

## Notas de la colección *Rivales de Ixalan*

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

Documento modificado por última vez el 24 de octubre de 2017

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

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 *Rivales de Ixalan* contiene 196 cartas (5 tierras básicas, 70 comunes, 60 poco comunes, 48 raras y 13 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 9 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker de *Rivales de Ixalan*.

**Magic Open House:** 6 y 7 de enero de 2018

Eventos Presentación: 13 y 14 de enero de 2018

Draft Weekend: 20 y 21 de enero de 2018

**Liga de Magic:** comienza el 22 de enero de 2018

Standard Showdown: comienza el 27 de enero de 2018

Store Championship: 7 y 8 de abril de 2018

La colección *Rivales de Ixalan* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: viernes, 19 de enero de 2018. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Kaladesh*, *La revuelta del éter*, *Amonkhet*, *La hora de la devastación*, *Ixalan* y *Rivales de Ixalan*. Las cartas de los mazos de bienvenida (y otros productos complementarios) con el código de identificación de colección W17 también están permitidas en el formato Estándar.

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

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

-----

### Cartas de sucesos destacados de *Rivales de Ixalan*

Hay muchos momentos importantes en la historia de *Rivales de Ixalan*, pero los más cruciales —llamados “sucesos destacados”— están ilustrados en las cartas. Puedes leer más sobre estos eventos en los relatos oficiales de **Magic** en [mtgstory.com](https://www.mtgstory.com).

Suceso destacado n.º 1: Sumergirse en el recuerdo  
Suceso destacado n.º 2: Amnesia inducida  
Suceso destacado n.º 3: Adquisición de la mente maestra

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

-----

### **Nueva palabra clave: Ascender**

Cuando se inicia la historia de *Rivales de Ixalan*, las cuatro facciones en competición de la colección *Ixalan* acaban de llegar a la legendaria ciudad dorada, ¡y ahora comienza la auténtica lucha por hacerse con el Sol Inmortal! Si logras llegar al santuario del sol en el templo más alto de Orazca, podrás conquistar su poder y decantar la batalla a tu favor.

Espadachín de la Flota Tempestuosa

{1}{R}

Criatura — Pirata humano

2/2

Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)

El Espadachín de la Flota Tempestuosa tiene la habilidad de dañar dos veces mientras tengas la bendición de la ciudad.

Orgullo de los conquistadores

{1}{W}

Instantáneo

Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Si tienes la bendición de la ciudad, en vez de eso, esas criaturas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.

Las reglas oficiales de ascender son las siguientes:

#### **702.130 Ascender**

702.130a En un hechizo de instantáneo o de conjuro, ascender representa una habilidad de hechizo. Significa: “Si controlas diez o más permanentes y no tienes la bendición de la ciudad, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego”.

702.130b En un permanente, ascender representa una habilidad estática. Significa: “En cualquier momento en que controles diez o más permanentes y no tengas la bendición de la ciudad, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego”.

702.130c “Tener la bendición de la ciudad” es una designación que no tiene significado de reglas aparte de servir como un marcador que otras reglas y efectos puedan identificar. Cualquier cantidad de jugadores puede tener la bendición de la ciudad al mismo tiempo.

702.130d Una vez que un jugador obtiene la bendición de la ciudad, los efectos continuos vuelven a aplicarse antes de que el juego verifique si el estado del juego o los eventos anteriores han cumplido alguna condición de disparo.

\* Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.

\* Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos (cartas en la pila) y los emblemas no son permanentes.

\* Si lanzas un hechizo con la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad hasta que se resuelva. Los jugadores pueden responder a ese hechizo intentando cambiar si obtienes la bendición de la ciudad.

\* En un permanente, ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que te daría tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.

\* Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva y te otorgue la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad. Por ejemplo, si controlas diez permanentes, pierdes el control de uno y luego lanzas la Defunción dorada, no obtendrás la bendición de la ciudad y el hechizo afectará a las criaturas que controlas.

\* Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.

\* Algunas cartas tienen habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente que verifica si tienes la bendición de la ciudad. Están redactadas de este modo: “[Condición de disparo], si tienes la bendición de la ciudad, [efecto]”. Debes tener ya la bendición de la ciudad para que estas habilidades se disparen; de lo contrario, no hacen nada. En otras palabras, es imposible que se dispare la habilidad si no tienes la bendición de la ciudad, aunque tu intención sea obtenerla en respuesta a la habilidad disparada.

\* Algunas cartas tienen habilidades disparadas que verifican si tienes la bendición de la ciudad, pero no usan una cláusula del “si” interviniente. Estas habilidades se disparan al margen de si tienes la bendición de la ciudad y solo verifican si la tienes en cuanto se resuelven.

\* Algunas cartas obtienen fuerza, resistencia y/o habilidades una vez que tienes la bendición de la ciudad. Si otra carta tiene una habilidad que se dispara cuando criaturas con ciertas características entran al campo de batalla (como el Mentor de los mansos o el Vínculo elemental), usa las características del permanente que entra una vez aplicada la bendición de la ciudad para determinar si esas habilidades se disparan. Esto sucede incluso si el permanente que entra es tu décimo permanente.

-----

## Mecánicas y temas de *Ixalan* que regresan

La colección *Rivales de Ixalan* contiene varias mecánicas que regresan de la colección *Ixalan*. Para más información sobre las bonificaciones “tribales”, las cartas de dos caras y las habilidades de explorar, enfurecer e incursión, consulta las [Notas de la colección Ixalan](#).

-----

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abordadora de la Flota Abisal

{2} {B}

Criatura — Pirata orco

3/3

Cuando la Abordadora de la Flota Abisal entre al campo de batalla, pierdes 2 vidas a menos que controles otro Pirata.

\* La habilidad de la Abordadora de la Flota Abisal se dispara al margen de si controlas otro Pirata o no. Solo se verifica si controlas otro Pirata o no en cuanto la habilidad se resuelve.

-----

Accechadora del bosque dorado

{1}{G}

Criatura — Guerrero tritón

2/1

La Acechadora del bosque dorado no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

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

-----

Adquisición de la mente maestra

{2}{B}{B}

Conjuro

Elige uno:

- Busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.
- Elige una carta que posees de fuera del juego y ponla en tu mano.

\* En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.

-----

Altisaurio del templo

{4}{W}

Criatura — Dinosaurio

3/4

Si una fuente fuera a hacerle daño a otro Dinosaurio que controlas, prevén todo ese daño excepto 1 punto.

\* El daño de combate puede asignarse de forma normal a otros Dinosaurios que controlas, pero la mayor parte de ese daño será prevenido. Por ejemplo, si un Dinosaurio 3/3 que controlas bloquea a una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar, el jugador atacante puede asignar 2 puntos del daño de combate de esa criatura al jugador o planeswalker al que está atacando y el Altisaurio del templo prevendrá 2 de los 3 puntos de daño asignados al Dinosaurio defensor.

\* Si varias fuentes fueran a hacer daño a otro Dinosaurio que controlas, todo ese daño excepto 1 punto de cada una de esas fuentes es prevenido.

\* Los efectos de dos Altisaurios del templo no reducirán el daño de una fuente por debajo de 1 punto de daño.

\* Si varios efectos de reemplazo y/o de prevención pudieran aplicarse a un Dinosaurio que controlas, tú eliges el orden en el que aplicar esos efectos. Por ejemplo, si otro efecto previniera 1 punto de daño que fuera a hacerse a un Dinosaurio, puedes aplicar el efecto del Altisaurio del templo para prevenir todo el daño menos 1 punto y luego aplicar el otro efecto para prevenir ese punto de daño.

-----

Amalgama despertada

{4}

Criatura artefacto — Gólem

\*/\*

Tanto la fuerza como la resistencia de la Amalgama despertada son iguales a la cantidad de tierras de nombre distinto que controlas.

\* La habilidad que define la fuerza y la resistencia de la Amalgama despertada funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

\* Para determinar la cantidad de tierras de nombre distinto que controlas, cuenta cada tierra que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que otra tierra que ya hayas contado de esta manera.

Por ejemplo, si controlas cuatro tierras llamadas llanura, dos llamadas isla y una llamada Catacumba inundada, la Amalgama despertada es una criatura 3/3.

-----

Amnesia inducida

{2}{U}

Encantamiento

Cuando la Amnesia inducida entre al campo de batalla, el jugador objetivo exilia todas las cartas de su mano boca abajo, luego roba esa misma cantidad de cartas.

