejemplo.

* Si el jugador sacrifica una criatura bloqueadora, cualquier criatura atacante que estuviera bloqueando continúa bloqueada. A menos que esa criatura tenga la habilidad de arrollar o esté siendo bloqueada por otra criatura, no hará daño de combate.

* Las criaturas continúan siendo criaturas atacantes o bloqueadoras hasta el paso de final del combate. Es posible lanzar el Fulgor celestial durante el combate, pero después de que se haga el daño de combate (específicamente, durante el paso de daño de combate o el paso de final del combate). Llegado ese momento solo se pueden sacrificar las criaturas atacantes y bloqueadoras que hayan sobrevivido al daño de combate.

Furia de Chandra

{4} {R}

Instantáneo

La Furia de Chandra hace 4 puntos de daño al jugador objetivo y 1 punto de daño a cada criatura que controla ese jugador.

* La Furia de Chandra hace objetivo solo al jugador y no a criatura alguna. La Furia de Chandra hará 1 punto de daño a una criatura con la habilidad de antimaleficio, por ejemplo.

Hacer añicos

{1} {R}

Instantáneo

Destruye el artefacto objetivo. Hacer añicos hace 3 puntos de daño al controlador de ese artefacto.

* Hacer añicos solo hace objetivo al artefacto, no a ningún jugador. Si ese artefacto se convierte en objetivo ilegal cuando Hacer añicos intenta resolverse, Hacer añicos será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño.

Hada malhechora

{U}

Criatura — Bribón hada

1/1

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

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

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

* Si varias Hadas malhechoras entran al campo de batalla al mismo tiempo, todas sus habilidades disparadas se dispararán.

Heraldo del panteón

{1} {G}

Criatura — Chamán centauro

2/2

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

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, ganas 1 vida.

* La primera habilidad del Heraldo del panteón no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de encantamiento.

* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo de encantamiento, aplícalos antes de aplicar las reducciones de coste.

* El Herald del panteón puede reducir costes alternativos tales como los costes de concesión.

Hidra manainsaciable

{2}{G}

Criatura — Hidra

1/1

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

Siempre que un jugador lance un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre la Hidra manainsaciable.

* La última habilidad de la Hidra manainsaciable se resolverá antes que el hechizo que hizo que se dispare.

Hixus, carcelero

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

4/4

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

Siempre que una criatura te haga daño de combate, si Hixus, carcelero entró al campo de batalla este turno, exilia esa criatura hasta que Hixus deje el campo de batalla. *(Esa criatura regresa bajo el control de su propietario.)*

* La habilidad de Hixus genera un cambio de zona con una duración, un estilo de habilidad que recuerda un poco a cartas antiguas como el Anillo del olvido. No obstante, a diferencia del Anillo del olvido, las cartas como Hixus tienen una única habilidad que provoca dos efectos que no se repiten: uno que exilia la criatura cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que Hixus deje el campo de batalla.

* Si Hixus deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura que te hizo daño de combate no será exiliada.

* Las auras anexadas a las criaturas exiliadas se pondrán en 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 una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

* Las cartas exiliadas regresan al campo de batalla inmediatamente después de que Hixus deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de Hixus deja el juego, las cartas exiliadas regresan al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa las cartas no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Ignición de Chandra

{3}{R}{R}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura y cada oponente.

* La fuente del daño es la criatura y no la Ignición de Chandra. Por ejemplo, la Ignición de Chandra puede hacer que una criatura blanca haga daño a una criatura con la habilidad de protección contra rojo.

* Usa la fuerza de la criatura objetivo cuando la Ignición de Chandra se resuelve para determinar cuánto daño hace a cada una de las demás criaturas y a cada oponente.

* Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal cuando la Ignición de Chandra intenta resolverse (quizá porque la controla otro jugador o ha dejado el campo de batalla), la Ignición de Chandra será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño.

Infernal brasafauces

{3}{R}{R}

Criatura — Infernal

4/5

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

Si otra fuente roja que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 1 a ese permanente o jugador.

* La última habilidad del Infernal brasafauces no hace que el Infernal brasafauces haga daño; afecta a la cantidad de daño que hace la fuente roja original.

* Si el jugador o permanente que recibe daño también es afectado por un efecto de prevención de daño, ese jugador o el controlador de ese permanente puede aplicar ese efecto y el efecto del Infernal brasafauces en cualquier orden. Si todo el daño es prevenido, el efecto del Infernal brasafauces no se le puede aplicar.

* Varios Infernal brasafauces son acumulativos. Si controlas dos de ellos, agregarás 2 al daño que hace otra fuente roja que controlas. En ese caso, también agregarías 1 al daño que hiciera cualquiera de los Infernales brasafauces durante el combate.

Instintos salvajes

{3}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* Debes hacer objetivo tanto a una criatura que controlas como a una criatura que controla un oponente para lanzar los Instintos salvajes.

* Si la criatura que controla un oponente es un objetivo ilegal cuando los Instintos salvajes intentan resolverse, pero la criatura que controlas sigue siendo un objetivo legal, la criatura que controlas obtendrá +2/+2, pero las criaturas no lucharán. Ninguna criatura hará o recibirá daño durante la resolución de los Instintos salvajes.

Invalidamago separatista

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando el Invalidamago separatista entre al campo de batalla, puedes regresar la criatura objetivo a la mano de su propietario.

* La habilidad del Invalidamago separatista puede hacer objetivo al propio Invalidamago separatista.

Investigar el asesinato

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando la criatura encantada muera, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Soldado blancas 1/1, donde X es su fuerza.