Cuando la Amnesia inducida vaya a un cementerio desde el campo de batalla, regresa las cartas exiliadas a la mano de su propietario.

\* Ningún jugador puede mirar las cartas exiliadas.

\* Si la Amnesia inducida deja el campo de batalla pero no va a un cementerio, las cartas exiliadas se pierden para siempre. No regresarán si otra Amnesia inducida va a un cementerio, incluso si esa Amnesia inducida está representada por la misma carta.

\* Si la Amnesia inducida deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, su segunda habilidad se disparará (si procede) y no hará nada. Luego se resolverá su primera habilidad y las cartas exiliadas se exiliarán de forma indefinida.

-----

Angrath, el de las Cadenas Ardientes

{3}{B}{R}

Planeswalker legendario — Angrath

4

+1: Cada oponente descarta una carta y pierde 2 vidas.

−3: Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Enderézala. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final si tiene un coste de maná convertido de 3 o menos.

−8: Cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas en su cementerio.

\* La primera habilidad de Angrath hace que cada oponente pierda 2 vidas, incluso si todos o algunos de esos jugadores no pudieron descartar una carta.

\* Puedes hacer objetivo a una criatura enderezada y ganar su control con la segunda habilidad de Angrath. También puedes enderezar una criatura que ya controlas y darle la habilidad de prisa.

\* La condición de si la criatura objetivo tiene un coste de maná convertido de 3 o menos solo se verifica en cuanto la habilidad disparada retrasada de la segunda habilidad de Angrath se resuelve durante el paso final.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Angrath hace que el equipo oponente pierda 4 vidas, y cada jugador de ese equipo descarte una carta. Su última habilidad hace que el equipo oponente pierda una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas en ambos cementerios.

-----

Angrath, pirata minotauro (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4}{B}{R}

Planeswalker legendario — Angrath

5

+2: Angrath, pirata minotauro hace 1 punto de daño al oponente objetivo y a cada criatura que controla ese jugador.

−3: Regresa la carta de Pirata objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

−11: Destruye todas las criaturas que controla el oponente objetivo. Angrath, pirata minotauro hace daño a ese jugador igual a su fuerza total.

\* La primera y la última habilidad de Angrath solo hacen objetivo al jugador. Las criaturas con la habilidad de antimaleficio que controla ese jugador se verán afectadas.

\* La última habilidad de Angrath usa la fuerza de esas criaturas tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar su fuerza total. Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura fuera menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de las otras criaturas. Si la fuerza total de esas criaturas es de 0 o menos, Angrath no hace ningún daño.

\* Si una criatura controlada por el oponente objetivo no es destruida en cuanto la última habilidad de Angrath se resuelve (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), su fuerza sigue contribuyendo a la cantidad de daño hecho. Usa su fuerza tal y como existe actualmente en el campo de batalla para determinar la fuerza total de las criaturas.

\* Todas las habilidades que se disparan cuando las criaturas mueren mientras se resuelve la última habilidad de Angrath no irán a la pila hasta después de que el jugador reciba daño. Si el total de vidas del jugador se convierte en 0 o menos, esos disparos no se resolverán a tiempo para salvar a ese jugador.

\* Todas las habilidades de las criaturas destruidas que se disparen cuando el jugador reciba daño no se dispararán.

-----

Arnés del montaraz

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de prisa.

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

\* Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control y gana la habilidad de prisa, pero la pierde antes de atacar, no podrá atacar ese turno. Esto significa que no puedes usar un Arnés del montaraz para que dos criaturas nuevas ataquen en el mismo turno.

-----

Arpía del mausoleo

{4} {B}

Criatura — Arpía

3/3

Vuela.

Ascender. (*Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.*)

Siempre que otra criatura que controlas muera, si tienes la bendición de la ciudad, pon un contador +1/+1 sobre la Arpía del mausoleo.

\* Si otra criatura que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que la Arpía del mausoleo recibe daño letal, la Arpía del mausoleo no será salvada por el contador +1/+1 que se pondría sobre ella.

-----

Asaltar la bóveda del tesoro

{2} {U} {R}

Encantamiento legendario

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

Al comienzo de tu paso final, si controlas cinco o más artefactos, transforma Asaltar la bóveda del tesoro.

////

Bóveda del tesoro de Catlacán

Tierra legendaria

(*Se transforma de Asaltar la bóveda del tesoro.*)

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

{T}: Agrega {U} a tu reserva de maná por cada artefacto que controlas.

\* La primera habilidad de Asaltar la bóveda del tesoro puede dispararse más de una vez por turno si las criaturas que controlas hacen daño de combate en momentos diferentes de un turno (probablemente porque una o más tienen la habilidad de dañar primero), o si las criaturas que controlas hacen daño de combate a más de un jugador a la vez.

\* La última habilidad de Asaltar la bóveda del tesoro no se dispara si no controlas cinco o más artefactos al comienzo de tu paso final. Si se dispara pero no controlas cinco o más artefactos en cuanto se resuelve, no hace nada.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, si controlas más de una criatura atacante, puedes hacer que tus criaturas hagan daño a distintos oponentes para que la primera habilidad de Asaltar la bóveda del tesoro se dispare dos veces.

-----

Avanzadilla de la Coalición

{2}{B}

Criatura — Pirata humano

2/2

Cuando la Avanzadilla de la Coalición entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Pirata y mostrarla, luego baraja tu biblioteca y pon esa carta en la parte superior.

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

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Avanzadilla de la Coalición hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

-----

Azor, el Legislador

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

Criatura legendaria — Esfinge

6/6

Vuela.

Cuando Azor, el Legislador entre al campo de batalla, cada oponente no puede lanzar hechizos de instantáneo ni de conjuro durante el próximo turno de ese jugador.

Siempre que Azor ataque, puedes pagar {X}{W}{U}{U}. Si lo haces, ganas X vidas y robas X cartas.

\* Si varios efectos dicen que un oponente no puede lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro durante su próximo turno, todos esos efectos se aplican al mismo turno.

-----

Bribonear

{2}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo. Creas una ficha de artefacto Tesoro incolora con "{T}", sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná".

\* Bribonear puede hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado, como Nezahal, la Marea Primigenia. Cuando Bribonear se resuelve, ese hechizo no será contrarrestado, pero obtendrás igualmente un Tesoro.

-----

Caballero de la estampida

{3}{G}

Criatura — Caballero humano

2/4

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

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

-----

#### Camino del descubrimiento

{3}{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, explora. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre la criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

\* La habilidad disparada del Camino del descubrimiento se dispara junto con cualesquiera otras habilidades que digan que la criatura explora cuando entra al campo de batalla, incluidas las habilidades que provienen de la propia criatura o por varias copias del Camino del descubrimiento. Puedes realizar acciones entre las exploraciones de cada habilidad que se resuelve.

-----

#### Campeón del Crepúsculo

{3}{B}{B}

Criatura — Caballero vampiro

4/4

Cuando el Campeón del Crepúsculo entre al campo de batalla, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de Vampiros que controlas.

\* La cantidad de Vampiros que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelve la habilidad del Campeón del Crepúsculo. Si el Campeón del Crepúsculo sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

-----

#### Campeona del alba eterna

{1}{W}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Prevén todo el daño de combate que se le fuera a hacer a la Campeona del alba eterna.

\* El daño de combate puede asignarse a la Campeona del alba eterna de forma normal, aunque ese daño será prevenido. Por ejemplo, si la Campeona del alba eterna bloquea a una criatura 4/4 con la habilidad de arrollar, el jugador atacante puede asignar 2 puntos del daño de combate de esa criatura al jugador o planeswalker que esté atacando.

-----

#### Cazador de dinosaurios

{1}{B}

Criatura — Pirata humano

2/2

Siempre que el Cazador de dinosaurios haga daño a un Dinosaurio, destruye esa criatura.

\* Si el Dinosaurio de un oponente tiene una habilidad de enfurecer y tu Cazador de dinosaurios le hace daño durante tu turno, esa habilidad se resuelve antes de que la habilidad del Cazador de dinosaurios destruya al Dinosaurio. Si es el turno de ese oponente, el Dinosaurio es destruido primero, pero su habilidad de enfurecer se resuelve igualmente después.

-----

#### Cazar a los débiles

{3}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Después, esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

\* No puedes lanzar Cazar a los débiles a menos que elijas a la vez una criatura que controles y una criatura que no controles como objetivos.

\* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto Cazar a los débiles se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

\* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto Cazar a los débiles intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la otra criatura no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas.

-----

Ceratops imperial

{4} {W}

Criatura — Dinosaurio

3/5

*Enfurecer* — Siempre que el Ceratops imperial reciba daño, ganas 2 vidas.

\* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Ceratops imperial recibe daño, pierdes el juego antes de que su habilidad de enfurecer se resuelva.

-----

Cofre del muerto

{1} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controla un oponente.

Cuando la criatura encantada muera, exilia una cantidad de cartas igual a su fuerza de la parte superior de la biblioteca de su propietario. Puedes lanzar cartas que no sean tierra de entre ellas mientras permanezcan exiliadas, y puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar esos hechizos.

\* Si ganas el control de la criatura encantada, el Cofre del muerto irá a tu cementerio.

\* Si el Cofre del muerto y la criatura encantada van al cementerio al mismo tiempo, la última habilidad del Cofre del muerto se dispara igualmente.

\* Para determinar cuántas cartas debes exiliar, usa la fuerza de la criatura encantada tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

\* Eres el propietario de la criatura si la carta que la representa comenzó el juego en tu mazo o si es una ficha que entró al campo de batalla bajo tu control. Si el Cofre del muerto encanta una criatura de la que eres propietario pero que controla un oponente, exiliarás cartas de tu biblioteca.

\* El efecto del Cofre del muerto no cambia cuándo puedes lanzar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

\* Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

\* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas con la primera habilidad del Cofre del muerto.

-----

Colmillodón a la carga

{3} {R} {R}

Criatura — Dinosaurio

4/4

Arrolla.

Si el Colmillodón a la carga fuera a hacer daño de combate a un jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño a ese jugador.

\* Si el Colmillodón a la carga tiene que asignar daño de arrollar a un jugador, ese daño se asigna basándose en su fuerza actual y solo se duplica en cuanto se hace. Por ejemplo, si el Colmillodón a la carga es bloqueado por una criatura 3/3, el jugador atacante puede asignar 1 punto de daño al jugador defensor y luego el Colmillodón a la carga hace 2 puntos de daño a ese jugador.

\* El daño duplicado que hace el Colmillodón a la carga sigue siendo daño de combate.

-----

Colmilloespada descontrolado

{2}{G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

El Colmilloespada descontrolado no puede atacar ni bloquear a menos que tengas la bendición de la ciudad.

\* La segunda habilidad del Colmilloespada descontrolado es acumulativa si controlas más de uno. También es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de Entrar en lo desconocido.

-----

Corsario velacometa

{1}{U}

Criatura — Pirata humano

2/1

El Corsario velacometa tiene la habilidad de volar mientras esté atacando.

\* El Corsario velacometa adquiere la habilidad de volar inmediatamente después de atacar. Esto significa que las restricciones de combate sobre las criaturas con la habilidad de volar (como la de la Confluencia de serpientes de arena) no se aplican, pero sí se disparan las habilidades que se disparan cuando atacan las criaturas con la habilidad de volar (como la de la Esfinge leevientos).

-----

Crestacuerno en estampida

{4}{R}

Criatura — Dinosaurio

4/4

El Crestacuerno en estampida tiene la habilidad de prisa mientras controles otro Dinosaurio.

\* Si este es el turno en que el Crestacuerno en estampida entra bajo tu control, y pierde la habilidad de prisa después de ser declarado como atacante, seguirá atacando. No se removerá del combate. Por otra parte, si pierde la habilidad de prisa antes de tu paso de declarar atacantes, no podrá atacar.

-----

Cría preciada

{1}{G}

Criatura — Dinosaurio

2/1

Cuando la Cría preciada muera, puedes lanzar hechizos de Dinosaurio este turno como si tuvieran la habilidad de destello y, siempre que lances un hechizo de Dinosaurio este turno, gana “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes hacer que luche contra otra criatura objetivo”.

\* Durante el turno en el que la Cría preciada muera, puedes lanzar cualquier cantidad de Dinosaurios como si tuvieran la habilidad de destello.

\* Debes pagar los costes de los hechizos que lances de esta manera. Si hay algún coste alternativo que puedas pagar en vez del coste de maná de un hechizo de Dinosaurio, puedes pagar ese coste.

\* Para la habilidad disparada que gana el Dinosaurio que entra, si el objetivo es ilegal cuando intente resolverse o si el Dinosaurio que entró al campo de batalla ha dejado el campo de batalla, ninguna criatura hará o recibirá daño.

\* Para la habilidad disparada que gana el Dinosaurio que entra, eliges un objetivo cuando la habilidad va a la pila, pero no eliges si esas criaturas luchan o no hasta que esa habilidad resuelve.

-----

#### Curiosidad obsesiva

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta”.

Al comienzo de tu paso final, si no atacaste con una criatura este turno, sacrifica la Curiosidad obsesiva.

\* La última habilidad de la Curiosidad obsesiva se satisface si cualquier criatura atacó, como sucede con las habilidades de incursión. La criatura que encante no tiene necesariamente que haber atacado.

-----

#### Defunción dorada

{1}{B}{B}

Conjuro

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno. Si tienes la bendición de la ciudad, en vez de eso, solo las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

\* La Defunción dorada afecta solo a las criaturas que estén en el campo de batalla cuando se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -2/-2. Del mismo modo, si tienes la bendición de la ciudad, las criaturas que entren bajo el control de tus oponentes más adelante en el turno no obtendrán -2/-2.

-----

#### Destino radiante

{2}{W}

Encantamiento

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

En cuanto el Destino radiante entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1. Mientras tengas la bendición de la ciudad, también tienen la habilidad de vigilancia.

\* Ganar la habilidad de vigilancia después del momento en que eliges atacar con una criatura no hará que esa criatura se enderece, y perder la habilidad de vigilancia después de ese momento no hará que se gire.

-----

#### Destino terrible

{2}{B}

Conjuro

Cada oponente pierde 1 vida por cada criatura que controlas.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Destino terrible hace que el equipo oponente pierda 2 vidas por cada criatura que controlas.

-----

Devoción de la escudera

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

Cuando la Devoción de la escudera entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Vampiro blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

\* Necesitas una criatura para que sea objetivo de la Devoción de la escudera en cuanto la lanzas. No hay ninguna forma de que entre al campo de batalla anexada a la ficha de Vampiro que creará.

\* Si la criatura que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Devoción de la escudera, el hechizo de Aura es contrarrestado. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

-----

Dispersar en el viento

{2} {U}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Mientras esa carta permanezca exiliada, su propietario puede lanzarla sin pagar su coste de maná.

\* Si una ficha es exiliada de esta manera, no puede ser lanzada.

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

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

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

-----

Dríada brotetierno

{4} {G}

Criatura — Dríada

2/2

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de criatura Saprolín verde 1/1.

Los Saprolines que controlas obtienen +2/+2 mientras tengas la bendición de la ciudad.

\* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Saprolín que controlas puede convertirse en letal si la Dríada brotetierno deja el campo de batalla durante ese turno.

-----

El Sol Inmortal

{6}

Artefacto legendario

Los jugadores no pueden activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers.

Al comienzo de tu paso de robar, roba una carta adicional.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos.  
Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

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

-----

Elenda, la Rosa del Crepúsculo  
{2}{W}{B}  
Criatura legendaria — Caballero vampiro  
1/1

Vínculo vital.

Siempre que otra criatura muera, pon un contador +1/+1 sobre Elenda, la Rosa del Crepúsculo.

Cuando Elenda muera, crea X fichas de criatura Vampiro blancas 1/1 con vínculo vital, donde X es la fuerza de Elenda.

\* Si Elenda muere al mismo tiempo que otra criatura, sus dos habilidades disparadas se disparan. Sin embargo, la primera no hará nada porque no puedes poner un contador +1/+1 sobre Elenda.

\* Para determinar cuántas fichas de Vampiro se crean, usa la fuerza de Elenda tal como existió por última vez en el campo de batalla.

\* Si Elenda fuera a morir y es tu comandante en la variante Commander, en vez de eso, puedes ponerla en la zona de mando. No obstante, si salvas a Elenda de esta manera, no muere y no podrás crear ninguna ficha de Vampiro.