* Para determinar cuántas fichas de Soldado son creadas, usa la fuerza de la criatura encantada tal como existió por última vez en el campo de batalla.

* Si otro jugador gana el control de Investigar el asesinato o de la criatura encantada (pero no de ambas), Investigar el asesinato estará encantando un permanente ilegal. El aura será puesta en el cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

Invocación joraga

{4} {G} {G}

Conjuro

Cada criatura que controlas obtiene +3/+3 hasta el final del turno y debe ser bloqueada este turno si se puede.

* Si hay varias criaturas que deben ser bloqueadas si se puede, el jugador defensor debe asignar al menos un bloqueador a cada una de ellas si es posible. Por ejemplo, si dos criaturas de esa clase atacaran y hubiera dos bloqueadores potenciales, no podrían designarse ambas como bloqueadoras del mismo atacante.

* La Invocación joraga no obliga a ninguna criatura específica que bloquee a ninguna criatura específica. El jugador defensor sigue pudiendo elegir cómo bloquean las criaturas que controla.

Invocación sombrardiente

{3} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {R}. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura. Esa ficha gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

* La ficha copia exactamente lo que hay impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

* Si la criatura copiada está copiando otra cosa cuando la habilidad se resuelve, la ficha entra al campo de batalla como una copia de lo que sea que copió esa criatura.

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

* La ficha es exiliada al comienzo del próximo paso final sin importar quién la controla en ese momento.

* Si la habilidad se resuelve durante el paso final de un turno, la ficha será exiliada al comienzo del paso final del siguiente turno.

* Si la ficha no es exiliada al comienzo del próximo paso final (quizá porque la habilidad disparada retrasada es contrarrestada), permanece en el campo de batalla indefinidamente. Sigue teniendo la habilidad de prisa.

* Si otra criatura se convierte en o entra al campo de batalla como una copia de la ficha, esa criatura no tendrá la habilidad de prisa y no será exiliada.

Jace, prodigio de Vryn

{1}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

0/2

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Si hay cinco o más cartas en tu cementerio, exilia a Jace, prodigio de Vryn, luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

Jace, telépata desenfrenado

azul

Planeswalker — Jace

5

+1: Hasta una criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta tu próximo turno.

-3: Puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio este turno. Si esa carta fuera a ser puesta en tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

-9: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo, el oponente objetivo pone las cinco primeras cartas de su biblioteca en su cementerio”.

* La habilidad activada de Jace, prodigio de Vryn verifica si hay cinco o más cartas en tu cementerio después de que descartes una carta. Poner una quinta carta en tu cementerio en otros momentos no hará que Jace sea exiliado, ni tampoco lo hará el que Jace entre al campo de batalla mientras hay cinco o más cartas en tu cementerio.

* Si activas la segunda habilidad de Jace, telépata desenfrenado, debes seguir las reglas sobre cuándo jugar los tipos de la carta. Por ejemplo, si haces objetivo a una carta de conjuro, podrás lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Pagas todos los costes del hechizo.

* Si no lanzas la carta ese turno, no ocurre nada. Permanece en tu cementerio.

* La carta es exiliada solo si se lanza desde el cementerio y se pone en el cementerio nuevamente (bien al resolverse o al ser contrarrestada). Si, en cualquier momento, la carta va a una zona oculta (como tu mano o tu biblioteca), el efecto pierde el seguimiento de la carta. No será exiliada incluso si esa carta va a tu cementerio más adelante en el turno.

Jornada revocada

{2}{U}

Conjuro

Cada jugador baraja su mano y cementerio en su biblioteca, luego roba siete cartas. Si es tu turno, finaliza el turno. *(Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila, incluida esta carta. Descarta hasta tu tamaño máximo de mano. El daño desaparece y terminan los efectos “hasta el final del turno” y “este turno”).*

* Finalizar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: 1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. 2) Si hay alguna criatura atacando o bloqueando, son removidas del combate. 3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. 4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. 5) El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.

* Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.

* Aunque otros hechizos y habilidades que estén exiliadas no tendrán ocasión de resolverse, no se consideran contrarrestadas.

* Cualquier habilidad disparada “al comienzo del próximo paso final” no tendrá ocasión de dispararse ese turno porque el paso final se salta. Esas habilidades se dispararán al comienzo del paso final del próximo turno. Lo mismo sucede con las habilidades que se disparan al comienzo de otras fases o pasos.

* Si tanto tu mano como tu cementerio están vacíos cuando la Jornada revocada comienza a resolverse, todavía barajarás tu biblioteca antes de robar siete cartas.

Kothophed, acaparador de almas

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Demonio

6/6

Vuela.

Siempre que un permanente propiedad de otro jugador vaya a un cementerio desde el campo de batalla, robas una carta y pierdes 1 vida.

* No importa quién controlaba el permanente cuando este fue a un cementerio.

* La habilidad disparada es obligatoria. No puedes negarte a robar la carta y perder vidas aunque quieras hacerlo.

Kytheon, héroe de Akros

{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/1

Al final del combate, si Kytheon, héroe de Akros y al menos otras dos criaturas atacaron este combate, exilia a Kytheon y luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

{2} {W}: Kytheon gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Gideon, forjado en la batalla

blanco

Planeswalker — Gideon

3

+2: Hasta una criatura objetivo que controla un oponente ataca a Gideon, forjado en la batalla durante el próximo turno de su controlador si puede.

+1: Hasta tu próximo turno, la criatura objetivo gana la habilidad de indestructible. Endereza esa criatura.

0: Hasta el final del turno, Gideon, forjado en la batalla se convierte en una criatura Soldado humano 4/4 con la habilidad de indestructible que sigue siendo un planeswalker. Prevén todo el daño que se le fuera a hacer a él este turno.

* La primera habilidad de Kytheon contará las criaturas que atacaron pero ya no están en el campo de batalla (quizá porque no sobrevivieron al daño de combate recibido). No contará ninguna criatura que entró al campo de batalla atacando, ya que esas criaturas nunca fueron declaradas como atacantes.

* La primera habilidad de Gideon hace que una criatura lo ataque si puede. * Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, esa criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no ha estado bajo el control de su controlador continuamente desde el comienzo del turno de ese jugador, esa criatura no ataca. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo paga, esa criatura no está obligada a atacar.

* Si Gideon no puede ser atacado, quizá porque ha dejado el campo de batalla antes del siguiente combate del controlador de la criatura, la criatura puede atacarte a ti o a otro planeswalker que controlas, o su controlador puede elegir que no ataque.

* Si la criatura a la que hizo objetivo la primera habilidad de Gideon cambia de controlador antes de que tenga ocasión de atacar a Gideon, la habilidad se le aplicará durante en turno de su nuevo controlador.

* Si Gideon se convierte en una criatura debido a su tercera habilidad, eso no cuenta como que una criatura entra al campo de batalla. Gideon ya estaba en el campo de batalla, solo ha cambiado sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

* La tercera habilidad de Gideon hace que se convierta en una criatura con los tipos de criatura Soldado y Humano. Sigue siendo un planeswalker con el tipo de planeswalker Gideon. (También retiene cualquier otro tipo o subtipo de carta que pudiera tener.) Cada subtipo está relacionado con el tipo de carta correspondiente: Gideon solo es un tipo de planeswalker (no es un tipo de criatura), y Humano y Soldado solo son tipos de criatura (no son tipos de planeswalker).

* Si activas la tercera habilidad de Gideon y luego se le hace daño que no puede ser prevenido, ese daño tiene todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remuevan esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. (Mientras siga teniendo la habilidad de indestructible, el daño marcado no hará que sea destruido.)

* Supongamos que activas la tercera habilidad de Gideon y luego un oponente gana el control de él antes del combate. Puedes hacer que tus criaturas ataquen a Gideon (ya que sigue siendo un planeswalker). Luego Gideon puede bloquear (ya que es una criatura). Puede bloquear a cualquier criatura atacante que cumpla las condiciones habituales, incluso a una que lo esté atacando a él. Durante el combate, se comporta como un planeswalker atacado y/o como una criatura bloqueadora, lo que corresponda. Por ejemplo, hace daño de combate a cualquier criatura a la que esté bloqueando, pero no hace daño de combate a ninguna criatura atacante no bloqueada que lo esté atacando.

La Gran Aurora

{6}{G}{G}{G}

Conjuro

Cada jugador baraja todas las cartas de su mano y todos los permanentes de los que es propietario en su biblioteca, luego roba esa misma cantidad de cartas. Cada jugador puede poner cualquier cantidad de cartas de tierra de su mano en el campo de batalla. Exilia La Gran Aurora.

* La cantidad de cartas que robas es igual a la cantidad de permanentes en el campo de batalla que barajas en tu biblioteca más la cantidad de cartas de tu mano que barajas en tu biblioteca.

* Una ficha es propiedad del jugador bajo cuyo control entró al campo de batalla. Las fichas barajadas en una biblioteca cuentan para la cantidad de cartas que se roban, aunque dejan de existir al pasar a formar parte de la biblioteca. Sin importar lo que uses para representar las fichas, no barajas ese objeto físico en tu biblioteca.

* Si un jugador está obligado a robar más cartas de las que contiene su biblioteca, ese jugador pierde el juego. Si todos los jugadores pierden el juego de esta manera, el juego es un empate.

* Cuando la Gran Aurora se resuelve, primero eliges cualquier cantidad de cartas de tierra de tu mano para poner en el campo de batalla, y luego cada uno de los otros jugadores hace lo mismo en orden de turno. * Las tierras entran al campo de batalla simultáneamente.

Lanzaruina

{3}{B}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, puedes hacer que la criatura objetivo obtenga -2/-2 hasta el final del turno.

* La habilidad del Lanzaruina se resolverá antes que el hechizo de encantamiento que hizo que se disparase.

* Si eres el único jugador que controla una criatura cuando la habilidad del Lanzaruina se dispara, debes elegir una de esas criaturas como objetivo, aunque puedes elegir no darle -2/-2.

Latigazo marino

{2} {U}

Instantáneo

Las criaturas atacantes obtienen -2/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

* Puedes lanzar el Latigazo marino incluso si no hay ninguna criatura atacante, sencillamente para robar una carta.

Lectura de huesos

{2} {B}

Conjuro

Adivina 2, luego roba dos cartas. Pierdes 2 vidas. *(Para adivinar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* La pérdida de vidas es parte del efecto del hechizo. No es un coste adicional. Si la Lectura de huesos es contrarrestada, no perderás vidas.

Lentes de la piromante

{5}

Artefacto legendario

{T}: Agrega {R} a tu reserva de maná. Cuando ese maná se use para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro rojo, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* El maná producido por las Lentes de la piromante puede gastarse en cualquier cosa, no solo en un hechizo de instantáneo o de conjuro rojo.

* Se copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro rojo en el que gastes el maná, no solo uno que requiera objetivos.

* La habilidad disparada retrasada se disparará estén todavía o no las Lentes de la piromante en el campo de batalla.