-----

Élite de Raizprofunda  
{1}{G}  
Criatura — Guerrero tritón  
1/1

Siempre que otro Tritón entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Tritón objetivo que controlas.

\* La habilidad de la Élite de Raizprofunda puede hacer objetivo al Tritón que hizo que se disparara. También puede hacer objetivo a la propia Élite de Raizprofunda.

-----

Entrar en lo desconocido  
{G}  
Conjuro

La criatura objetivo que controlas explora. (*Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre la criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.*)

Puedes jugar una tierra adicional este turno.

\* El efecto de Entrar en lo desconocido te permite jugar una tierra adicional durante tu fase principal. Hacerlo sigue las reglas normales sobre cuándo jugar tierras.

\* Los efectos de varias copias de Entrar en lo desconocido en el mismo turno son acumulativos. También son acumulativos con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el del Colmilloespada descontrolado.

\* Si de alguna manera lanzas Entrar en lo desconocido cuando no es tu turno, la criatura objetivo explora cuando se resuelva, pero no podrás jugar una tierra ese turno.

\* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse Entrar en lo desconocido, el hechizo es contrarrestado. No explorará y no podrás jugar una tierra adicional.

-----

Escupemuerte crestado

{2} {R}

Criatura — Dinosaurio

3/2

*Enfurecer* — Siempre que el Escupemuerte crestado reciba daño, hace 2 puntos de daño al oponente objetivo.

\* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que el Escupemuerte crestado recibe daño, pierdes el juego antes de que su habilidad de enfurecer se resuelva.

-----

Espadachín de la Flota Tempestuosa

{1} {R}

Criatura — Pirata humano

2/2

*Ascender.* (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)

El Espadachín de la Flota Tempestuosa tiene la habilidad de dañar dos veces mientras tengas la bendición de la ciudad.

\* Si el Espadachín de la Flota Tempestuosa gana la habilidad de dañar dos veces después de hacer daño de combate normal, no volverá atrás para hacer daño de combate en el momento de dañar primero. Por otra parte, si gana de alguna manera la habilidad de dañar primero y luego gana la habilidad de dañar dos veces después de hacer daño de combate en el momento de dañar primero, también hará daño de combate normal.

-----

Etali, la Tempestad Primigenia

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

6/6

Siempre que Etali, la Tempestad Primigenia ataque, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador. Luego puedes lanzar cualquier cantidad de cartas que no sean tierra exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

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

\* Si lanzas alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta se ignoran, y los hechizos se resuelven antes de que se declaren bloqueadoras.

\* Si lanzas más de una de las cartas exiliadas, eliges el orden en el que las lanzas. Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de permanente lanzados de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias la Jugada gemela y la Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndole objetivo; pero si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.

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

\* Todas las cartas no lanzadas, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio. No pueden lanzarse en turnos posteriores, incluso si Etali ataca de nuevo.

\* Como todas las criaturas atacantes se eligen a la vez, una criatura lanzada de esta manera no puede atacar durante el mismo combate que Etali, incluso si tiene la habilidad de prisa.

\* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas con la primera habilidad de Etali.

-----

Expulsar de Orazca

{1}{U}

Instantáneo

Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Si tienes la bendición de la ciudad, en vez de eso, puedes poner ese permanente en la parte superior de la biblioteca de su propietario.

\* Si tienes la bendición de la ciudad y eliges no poner el permanente objetivo que no sea tierra en la parte superior de la biblioteca de su propietario, regresa a la mano de su propietario.

-----

Fénix reavivado

{2}{R}{R}

Criatura — Fénix

4/3

Vuela.

Cuando el Fénix reavivado muera, crea una ficha de criatura Elemental roja 0/1 con “Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica esta criatura y regresa la carta objetivo llamada Fénix reavivado de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno”.

\* Si no tienes una carta llamada Fénix reavivado en tu cementerio, la habilidad de la ficha de Elemental se remueve inmediatamente de la pila después de dispararse y no sacrificarás la ficha. Si ese objetivo se convierte en ilegal después de que la habilidad se dispare pero antes de que se resuelva, tampoco sacrificarás la ficha de Elemental. En cualquier caso, se disparará de nuevo durante tu próximo mantenimiento.

\* Si otra carta copia al Fénix reavivado (como podría hacer la Incursora proteica), la habilidad disparada de la ficha de Elemental buscará una carta llamada Fénix reavivado, no una con el nombre de la otra carta. Esto sucede incluso si la carta que copia al Fénix reavivado mantiene su nombre mientras copia el Fénix reavivado (como hace Lazav, mente maestra dimir).

-----

Ferocidones coraza plateada

{5}{R}{R}

Criatura — Dinosaurio

8/5

*Enfurecer* — Siempre que los Ferocidones coraza plateada reciban daño, cada oponente sacrifica un permanente.

\* Si las criaturas que controla un oponente reciben daño letal al mismo tiempo que los Ferocidones coraza plateada reciben daño, esas criaturas serán destruidas antes de que ese jugador elija un permanente para sacrificarlo.

\* Cuando la habilidad disparada de los Ferocidones coraza plateada se resuelve, primero, el jugador cuyo turno se está jugando (si ese jugador es un oponente) elige qué permanente sacrificará; luego, cada otro oponente en orden de turno hace lo mismo; luego, todos los permanentes elegidos se sacrifican al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya.

-----

Final incomprensible

{1}{W}

#### Encantamiento

Cuando el Final incomprensible entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente con coste de maná convertido de 3 o menos.

Cuando el Final incomprensible deje el campo de batalla, el oponente objetivo crea una ficha de criatura Dinosaurio verde 3/3 con la habilidad de arrollar.

\* Aunque las dos habilidades del Final incomprensible están relacionadas por su ambientación, son independientes. Si la primera habilidad no se resuelve (quizás porque el objetivo ganó la habilidad de antimaleficio), la segunda creará igualmente una ficha de Dinosaurio cuando el Final incomprensible deje el campo de batalla.

\* En un juego de varios jugadores, el oponente objetivo que cree una ficha de Dinosaurio no tiene que ser el mismo cuya criatura fue exiliada.

-----

#### Forma del dinosaurio

{4}{R}{R}

#### Encantamiento

Cuando la Forma del dinosaurio entre al campo de batalla, tu total de vidas se convierte en 15.

Al comienzo de tu mantenimiento, la Forma del dinosaurio hace 15 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente y esa criatura te hace una cantidad de daño igual a su fuerza.

\* Para que tu total de vidas se convierta en 15, ganas o pierdes la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas es de 4 cuando la primera habilidad de la Forma del dinosaurio se resuelve, ganarás 11 vidas; por otro lado, si tu total de vidas es de 40 cuando se resuelve, perderás 25 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

\* La última habilidad de la Forma del dinosaurio no es opcional. Tienes que buscar pelea con la criatura de un oponente si hay objetivos legales. Si esa criatura deja el campo de batalla después de convertirse en el objetivo de la habilidad de la Forma del dinosaurio pero antes de que se resuelva, no recibirás daño.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de la Forma del dinosaurio hace que las vidas de tu equipo se conviertan en 15. Solo tú ganas o pierdes vidas de esta manera.

-----

#### Furia de Angrath *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3}{B}{R}

#### Conjuro

Destruye la criatura objetivo. La Furia de Angrath hace 3 puntos de daño al jugador objetivo. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Angrath, pirata minotauro, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

\* No puedes lanzar la Furia de Angrath a menos que elijas una criatura objetivo y un jugador objetivo.

\* Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal después de lanzar la Furia de Angrath pero antes de que se resuelva, el otro seguirá estando afectado en la medida apropiada y buscarás a Angrath. Sin embargo, si ambos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo es contrarrestado y no buscarás a Angrath.

-----

#### Garfio del capitán

{3}

#### Artefacto — Equipo

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

Siempre que el Garfio del capitán sea desanexado de un permanente, destruye ese permanente.

Equipar {1}.

\* El Garfio del capitán se desanexa de la criatura equipada si lo equipas a otra nueva, si el Garfio del capitán deja el campo de batalla, si la criatura equipada deja de ser una criatura o si el Garfio del capitán deja de ser un Equipo. (También es desanexado si la criatura equipada deja el campo de batalla, pero la habilidad disparada no hará nada en ese caso).