* Si se gasta más de un maná rojo producido por unas Lentes de la piromante para lanzar un único hechizo de instantáneo o de conjuro rojo, la habilidad disparada retrasada asociada a cada maná gastado se disparará. Se creará esa misma cantidad de copias. No importa si ese maná rojo fue producido por las mismas Lentes de la piromante o por varias Lentes de la piromante.

* Si se crea una copia, tú controlas la copia. Esa copia se crea en la pila, así que no es “lanzada”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá luego como un hechizo normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.

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

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

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.

* No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. Por ejemplo, si sacrificas una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y tú la copias, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

* Si la copia dice que te afecta “a ti” o similar, afecta al controlador de la copia, no al controlador del hechizo original. Del mismo modo, si la copia dice que afecta a un “oponente”, afecta a un oponente del controlador de la copia, no a un oponente del controlador del hechizo original.

Liliana, sanadora herética

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/3

Vínculo vital

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, exilia a Liliana, sanadora herética y luego regresa al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario. Si lo haces, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

Liliana, nigromante orgullosa

negro

Planeswalker — Liliana

3

+2: Cada jugador descarta una carta.

—X: Regresa la carta de criatura objetivo que no sea legendaria con coste de maná convertido de X de tu cementerio al campo de batalla.

—8: Obtienes un emblema con “Siempre que una criatura muera, regresa al campo de batalla bajo tu control al comienzo del próximo paso final”.

* Si varias criaturas que no sean fichas que controlas mueren, la habilidad de Liliana, sanadora herética se disparará esa cantidad de veces. Sin embargo, como Liliana puede ser exiliada y regresada al campo de batalla solo una vez, solo la primera habilidad que se resuelva creará una ficha de Zombie. Las otras habilidades se resolverán pero no harán nada.

* Cuando la primera habilidad de Liliana, nigromante orgullosa se resuelve, primero eliges una carta para descartarla, luego cada uno de los otros jugadores, en orden de turno, elige una carta para descartarla, luego todas esas cartas son descartadas simultáneamente. Nadie ve lo que otros jugadores descartan antes de decidir qué carta descarta.

Llamada de la luna llena

{1} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +3/+2 y tiene la habilidad de arrollar. *(Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador o planeswalker defensor mientras ataca.)*

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, sacrifica la Llamada de la luna llena.

* La última habilidad de la Llamada de la luna llena buscará en el turno anterior entero, incluso si la Llamada de la luna llena no estaba en el campo de batalla durante parte o la totalidad de ese turno. Por ejemplo, si lanzas la Llamada de la luna llena y otro hechizo en el mismo turno, tendrás que sacrificar la Llamada de la luna llena al comienzo del mantenimiento del turno siguiente.

* Un único jugador debe haber lanzado dos o más hechizos durante el turno anterior para que la última habilidad de la Llamada de la luna llena se dispare. Si varios jugadores lanzan cada uno un solo hechizo durante ese turno, la habilidad no se disparará.

Lllamarada salvaje

{X}{R}{R}

Instantáneo

La Lllamarada salvaje hace X puntos de daño a la criatura objetivo.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, la Lllamarada salvaje también hace X puntos de daño al controlador de esa criatura.

* La Lllamarada salvaje solo hace objetivo a la criatura. No hace objetivo a ningún jugador, incluso si se aplica la habilidad de dominio de hechizos.

* Si la criatura se convierte en objetivo ilegal cuando la Lllamarada salvaje intenta resolverse, la Lllamarada salvaje será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño a la criatura o a su controlador.

Luz de luna consagrada

{1}{W}

Instantáneo

Hasta el final del turno, si una criatura fuera a entrar al campo de batalla y no fue lanzada, en vez de eso, exíliala. Roba una carta.

* Después de que la Luz de luna consagrada se resuelva, si una ficha de criatura fuera a ponerse en el campo de batalla, en vez de eso, se pone en el exilio y luego deja de existir. Las fichas de criatura nunca se lanzan, incluso si el hechizo que las creó sí lo fue.

* La Luz de luna consagrada no afectará a ninguna criatura que fuera lanzada, sin importar desde qué zona se lanzó ni si se pagó su coste de maná o no.

Matón del anillo mágico

{1}{R}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Destreza. (Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

El Matón del anillo mágico ataca cada turno si puede.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, el Matón del anillo mágico está girado o está siendo afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, el Matón del anillo mágico no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo paga, el Matón del anillo mágico no está obligado a atacar.

Merodeador bolsa de carne

{2}{B}

Criatura — Guerrero zombie

3/1

Cuando el Merodeador bolsa de carne entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura.

* Cuando la habilidad se resuelve, puedes sacrificar el propio Merodeador bolsa de carne. Si no controlas otras criaturas, deberás sacrificar el Merodeador bolsa de carne.

* Cuando la habilidad del Merodeador bolsa de carne se resuelve, primero eliges una criatura para sacrificarla, luego cada uno de los otros jugadores, en orden de turno, elige una criatura para sacrificarla, luego todas esas criaturas son sacrificadas simultáneamente.

Merodeador filotumba

{2}{B}

Criatura — Guerrero humano

1/4

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

Siempre que el Merodeador filotumba haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas de criatura que haya en tu cementerio.

* Cuenta la cantidad de cartas de criatura que hay en tu cementerio cuando la habilidad se resuelve para determinar cuánta vida se pierde. En particular, esto puede incluir a cualquier otra criatura de la que fueras propietario que murió en combate, y quizá incluso al propio Merodeador filotumba.

Nissa, vidente del Bosque Extenso

{2}{G}

Criatura legendaria — Explorador elfo

2/2

Cuando Nissa, vidente del Bosque Extenso entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de bosque básica, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, si controlas siete o más tierras, exilia a Nissa y luego regresa al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario.

Nissa, animista sabia

verde

Planeswalker — Nissa

3

+1: Muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla. De lo contrario, pon esa carta en tu mano.

–2: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura legendaria Elemental verde 4/4 llamada Ashaya, el mundo despierto.

–7: Endereza hasta seis tierras objetivo. Se convierten en criaturas Elemental 6/6. Siguen siendo tierras.

* La ficha que crea la segunda habilidad de Nissa, animista sabia se llama solo Ashaya, el mundo despierto. No tiene el nombre Elemental.

* Puedes activar la segunda habilidad de Nissa, animista sabia incluso si ya controlas un Ashaya, el mundo despierto. Justo después de que se cree la segunda ficha, elegirás una para que permanezca en el campo de batalla. La otra irá a tu cementerio y por lo tanto dejará de existir.

* Si una tierra se convierte en una criatura pero no ha estado continuamente bajo el control de su controlador desde que comenzó el turno más reciente de ese jugador, no podrá atacar y sus habilidades con {T} en el coste (incluidas las habilidades de maná) no podrán ser activadas. En otras palabras, importa desde cuándo el propio permanente ha estado bajo tu control, no desde cuándo es una criatura.

Oleada de expulsión

{X}{U}{U}

Conjuro

Regresa todos los permanentes que no sean tierra con coste de maná convertido de X o menos a las manos de sus propietarios.

* Si un permanente tiene una {X} en su coste de maná, esa X es 0.

* Una ficha tiene un coste de maná convertido de 0 a menos que sea una copia de otra cosa, en cuyo caso tiene el coste de maná de lo que sea que esté copiando.

Orbes de protección

{5}

Artefacto

Tienes la habilidad de antimaleficio. *(No puedes ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

Si una criatura fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño.

* Mientras tengas la habilidad de antimaleficio, tus oponentes no pueden hacerte objetivo con hechizos que hagan daño o habilidades que causen que sus fuentes hagan daño, incluso si su intención es redirigir el daño a un planeswalker que controlas.

* Los Orbes de protección no previenen el daño que hagan las criaturas a un planeswalker que controlas. Sin embargo, si una criatura que controla un oponente fuera a hacerte daño que no sea de combate, puedes aplicar el efecto de los Orbes de protección para prevenir 1 punto de ese daño antes de que tu oponente elija si redirige ese daño a un planeswalker que controlas.

* Los efectos de prevención de daño de varios Orbes de protección son acumulativos.

Pacto demoníaco

{2} {B} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno que no haya sido elegido:

- El Pacto demoníaco hace 4 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo y tú ganas 4 vidas.
- El oponente objetivo descarta dos cartas.
- Roba dos cartas.
- Pierdes el juego.

* Eliges el modo cuando la habilidad disparada va a la pila. Solo puedes elegir un modo que requiera objetivos si hay objetivos legales disponibles.

* Si la habilidad es contrarrestada (bien porque su objetivo se ha convertido en ilegal o porque un hechizo o habilidad la contrarresta), el modo elegido para esa copia de la habilidad todavía cuenta como el modo elegido.

* La frase “que no haya sido elegido” se refiere únicamente a ese Pacto demoníaco específico. Si controlas uno y lanzas otro, puedes elegir cualquier modo para el segundo la primera vez que se dispara su habilidad.

* No importa quién ha elegido cualquier modo en particular. Por ejemplo, supongamos que controlas el Pacto demoníaco y has elegido los dos primeros modos. Si un oponente gana el control del Pacto demoníaco, ese jugador solo puede elegir el tercer o cuarto modo.

* En algunos casos poco frecuentes, es posible que no puedas elegir un modo, bien porque todos los modos ya han sido elegidos o porque los únicos modos restantes requieren objetivo y no hay objetivos legales disponibles. En este caso, sencillamente se remueve la habilidad de la pila sin efecto alguno.

* Sí, si el cuarto modo es el único que queda, tienes que elegirlo. Te leíste el contrato hasta el final, ¿verdad?

Pasaje del bribón

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

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

* Activar la segunda habilidad del Pasaje del bribón después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que se convierta en no bloqueada.

Pensamientos atormentados

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar los Pensamientos atormentados, sacrifica una criatura.

El jugador objetivo descarta una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

* Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar los Pensamientos atormentados. No puedes lanzarla sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

* Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que sacrificas para impedir que lances este hechizo.

Peregrinación de Nissa

{2} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de bosque básicas, muéstralas, pon una de ellas en el campo de batalla girada y el resto en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, en vez de dos, busca en tu biblioteca hasta tres cartas de bosque básicas.

* Si solo encuentras un bosque, lo pondrás en el campo de batalla girado. No podrás ponerlo en tu mano incluso si quieres hacerlo.

* Si la habilidad de dominio de hechizos se aplica y encuentras tres cartas de bosque básico, pondrás una de ellas en el campo de batalla girada y dos de ellas en tu mano.

Perspiciacia de magma

{R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar la Perspicacia de magma, descarta una carta de tierra.

Roba dos cartas.

* Debes descartar exactamente una carta de tierra para lanzar la Perspicacia de magma. No puedes lanzarla sin descartar una carta de tierra y no puedes descartar cartas adicionales.

Piomancia impecable

{1} {R} {R}

Conjuro

La Piromancia impecable hace 4 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, la Piromancia impecable no puede ser contrarrestada por hechizos o habilidades.