-----

Ghalta, el Hambre Primigenia

{10} {G} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

12/12

Te cuesta {X} menos lanzar a Ghalta, el Hambre Primigenia, donde X es la fuerza total de las criaturas que controlas.

Arrolla.

\* Para determinar el coste total de Ghalta, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido de Ghalta no sufre cambios, al margen del coste total para lanzar la carta.

\* El coste total para lanzar a Ghalta se define antes de que lo pagues. Por ejemplo, si controlas tres criaturas 2/2, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total de Ghalta es de {4} {G} {G}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.

\* Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de tus otras criaturas. Si la fuerza total de tus criaturas es de 0 o menos, el coste de Ghalta sigue siendo {10} {G} {G}.

\* La primera habilidad de Ghalta no puede reducir su coste por debajo de {G} {G}.

-----

Guardabosque luz de jade

{1} {G} {G}

Criatura — Explorador tritón

2/1

Cuando la Guardabosque luz de jade entre al campo de batalla, explora. Luego, explora de nuevo. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio. Luego, repite este proceso.)*

\* Si muestras una carta que no sea tierra la primera vez que la Guardabosque luz de jade explora y la pones en la parte superior de tu biblioteca, mostrarás la misma carta la segunda vez que explore. Y si no finges al menos un poco de sorpresa, herirás los sentimientos de la Guardabosque.

-----

Guardián dorado

{4}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

Defensor.

{2}: El Guardián dorado lucha contra otra criatura objetivo que controlas. Cuando el Guardián dorado muera este turno, regresa al campo de batalla transformado bajo tu control.

////

Fortaleza forja de oro

Tierra

*(Se transforma del Guardián dorado.)*

{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera a tu reserva de maná.

{4}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 4/4.

\* Si el objetivo de la habilidad activada del Guardián dorado no es un objetivo legal en cuanto esa habilidad se resuelve, o si el Guardián dorado dejó el campo de batalla, ninguna criatura hará o recibirá daño.

\* Una vez que la habilidad activada del Guardián dorado se resuelve, regresará al campo de batalla transformado si muere por alguna razón ese turno.

\* Si el Guardián dorado deja el campo de batalla antes de que su habilidad activada se resuelva, no regresará al campo de batalla cuando la habilidad se resuelva.

-----

Huatli, campeona radiante

{2}{G}{W}

Planeswalker legendario — Huatli

3

+1: Pon un contador de lealtad sobre Huatli, campeona radiante por cada criatura que controlas.

−1: La criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

−8: Obtienes un emblema con “Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes robar una carta”.

\* Si activas la primera habilidad de Huatli mientras no controlas ninguna criatura, obtendrá un contador de lealtad del coste de activación de la habilidad y ningún otro en cuanto se resuelva.

\* La cantidad de criaturas que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelven la primera o la segunda habilidad de Huatli. Una vez que su segunda habilidad se resuelve, la bonificación no cambia, incluso si la cantidad de criaturas que controlas cambia más adelante en el turno.

-----

Impulso agresivo

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Roba una carta.

\* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando se intenta resolver el Impulso agresivo, el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta.

-----

Incursión acuática

{3}{U}

Encantamiento

Cuando la Incursión acuática entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Tritón azules 1/1 con la habilidad de antimaleficio. (*No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.*)

{3}{U}: El Tritón objetivo no puede ser bloqueado este turno.

\* Activar la última habilidad de la Incursión acuática después de que un Tritón haya sido bloqueado no hará que deje de estar bloqueado.

-----

Incursora proteica

{1}{U}{R}

Criatura — Pirata metamorfo

2/2

*Incursión* — Si atacaste con una criatura este turno, puedes hacer que la Incursora proteica entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla.

\* La Incursora proteica copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

\* Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

\* Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otra Incursora proteica), entonces la Incursora proteica entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.

\* Si la criatura elegida es una ficha, la Incursora proteica copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. La Incursora proteica no es una ficha en este caso.

\* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Incursora proteica entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

\* Si la Incursora proteica de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, la Incursora proteica no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

-----

Invocadora de Tilonalli

{1}{R}

Criatura — Chamán humano

1/1

Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)

Siempre que la Invocadora de Tilonalli ataque, puedes pagar {X}{R}. Si lo haces, crea X fichas de criatura

Elemental rojas 1/1 giradas y atacando. Al comienzo del próximo paso final, exilia esas fichas a menos que tengas la bendición de la ciudad.

\* En cuanto cada ficha de Elemental entre al campo de batalla, tú eliges a qué oponente o planeswalker oponente ataca. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca esa Invocadora de Tilonalli.

\* Solo se verifica si tienes la bendición de la ciudad en cuanto la habilidad disparada retrasada se resuelve durante el paso final. Las fichas que crees pueden ayudarte a ascender.

-----

Ira descontrolada

{R}

Instantáneo

La Ira descontrolada hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo que no controlas y 2 puntos de daño a la criatura objetivo que controlas.

\* No puedes lanzar la Ira descontrolada a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.

\* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Ira descontrolada se resuelve, el otro recibirá daño igualmente.

-----

Kumena, tirano de Orazca

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Chamán tritón

2/4

Girar otro Tritón enderezado que controlas: Kumena, tirano de Orazca no puede ser bloqueado este turno.

Girar tres Tritones enderezados que controlas: Roba una carta.

Girar cinco Tritones enderezados que controlas: Pon un contador +1/+1 sobre cada Tritón que controlas.

\* Para activar las habilidades de Kumena, puedes girar cualquier Tritón enderezado que controlas, incluido uno que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. (Ten en cuenta que la acción de girar la criatura no utiliza {T} [el símbolo de girar]). Para la segunda y tercera habilidad de Kumena, el propio Kumena cuenta.

\* Activar la primera habilidad de Kumena después de que haya sido bloqueado no hará que deje de estar bloqueado.  
-----

Ladronzuela habilidosa

{3}{U}

Criatura — Pirata humano

2/2

Destello.

Cuando la Ladronzuela habilidosa entre al campo de batalla, cada ficha que fuera a ser creada bajo el control de un oponente este turno, en vez de eso, se crea bajo tu control.

\* El efecto de reemplazo de la Ladronzuela habilidosa se aplica antes que cualquier otro efecto de reemplazo que también modifiquese cómo entra la ficha al campo de batalla. Por ejemplo, si un oponente controla la Procesión de ungidos, el efecto de tu Ladronzuela habilidosa se aplica antes que el de la Procesión de ungidos y no obtendrás el doble de fichas.

\* La Ladronzuela habilidosa no cambiará de forma retroactiva el control de las fichas que ya entraron al campo de batalla.

\* Si una ficha fuera a crearse girada y atacando, pero el controlador de la ficha no es un jugador atacante, esa ficha se crea girada pero no está atacando. Si una ficha fuera a crearse bloqueando a una criatura, pero el controlador de la ficha no es un jugador defensor, esa ficha se crea pero no está bloqueando.

\* Si el efecto que crea la ficha creara también una habilidad disparada retrasada, la Ladronzuela habilidosa no cambia quién controla esa habilidad. Por ejemplo, si tu oponente activa la habilidad de Kiki-Jiki, el rompe espejos, ese oponente controla la habilidad disparada retrasada. Cuando la habilidad se dispara, ese jugador no puede sacrificar la ficha, por lo que permanece en el campo de batalla.

\* Por otra parte, si el efecto que crea la ficha otorga a esa ficha una habilidad disparada, el jugador que controla la ficha en el momento en que se dispara la habilidad será el jugador que controle esa habilidad. Por ejemplo, si tu oponente activa la segunda habilidad de Jace, náufrago astuto, la ficha tiene la habilidad. Si la habilidad se dispara, la controlarás tú, así que tendrás que sacrificar la ficha.

\* Si dos o más jugadores resolvieron la habilidad disparada de la Ladronzuela habilidosa y fuera a crearse una ficha, quien fuera a controlar esa ficha elige uno de los efectos aplicables de la Ladronzuela habilidosa para que se aplique. Luego, quien fuera a ser el nuevo controlador de la ficha repite este proceso con uno de los efectos restantes de la Ladronzuela habilidosa, y así sucesivamente hasta que no haya más efectos posibles de esta clase por aplicar. Cada efecto puede aplicarse a la ficha solo una vez de esta manera.