* Incluso si se aplica la habilidad de dominio de hechizos, la Piromancia impecable puede ser objetivo de hechizos o habilidades que fueran a contrarrestarla. La parte del efecto que fuera a contrarrestar la Piromancia impecable no hará nada, pero otros efectos que puedan tener esos hechizos o habilidades sucederán igualmente, si procede.

Poder de las masas

{G}

Instantáneo

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

* La bonificación se determina cuando se resuelve Poder de las masas. No cambiará si la cantidad de criaturas que controlas cambia más adelante en el turno.

* Si haces objetivo a una criatura que controlas con Poder de las masas, recuerda contarla al determinar la bonificación.

Red de espionaje tóptera

{2}{U}{U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un artefacto, pon en el campo de batalla una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

Siempre que una o más criaturas artefacto que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

* La primera habilidad de la Red de espionaje tóptera tiene una cláusula del “si” interviniente. Eso significa que (1) la habilidad no se disparará en absoluto a menos que controles un artefacto cuando comience tu mantenimiento, y (2) la habilidad no hará nada si no controlas un artefacto cuando se resuelve.

* La última habilidad se disparará, como mucho, una vez por paso de daño de combate. Sin embargo, si al menos una criatura artefacto que controlas tiene la habilidad de dañar primero y otras no, o si una criatura artefacto que controlas tiene la habilidad de dañar dos veces, la habilidad podría dispararse dos veces por combate: una en cada paso de daño de combate.

Refutación psíquica

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro que te hace objetivo.

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, puedes copiar el hechizo contrarrestado de esta manera. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* El hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo puede tener otros objetivos siempre que uno de ellos seas tú.

* Si se aplica la habilidad de dominio de hechizos, solo crearás una copia del hechizo de instantáneo o de conjuro si la Refutación psíquica contrarresta ese hechizo. Si ese hechizo no puede ser contrarrestado por hechizos o habilidades, no obtendrás una copia.

* Si la Refutación psíquica crea una copia del hechizo, tú controlas la copia. Esa copia se crea en la pila, así que no es “lanzada”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá luego como un hechizo normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.

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

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

* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.

* No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. Por ejemplo, si un jugador sacrifica una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y tú la copias, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

* Si la copia dice que te afecta “a ti” o similar, afecta al controlador de la copia, no al controlador del hechizo original. Del mismo modo, si la copia dice que afecta a un “oponente”, afecta a un oponente del controlador de la copia, no a un oponente del controlador del hechizo original.

Remedio corrompido

{2} {B}

Encantamiento

Si un oponente fuera a ganar vidas, en vez de eso, ese jugador pierde esa misma cantidad de vidas.

* Si más de un efecto de reemplazo intenta aplicarse a un evento de ganancia de vidas, el jugador que fuera a ganar vidas elige el orden en el que se aplican. Por ejemplo, si un jugador que controla el Archivo de Alhammarret fuera a ganar 3 vidas mientras el Remedio corrompido está en el campo de batalla, ese jugador puede elegir que esas 3 vidas se dupliquen a 6 vidas y luego perder 6 vidas. El jugador también puede elegir aplicar el Remedio corrompido primero, convirtiendo “ganas 3 vidas” en “pierdes 3 vidas”. Entonces, el Archivo de Alhammarret no se aplicaría.

* Tener más de un Remedio corrompido en el campo de batalla no tiene ningún efecto apreciable en la ganancia de vidas. Una vez que el efecto de un Remedio corrompido se aplica, no hay ganancia de vidas para que se apliquen los otros.

Revelación de Nissa

{5} {G} {G}

Conjuro

Adivina 5, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, robas una cantidad de cartas igual a su fuerza y ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

* Si la primera carta de tu biblioteca no es una carta de criatura o es una carta de criatura con una fuerza de 0 o menos, no robarás ninguna carta. De lo contrario, la primera carta que robes será la que mostraste.

Rompevoluntades

{3} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Siempre que una criatura que controla un oponente sea el objetivo de un hechizo o habilidad que controlas, gana el control de esa criatura mientras controles el Rompevoluntades.

* Si el Rompevoluntades deja el campo de batalla, ya no lo controlas y su efecto de cambio de control termina.

* Si pierdes el control del Rompevoluntades antes de que su habilidad se resuelva, no ganarás el control de la criatura.

* Si otro jugador gana el control del Rompevoluntades, su efecto de cambio de control termina. Recuperar el control del Rompevoluntades no hará que recuperes el control de la criatura.

Rugido del bosque

{4} {G} {G}

Criatura — Bestia

6/5

Cuando el Rugido del bosque entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura verde que no sea legendaria con coste de maná convertido de 3 o menos, ponerla en el campo de batalla y luego barajar tu biblioteca.

* Si una carta tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Salto evolutivo

{1}{G}

Encantamiento

{G}, sacrificar una criatura: Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Ningún jugador conocerá el orden de las cartas que se ponen en el fondo de tu biblioteca. En la práctica, las cartas deberían barajarse (aunque no se trata de la acción de juego de “barajar”).

* Si no muestras una carta de criatura, mostrarás todas las cartas de tu biblioteca y luego las volverás a poner en tu biblioteca en un orden aleatorio. (Esto es lo mismo que barajar tu biblioteca en la práctica, pero técnicamente sigue sin ser barajar.)

Salto formidable

{1}{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por criaturas que tengan la habilidad de volar o alcance.)*

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

Santuario de Jace

{3}{U}

Encantamiento

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

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* La primera habilidad del Santuario de Jace no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de instantáneo o de conjuro.

* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro, aplícalos antes de aplicar las reducciones de coste.

* El Santuario de Jace puede reducir costes alternativos tales como los costes de milagro o sobrecarga.

* La habilidad de adivinar del Santuario de Jace se resolverá antes que el hechizo de instantáneo o de conjuro que hizo que se disparara.

Sed de sangre contagiosa

{1}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+1, tiene la habilidad de prisa y ataca cada turno si puede.
Cuando la criatura encantada muera, puedes buscar en tu biblioteca una carta llamada Sed de sangre contagiosa, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, la criatura encantada está girada o está siendo afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, esa criatura no ataca. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo paga, esa criatura no está obligada a atacar.

Sello del trono vacío

{3}{W}{W}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.

* La habilidad disparada se resolverá antes que el hechizo de encantamiento que hizo que se disparase.

* Cuando lanzas un hechizo de aura, tienes que elegir un objetivo para él antes de que esta habilidad ponga una ficha de Ángel en el campo de batalla. En otras palabras, no puedes lanzar un hechizo de aura con la intención de encantar el Ángel que se creará como resultado.

* Lanzar el Sello del trono vacío no disparará su propia habilidad. Debe estar en el campo de batalla para que su habilidad funcione.

Sello de valor

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque sola, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada una de las otras criaturas que controlas.

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

* Cuenta la cantidad de criaturas que controlas aparte de la criatura equipada cuando la habilidad del Sello de valor se resuelva para determinar la cantidad de la bonificación. Una vez que la habilidad se resuelve, la bonificación no cambiará aunque lo haga la cantidad de criaturas que controlas.

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

Sirviente muerto viviente

{3}{B}

Criatura — Zombie

3/2

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

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

Skaab poseído

{3}{U}{B}

Criatura — Zombie

3/2

Cuando el Skaab poseído entre al campo de batalla, regresa la carta de instantáneo, de conjuro o de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

Si el Skaab poseído fuera a morir, en vez de eso, exílialo.

* La última habilidad del Skaab poseído se aplicará sin importar qué causó su muerte (daño letal, ser sacrificado, los contadores -1/-1 necesarios, etcétera). El Skaab poseído no irá al cementerio. Irá del campo de batalla al exilio. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura muere no se dispararán.

Sombras del pasado

{1}{B}

Encantamiento

Siempre que una criatura muera, adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.*)

{4}{B}: Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas. Activa esta habilidad solo si hay cuatro o más cartas de criatura en tu cementerio.

* Una vez que activas legalmente la última habilidad, no importa la cantidad de cartas de criatura que hay en tu cementerio cuando se resuelve.

Talento del telépata

{2}{U}{U}

Conjuro

El oponente objetivo muestra las siete primeras cartas de su biblioteca. Puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro que se encuentre entre ellas sin pagar su coste de maná. Luego ese jugador pone el resto en su cementerio. *Dominio de hechizos* — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, en vez de eso, puedes lanzar hasta dos cartas de instantáneo y/o de conjuro mostradas.

* Si se aplica la habilidad de dominio de hechizos, lanzarás las dos cartas en orden. La que lances en último lugar será la primera en resolverse.

* Lanzas la o las cartas de instantáneo y/o de conjuro desde la biblioteca de tu oponente cuando el Talento del telépata se está resolviendo. Ignora las restricciones de cuándo jugarla que se basen en el tipo de carta. Otras restricciones, como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”, deben cumplirse.

* Las cartas irán al cementerio de su propietario después de resolverse, no al tuyo.

* Si no puedes lanzar ninguna carta de instantáneo o de conjuro (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles) o si eliges no lanzar una, el Talento del telépata termina de resolverse. Cualquiera de las cartas mostradas que no lanzaste irá al cementerio de ese jugador.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Puedes pagar costes adicionales como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

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

Terror de las profundidades

{4}{U}{U}

Criatura — Serpiente

6/6

El Terror de las profundidades no puede atacar a menos que haya siete o más cartas en tu cementerio.

* La habilidad del Terror de las profundidades solo se verifica cuando se declaran atacantes. Una vez que el Terror de las profundidades ataque legalmente, reducir la cantidad de cartas en tu cementerio no hará que deje de atacar.

Titán de Erebos

{1} {B} {B} {B}

Criatura — Gigante

5/5

Mientras tus oponentes no controlen ninguna criatura, el Titán de Erebos tiene la habilidad de indestructible. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

Siempre que una carta de criatura deje el cementerio de un oponente, puedes descartar una carta. Si lo haces, regresa el Titán de Erebos de tu cementerio a tu mano.

* El daño hecho a una criatura con la habilidad de indestructible permanece marcado en esa criatura. Si el Titán de Erebos tiene daño letal marcado sobre él y pierde la habilidad de indestructible (quizá porque tu oponente no controlaba ninguna criatura y luego ganó el control de una), el Titán de Erebos será destruido.

* La última habilidad solo se dispara si el Titán de Erebos está en tu cementerio.

* En un juego de varios jugadores, la última habilidad no se disparará cuando un jugador con una carta de criatura en su cementerio deje el juego.

Toque de selenera

{B}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 y gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. Siempre que una criatura que haya recibido daño de esa criatura muera este turno, su controlador pierde 2 vidas. *(Cualquier cantidad de daño que una criatura con la habilidad de toque mortal haga a una criatura es suficiente para destruirla.)*

* El controlador de la criatura que ha recibido daño por parte de la criatura objetivo es el que pierde 2 vidas, no el controlador de la criatura objetivo.

Trampa nocturna

{3} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Puedes elegir de ahí una carta que no sea tierra. Si lo haces, ese jugador descarta esa carta. Si no lo haces, ese jugador descarta dos cartas.