\* El procedimiento descrito arriba significa que, si cada jugador en un juego de dos jugadores resuelve la habilidad disparada de la Ladronzuela habilidosa y una de ellas fuera a crear una ficha, esa ficha entrará al campo de batalla bajo el control de ese jugador. La ficha entrará al campo de batalla bajo el control del jugador A, así que el efecto del jugador B le afecta. Ahora, esa ficha entraría al campo de batalla bajo el control del jugador B, así que el efecto del jugador A le afecta. Como ya se han utilizado ambos efectos de reemplazo, la ficha entrará finalmente al campo de batalla bajo el control del jugador A.

-----

Lápida silenciosa

{1}

Artefacto

Las cartas de los cementerios no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades.

{4}, {T}: Exilia la Lápida silenciosa y todas las cartas de todos los cementerios. Roba una carta.

\* Solo afectará a los hechizos y habilidades que hacen objetivo a cartas que hay en los cementerios. Los hechizos y habilidades que afectan a las cartas en los cementerios, pero no las hacen objetivo (como Extract from Darkness), siguen pudiendo afectar a esas cartas.

\* La Lápida silenciosa no se exilia hasta que su habilidad activada se resuelva.

-----

Marea rompiente

{2} {U}

Conjuro

La Marea rompiente tiene la habilidad de destello mientras controles un Tritón.

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Roba una carta.

\* Una vez que anuncies que lanzas la Marea rompiente, los jugadores no pueden intentar remover tu Tritón para que pierda la habilidad de destello hasta que termines de lanzarla. Si pierde la habilidad de destello después de lanzarla, se resolverá igualmente si puede.

\* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Marea rompiente, el hechizo es contrarrestado. No robarás una carta.

-----

Merodeadora cometabólica

{1} {U}

Criatura — Pirata humano

2/1

Vuela.

Siempre que la Merodeadora cometabólica ataque, la criatura objetivo que controla el jugador defensor pierde todas sus habilidades y tiene una fuerza y resistencia base de 0/1 hasta el final del turno.

\* La habilidad de la Merodeadora cometabólica sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.

\* Si la criatura afectada gana una habilidad después de que la habilidad de la Merodeadora cometabólica se resuelva, retiene esa habilidad. Si la criatura afectada tiene una habilidad que otorga habilidades a otros objetos, el efecto de la Merodeadora cometabólica lo impedirá.

\* 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.

-----

Momento de antojo

{1} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno. Ganas 2 vidas.

\* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Momento de antojo, el hechizo es contrarrestado. No ganarás 2 vidas.

\* La criatura objetivo seguirá estando en el campo de batalla cuando ganes vidas, incluso si su resistencia se redujo a 0 menos. Todas las habilidades que tenga que interactúen con la ganancia de vidas lo hacen según correspondan. Si alguna habilidad se dispara como consecuencia de que ganes vidas, la criatura irá al cementerio de su propietario después de que esa habilidad se dispare, pero antes de que se resuelva.

-----

Momento de triunfo

{W}

Instantáneo

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

\* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse el Momento de triunfo, el hechizo es contrarrestado. No ganarás 2 vidas.

-----

Motín

{R}

Conjuro

La criatura objetivo que controla un oponente hace una cantidad de daño igual a su fuerza a otra criatura objetivo que controla ese jugador.

\* Si uno o ambos objetivos son ilegales cuando el Motín se resuelva, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

-----

Nezahal, la Marea Primigenia

{5}{U}{U}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

7/7

Nezahal, la Marea Primigenia no puede ser contrarrestado.

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea de criatura, roba una carta.

Descartar tres cartas: Exilia a Nezahal. Regrésalo al campo de batalla girado bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

\* Tu tamaño máximo de mano solo se verifica durante el paso de limpieza en tu turno. Si la última habilidad de Nezahal se activa antes del paso final de tu turno, regresará antes de tu próximo paso de limpieza y no tendrás tamaño máximo de mano.

\* La habilidad disparada de Nezahal se resuelve antes que el hechizo que no es de criatura que hizo que se disparara.

\* Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada de Nezahal se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara. En particular, la carta que robes podría ser capaz de contrarrestar ese hechizo o podría ser descartada para activar la última habilidad de Nezahal.

\* Una vez que Nezahal regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la criatura que fue exiliada. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando fue exiliada. Cualquier contador +1/+1 sobre él o cualquier Aura anexada a él se remueve y los Equipos quedarán desanexados.

-----

Ojos de furia

{1}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de dañar primero.

Al comienzo de tu paso final, si no atacaste con una criatura este turno, sacrifica los Ojos de furia.

\* La última habilidad de los Ojos de furia se satisface si cualquier criatura atacó, como sucede con las habilidades de incursión. La criatura que encante no tiene necesariamente que haber atacado.

-----

Oráculo del fondo marino

{2}{U}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/3

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

\* Si el Oráculo del fondo marino recibe daño letal al mismo tiempo que un Tritón que controlas hace daño de combate a un jugador, robarás una carta.

-----

Orgullo de los conquistadores

{1}{W}

Instantáneo

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Si tienes la bendición de la ciudad, en vez de eso, esas criaturas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.

\* El Orgullo de los conquistadores afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán ninguna bonificación.

\* Se determina cómo afecta a tus criaturas el Orgullo de los conquistadores cuando se resuelve. Si no obtienes la bendición de la ciudad hasta más adelante en el turno, tus criaturas solo obtienen +1/+1.

-----

Paladín de la expiación

{1}{W}

Criatura — Caballero vampiro

1/1

Al comienzo de cada mantenimiento, si perdiste vidas el turno anterior, pon un contador +1/+1 sobre el Paladín de la expiación.

Cuando el Paladín de la expiación muera, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

\* La primera habilidad del Paladín de la expiación solo se fija en si perdiste vidas en el turno anterior, incluso si el Paladín de la expiación no estaba en el campo de batalla cuando eso ocurrió. No importa cuántas vidas perdieras, si también ganaste vidas o incluso si ganaste más vidas de las que perdiste.

\* Para determinar cuántas vidas ganas con la última habilidad, usa la resistencia del Paladín de la expiación tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Si su resistencia era menor que 0, no ganarás vidas. (Tampoco perderás vidas).

-----

Polirraptor

{6}{G}{G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

*Enfurecer* — Siempre que el Polirraptor reciba daño, crea una ficha que es una copia del Polirraptor.

\* La ficha tendrá la habilidad del Polirraptor. También podrá crear copias de sí misma.

\* La ficha no copiará los contadores o el daño marcado sobre el Polirraptor, ni tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera del Polirraptor. Normalmente, esto significa que la ficha

será sencillamente un Polirráptor. Pero si cualquier efecto de copia ha afectado a ese Polirráptor, será tenido en cuenta.

\* Si el Polirráptor deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, probablemente porque recibió daño letal, la ficha seguirá entrando al campo de batalla como copia del Polirráptor, usando los valores copiables del Polirráptor tal y como existieron por última vez en el campo de batalla.

-----

Portal de Azor

{2}

Artefacto legendario

{1}, {T}: Roba una carta, luego exilia una carta de tu mano. Si hay cartas con cinco o más costes de maná convertido diferentes exiliadas con el Portal de Azor, ganas 5 vidas, endereza el Portal de Azor y transfórmalo.

////

Santuario del sol

Tierra legendaria

*(Se transforma del Portal de Azor.)*

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera a tu reserva de maná, donde X es tu total de vidas.

\* Las cartas de tu mano se exilian boca arriba.

\* El coste de maná convertido de una carta partida, como las cartas con secuela del bloque de *Amonkhet*, se basa en el coste de maná combinado de sus dos mitades. Una carta partida no tiene dos costes de maná convertido.

\* Si una carta en el exilio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

\* Si un objeto no tiene coste de maná, su coste de maná convertido es de 0. Un coste de maná convertido de 0 puede seguir contribuyendo a transformar el Portal de Azor.

\* La habilidad del Santuario del sol es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

-----

Prelado de la reclusión

{3} {W}

Criatura — Clérigo vampiro

1/1

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

Siempre que el Prelado de la reclusión ataque, el Vampiro objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la carta exiliada.

\* Si el Prelado de la reclusión deja el campo de batalla antes de que intente resolverse su primera habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.

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

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

\* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la segunda habilidad del Prelado de la reclusión. No cambiará si la carta deja el exilio más adelante en el turno.

\* Si no hay ninguna carta exiliada en cuanto la última habilidad del Prelado de la reclusión se resuelve, probablemente porque el Prelado de la reclusión dejó el campo de batalla mientras esa habilidad estaba en la pila, X es 0. Lo mismo sucede si la carta exiliada no tiene fuerza, probablemente porque es una carta que no es de criatura y que se convirtió en una criatura.

\* Si un Vehículo se exilia con el Prelado de la reclusión, usa su fuerza impresa para determinar el valor de X.

-----

Presagio de la sabiduría del río

{3}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

Cuando el Presagio de la sabiduría del río entre al campo de batalla, roba tres cartas, luego pon dos cartas de tu mano en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

\* Robas tres cartas y pones dos cartas en tu biblioteca mientras la habilidad del Presagio de la sabiduría del río se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

-----

Procesión profana

{1}{W}{B}

Encantamiento legendario

{3}{W}{B}: Exilia la criatura objetivo. Luego, si hay tres o más cartas exiliadas con la Procesión profana, transfórmala.

////

Tumba de la Rosa del Crepúsculo

Tierra legendaria

*(Se transforma de la Procesión profana.)*

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

{2}{W}{B}, {T}: Pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura exiliada con este permanente.

\* La habilidad de la Procesión profana puede exiliar criaturas ficha. No contarán para la cantidad de cartas exiliadas con ella.

\* Si de alguna manera la Procesión profana o la Tumba de la Rosa del Crepúsculo exiliaron más cartas aparte de aquellas exiliadas con la habilidad de la Procesión profana, esas cartas exiliadas no están vinculadas a la segunda habilidad de la Tumba de la Rosa del Crepúsculo. No pueden ponerse en el campo de batalla con esa habilidad.

\* Si tienes suficiente maná, puedes activar la habilidad de la Procesión profana varias veces antes de que se resuelva cualquier activación. Se transformará si una activación exilia la tercera carta. El resto de activaciones que estén esperando resolverse no harán que la Tumba de la Rosa del Crepúsculo vuelva a transformarse en la Procesión profana, pero exiliarán criaturas que la Tumba de la Rosa del Crepúsculo puede traer de vuelta.

\* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si tú dejas el juego, se exilian todos los permanentes que controlas por la habilidad de la Tumba de la Rosa del Crepúsculo.

-----

Profeta del Crepúsculo

{2}{B}{B}

Criatura — Clérigo vampiro

2/4

Vuela.

Ascender. *(Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes la bendición de la ciudad, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es el coste de maná convertido de esa carta.

\* Si el coste de maná de la carta mostrada incluye {X}, X se considera 0.

\* Si la carta mostrada no tiene coste de maná (por ejemplo, porque es una carta de tierra), su coste de maná convertido es 0.

\* El coste de maná convertido de una carta partida, como las cartas con secuela del bloque de *Amonkhet*, se basa en el coste de maná combinado de sus dos mitades.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Profeta del Crepúsculo hace que el equipo oponente pierda el doble de X vidas y tú ganes X vidas.

-----

Pterodón plumaje solar

{4}{W}

Criatura — Dinosaurio

2/5

Vuela.

El Pterodón plumaje solar tiene la habilidad de vigilancia mientras controles otro Dinosaurio.

\* Ganar la habilidad de vigilancia después del momento en que eliges atacar con el Pterodón plumaje solar no hará que se enderece, y perder la habilidad de vigilancia después de ese momento no hará que se gire.

-----

Ráptor implacable

{R}{W}

Criatura — Dinosaurio

3/3

Vigilancia.

El Ráptor implacable ataca o bloquea en cada combate si puede.

\* Si el jugador defensor gana de alguna manera el control del Ráptor implacable después de que ataque, también debe bloquear si puede.

-----

Regisaurio enfurecido

{2}{R}{G}

Criatura — Dinosaurio

4/4

Siempre que el Regisaurio enfurecido ataque, hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

\* El daño hecho por la habilidad disparada del Regisaurio enfurecido no es daño de combate.

-----

Sacrificar a los fuertes

{1}{W}{W}

Conjuro

Cada jugador elige cualquier cantidad de criaturas que controla con fuerza total de 4 o menos. Luego, sacrifica todas las otras criaturas que controla.

\* Sacrificar a los fuertes hace que cada jugador elija cualquier cantidad de criaturas y luego verifica que la fuerza total de las criaturas que cada jugador eligió de esta manera sea de 4 o menos. Por ejemplo, puedes salvar a dos criaturas 2/2 o a una criatura 1/1 y una criatura 3/3, pero no a las cuatro criaturas.

\* Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de las otras criaturas que elija su controlador. Esto puede hacer que sobrevivan criaturas con fuerza de 5 o más.

\* Comenzando con el jugador cuyo turno se está jugando, cada jugador en orden de turno elige la cantidad apropiada de criaturas. Luego, las criaturas restantes son sacrificadas simultáneamente. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya.

-----

Saqueador despiadado

{3}{B}

Criatura — Pirata humano

1/4

Siempre que otra criatura que controlas muera, crea una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

\* Si otra criatura que controlas muere al mismo tiempo que el Saqueador despiadado, obtendrás un Tesoro.

-----

Sed de Vona

{2}{B}

Instantáneo

Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)

Cada oponente sacrifica una criatura. Si tienes la bendición de la ciudad, en vez de eso, cada oponente sacrifica la mitad de las criaturas que controla, redondeando hacia arriba.

\* Cuando la Sed de Vona se resuelve, primero, el jugador cuyo turno se está jugando (si ese jugador es un oponente) elige qué criatura o criaturas sacrificará; luego, cada otro oponente en orden de turno hace lo mismo; luego, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya.

-----

Senda de entereza

{R}{W}

Encantamiento legendario

Cuando la Senda de entereza entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño a cada criatura que no tenga las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, vigilancia o prisa.

Siempre que ataques con al menos dos criaturas que tengan las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, vigilancia y/o prisa, transforma la Senda de entereza.

////

Metzali, torre del triunfo

Tierra legendaria

(Se transforma de la Senda de entereza.)

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

{1}{R}, {T}: Metzali, torre del triunfo hace 2 puntos de daño a cada oponente.

{2}{W}, {T}: Elige una criatura al azar que atacó este turno. Destruye esa criatura.

\* La primera habilidad de la Senda de entereza hace 1 punto de daño a cada criatura que no tenga ninguna de las cuatro habilidades especificadas. No hace 1 punto de daño a cada criatura por cada habilidad que esa criatura no tenga.

\* Para que se dispare la última habilidad de la Senda de entereza, cada una de las dos criaturas atacantes que controlas tiene que tener alguna de las cuatro habilidades especificadas. No tienen por qué compartir habilidad. Por ejemplo, atacar con la Centinela del sol (una criatura con vigilancia) y el Fanático flamígero (una criatura con prisa) hará que la habilidad de la Senda de entereza se dispare, igual que atacar con dos copias de la Centinela del sol.

\* La última habilidad de Metzali puede activarse antes de que se elijan bloqueadoras.

\* La última habilidad de Metzali puede activarse después de que se haga el daño de combate. Elegirás una criatura al azar que atacó este turno y que sobrevivió al daño de combate.

- \* Se puede elegir al azar una criatura con la habilidad de indestructible. No será destruida.
- \* Se puede elegir al azar una criatura con la habilidad de antimaleficio. Será destruida.
- \* Una criatura puesta en el campo de batalla atacando no atacó, así que no se la puede elegir al azar.
- \* Una criatura que atacó y fue removida del combate (por ejemplo, por los Chapiteles de Orazca) atacó igualmente, así que se la puede elegir al azar.
- \* Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre elegir la criatura al azar y destruirla.
- \* En un juego de Gigante de dos cabezas, la segunda habilidad de Metzali hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

-----

#### Sentencia de la esfinge

{1}{W}

#### Conjuro

Cada oponente no puede lanzar hechizos de instantáneo ni de conjuro durante el próximo turno de ese jugador.

- \* Si varios efectos dicen que un oponente no puede lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro durante su próximo turno, todos esos efectos se aplican al mismo turno.

-----

#### Sol de sangre

{2}{R}

#### Encantamiento

Cuando el Sol de sangre entre al campo de batalla, roba una carta.

Todas las tierras pierden todas sus habilidades excepto las habilidades de maná.