* Si no eliges una carta que no sea de tierra para que el jugador la descarte, ese jugador elige qué dos cartas descartará.

Tumba del ángel

{3}

Artefacto

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que la Tumba del ángel se convierta en una criatura artefacto Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Si la Tumba del ángel ya es una criatura cuando una criatura entra al campo de batalla bajo tu control, su habilidad sobrescribirá cualquier efecto que fije su fuerza y resistencia base a valores específicos, pero otros cambios a su fuerza y resistencia (como el que crea el Crecimiento titánico) se seguirán aplicando.

* Los efectos que fijan la fuerza y resistencia base de la Tumba del ángel a valores específicos y que comienzan a aplicarse después de que la Tumba del ángel se haya convertido en una criatura sobrescribirán el efecto de la Tumba del ángel. Por ejemplo, si un efecto hace que una Tumba del ángel 3/3 se convierta en 0/1, seguirá siendo 0/1 hasta que otro efecto (como disparar la habilidad de la Tumba del ángel por segunda vez o hacerla objetivo con un Crecimiento titánico) haga que esos valores cambien.

Tutela de la esfinge

{2}{U}

Encantamiento

Siempre que robes una carta, el oponente objetivo pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Si ambas cartas no son de tierra y comparten un color, repite este proceso.

{5}{U}: Roba una carta, luego descarta una carta.

* Incoloro no es un color, por lo que poner dos cartas incoloras en un cementerio no hará que el proceso se repita.

* El proceso seguirá repitiéndose mientras ambas cartas compartan un color y ninguna de ellas sea una carta de tierra.

Valor de caballero

{4}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

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

* Debes hacer objetivo a una criatura para lanzar el Valor de caballero. Si esa criatura es un objetivo ilegal cuando el Valor de caballero intenta resolverse, será contrarrestado y no entrará al campo de batalla. No obtendrás la ficha de Caballero.

Vencedor seductor

{3}{R}

Criatura — Guerrero humano

3/2

Cuando el Vencedor seductor entre al campo de batalla, gana el control de la criatura objetivo que controla un oponente con fuerza de 2 o menos hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. (*Puede atacar y {T} este turno.*)

* Una vez que la habilidad del Vencedor seductor se resuelve y ganas el control de una criatura, aumentar su fuerza por encima de 2 no hará que pierdas el control de la misma. De manera similar, no importa si el Vencedor seductor deja el campo de batalla o si pierdes el control del Vencedor seductor. Conservarás el control de la criatura que era el objetivo de la habilidad hasta el final del turno.

* La habilidad del Vencedor seductor puede hacer objetivo a una criatura que ya está enderezada. Ganarás el control de la misma y ganará la habilidad de prisa igualmente.

Venganza de Gaia

{5}{G}{G}

Criatura — Elemental

8/5

La Venganza de Gaia no puede ser contrarrestada.

Prisa.

La Venganza de Gaia no puede ser objetivo de hechizos que no sean verdes o de habilidades de fuentes que no sean verdes.

* La primera habilidad de la Venganza de Gaia solo funciona mientras es un hechizo en la pila. * La última habilidad de la Venganza de Gaia solo funciona mientras está en el campo de batalla.

* Un hechizo de la Venganza de Gaia puede ser objetivo de hechizos y habilidades que fueran a contrarrestarlo. La parte del efecto que fuera a contrarrestar la Venganza de Gaia no hará nada, pero otros efectos que puedan tener esos hechizos o habilidades sucederán igualmente, si procede.

* La última habilidad de la Venganza de Gaia se aplica a todos los hechizos y habilidades que no sean verdes o de fuentes que no sean verdes, incluidos los que controlas tú. Por ejemplo, no puedes hacerla objetivo de la habilidad de equipar de un equipo que controlas (a menos que el equipo sea verde de alguna manera).

* Si un hechizo es de uno o más colores, y uno de esos colores es verde, ese hechizo puede hacer objetivo a la Venganza de Gaia.

Venganza expedita

{1}{W}

Conjuro

Dominio de hechizos — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, puedes lanzar la Venganza expedita como si tuviera la habilidad de destello. *(Puedes lanzarlo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Destruye la criatura objetivo girada.

* La cantidad de cartas de instantáneo y/o de conjuro que hay en tu cementerio solo importa cuando comienzas a lanzar la Venganza expedita. Una vez que se ha lanzado, esa cantidad no importa y no tendrá efecto en la resolución de la Venganza expedita.

Vínculo elemental

{2}{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura con fuerza de 3 o más entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

* La criatura debe tener una fuerza de 3 o más cuando entra al campo de batalla o la habilidad del Vínculo elemental no se disparará. Las habilidades estáticas que aumentan (o reducen) la fuerza de una criatura se tienen en cuenta. Sin embargo, no puedes hacer que una criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla e intentar aumentar su fuerza con un hechizo, una habilidad activada o una habilidad disparada.

Yelmo de los dioses

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada encantamiento que controlas.

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

* Si lanzas un hechizo de aura haciendo objetivo a un permanente que controla un oponente, sigues controlando esa aura.

Yugo del hieromante

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor”.

* La habilidad disparada concedida a la criatura encantada girará la criatura antes de que se declaren bloqueadoras.

* La criatura encantada es la fuente de la habilidad disparada que gana , no el Yugo del hieromante. Si la criatura encantada no es blanca, esa habilidad puede hacer objetivo a una criatura con la habilidad de protección contra blanco, por ejemplo.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Orígenes, Kans de Tarkir, Destino reescrito, Dragones de Tarkir, Theros, Nacidos de los dioses, Travesía hacia Nyx y Zendikar son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2015 Wizards.