- \* Una habilidad de maná es una habilidad que produce maná, no una habilidad que cuesta maná.
- \* Las cartas de tierra que no estén en el campo de batalla no se ven afectadas.
- \* Si una tierra tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra al campo de batalla, perderá esa habilidad antes de que se dispare.
- \* Si una tierra tiene una habilidad que hace que entre al campo de batalla girada, perderá esa habilidad antes de que se aplique. Lo mismo sucede con cualquier otra habilidad de una tierra que modifique cómo entra al campo de batalla o que se aplique “en cuanto” entra al campo de batalla, como la primera habilidad del Territorio virgen.
- \* Si una tierra gana una habilidad después de que el Sol de sangre entre al campo de batalla, mantiene esa habilidad.
- \* Si una tierra tiene una habilidad que cambia de forma continua los tipos de otras tierras (como Urborg, la tumba de Yawgmoth), esa habilidad se aplicará antes de que el Sol de sangre remueva las habilidades de esa tierra. Si una tierra tiene una habilidad que otorga habilidades a otros objetos, el Sol de sangre lo impedirá.

-----

#### Succión arterial

{1}{B}{B}

#### Conjuro

Cada oponente descarta dos cartas. Si controlas un Vampiro, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- \* La condición de si controlas o no un Vampiro se verifica en cuanto se resuelve la Succión arterial.

\* La Succión arterial hace que cada oponente pierda 2 vidas si controlas un Vampiro, incluso si todos o algunos de esos jugadores no pudieron descartar ninguna carta.

\* En un juego de Gigante de dos cabezas, la Succión arterial hace que el equipo oponente pierda 4 vidas, y cada jugador de ese equipo descarta dos cartas. Ganas 2 vidas.

-----

Temeraria de la Flota Arrasadora

{1} {R}

Criatura — Pirata humano

2/1

Daña primero.

Cuando la Temeraria de la Flota Arrasadora entre al campo de batalla, exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo del cementerio de un oponente. Puedes lanzar esa carta este turno, y puedes gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo. Si esa carta fuera a ser puesta en un cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

\* El efecto de la Temeraria de la Flota Arrasadora no cambia cuándo puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

\* Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

-----

Teniente de la Legión

{W} {B}

Criatura — Caballero vampiro

2/2

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

\* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otro Vampiro que controlas puede convertirse en letal si la Teniente de la Legión deja el campo de batalla durante ese turno.

-----

Tetzimoc, la Muerte Primigenia

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

6/6

Toque mortal.

{B}, mostrar a Tetzimoc, la Muerte Primigenia de tu mano: Pon un contador de presa sobre la criatura objetivo.

Activa esta habilidad solo durante tu turno.

Cuando Tetzimoc entre al campo de batalla, destruye cada criatura que controlen tus oponentes con un contador de presa sobre ella.

\* Puedes activar la habilidad activada de Tetzimoc más de una vez durante tu turno.

\* La habilidad disparada de Tetzimoc no tiene en cuenta cómo se puso el contador de presa sobre la criatura que controla un oponente ni qué Tetzimoc puso ese contador sobre la criatura. A Tetzimoc le hace muy feliz devorar a todas las presas del oponente que puede ver.

-----

Tirano faucetrampa

{3} {W} {W}

Criatura — Dinosaurio

5/5

*Enfurecer* — Siempre que el Tirano faucetrampa reciba daño, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que el Tirano faucetrampa deje el campo de batalla.

\* Si el Tirano faucetrampa deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva (probablemente porque recibió daño letal), la criatura objetivo no será exiliada.

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

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

-----

Tritón de la niebla

{G} {U}

Criatura — Chamán tritón

2/2

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

\* Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otro Tritón que controlas puede convertirse en letal si la Tritón de la niebla deja el campo de batalla durante ese turno.

-----

Truhana escurridiza

{2} {U}

Criatura — Pirata humano

2/2

*Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Mientras tengas la bendición de la ciudad, la Truhana escurridiza tiene la habilidad de antimaleficio y no puede ser bloqueada.

\* Una vez que la Truhana escurridiza ha sido bloqueada, obtener la bendición de la ciudad no hará que deje de estar bloqueada.

-----

Vampiro jurado

{1} {B}

Criatura — Caballero vampiro

2/2

El Vampiro jurado entra al campo de batalla girado.

Puedes lanzar el Vampiro jurado desde tu cementerio si ganaste vidas este turno.

\* La última habilidad del Vampiro jurado solo se fija en si ganaste vidas en el turno, incluso si el Vampiro jurado no estaba en tu cementerio cuando eso ocurrió. No importa cuántas vidas ganaras, si perdiste vidas o incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.

\* Lanzar el Vampiro jurado desde tu cementerio sigue las reglas normales para lanzar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla.

-----

Veterana resistente

{1} {G}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Mientras sea tu turno, la Veterana resistente obtiene +0/+2.

\* La Veterana resistente obtiene +0/+2 durante todo tu turno. Si recibe daño u obtiene -X/-X hasta el final del turno, esos efectos desaparecerán antes de que termine tu turno.

-----

Viaje a la eternidad

{1}{B}{G}

Encantamiento legendario — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando la criatura encantada muera, regresa al campo de batalla bajo tu control y luego regresa el Viaje a la eternidad al campo de batalla transformado bajo tu control.

////

Atzal, cueva de la eternidad

Tierra legendaria

*(Se transforma del Viaje a la eternidad.)*

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

{3}{B}{G}, {T}: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

\* Si otro jugador gana el control de la criatura encantada, el Viaje a la eternidad irá a tu cementerio.

\* Si el Viaje a la eternidad y la criatura encantada van a un cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Viaje a la eternidad regresará ambas cartas al campo de batalla.

\* Si el Viaje a la eternidad encanta una criatura que controlas pero de la que no eres propietario, la criatura regresará al campo de batalla bajo tu control desde el cementerio de su propietario cuando muera. En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si tú dejas el juego, se exilian todas las criaturas que controlas con el efecto del Viaje a la eternidad.

-----

Vidente de Atzacan

{1}{G}{W}

Criatura — Druida humano

2/3

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

Sacrificar el Vidente de Atzacan: Regresa la carta de Dinosaurio objetivo de tu cementerio a tu mano.

\* La segunda habilidad del Vidente de Atzacan no incluye el símbolo {T}. Puedes activar esa habilidad incluso si ya está girado (quizá porque activaste su primera habilidad).

-----

Vraska, gorgona intrigante *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4}{B}{B}

Planeswalker legendario — Vraska

5

+2: Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

-3: Destruye la criatura objetivo.

-10: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de toque mortal y “Siempre que esta criatura haga daño a un oponente, ese jugador pierde el juego”.

\* La primera y la última habilidad de Vraska afectan solo a las criaturas que controlas cuando se resuelven. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+0 ni ganarán habilidades.

\* La habilidad disparada que Vraska otorga a las criaturas con su última habilidad se dispara con cualquier daño que hagan esas criaturas, incluido el daño que no sea de combate. Si varias criaturas afectadas hacen daño simultáneamente a varios jugadores, tú eliges el orden en el que se resuelven esos disparos. Si todos tus oponentes han perdido el juego, ganarás el juego antes de que se resuelvan más disparos.

-----

Zacama, la Hecatombe Primigenia

{6}{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

9/9

Vigilancia, alcance, arrollar.

Cuando Zacama, la Hecatombe Primigenia entre al campo de batalla, si la lanzaste, endereza todas las tierras que controlas.

{2}{R}: Zacama hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

{2}{G}: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

{2}{W}: Ganas 3 vidas.

\* La habilidad disparada de Zacama se dispara si la lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones a Zacama en el campo de batalla sin lanzarla.

\* La habilidad que hace daño de Zacama puede activarse durante el combate, quizás haciendo objetivo a una criatura que la bloquea. Si todas las criaturas que bloquean a Zacama son destruidas, su daño de combate se asigna al jugador o al planeswalker que está atacando debido a la habilidad de arrollar. Si las criaturas bloqueadoras reciben daño no letal, ese daño se tiene en cuenta cuando se asigna el daño de la habilidad de arrollar.

-----

Zetalpa, la Aurora Primigenia

{6}{W}{W}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

4/8

Vuela, daña dos veces, vigilancia, arrolla, indestructible.

\* Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate en el momento de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador o planeswalker al que esa criatura está atacando.

-----

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