

Notas de la colección *La lealtad de Rávnica*

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

Documento modificado por última vez el 24 de octubre de 2018

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *La lealtad de Rávnica* contiene 259 cartas (111 comunes, 80 poco comunes, 53 raras y 15 raras míticas) que aparecen en sobres, además de 8 cartas disponibles en los mazos de Planeswalker de *La lealtad de Rávnica*, 1 carta promocional única (disponible en tiendas como parte de la promoción Buy-a-Box de *La lealtad de Rávnica*) y 5 cartas de tierra básica disponibles en los mazos de Planeswalker, los Bundles y algunos productos complementarios.

La colección *La lealtad de Rávnica* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 25 de enero de 2019. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Ixalan*, *Rivales de Ixalan*, *Dominaria*, *Colección básica 2019*, *Gremios de Rávnica* y *La lealtad de Rávnica*.

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

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

Tema que regresa: gremios y marcas de gremio

Después de la colección *Gremios de Rávnica*, la acción se centra en los otros cinco gremios mientras la tensión se eleva por toda Rávnica: el Senado Azorio, el Sindicato Orzhov, el Culto a Rakdos, los Clanes Gruul y el Combinado Simic.

Cada gremio tiene su propio símbolo, el cual aparece en las cartas asociadas a ese gremio. Estas marcas de gremio no tienen efecto en el juego ni en la construcción de mazos.

Palabra de habilidad azoria: *adenda*

Los mejores políticos azorios son flexibles en sus objetivos y en sus tácticas; *adenda* es una palabra de habilidad que permite a los hechiceros astutos adecuar los efectos de algunos hechizos a cada situación. Puedes lanzar hechizos con *adenda* en el turno de tu oponente, si lo necesitas, o esperar a tu fase principal para obtener una bonificación.

Perspicacia de la esfinge
{2}{W}{U}
Instantáneo
Roba dos cartas.
Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, ganas 2 vidas.

Adenda es una palabra de habilidad. Las palabras de habilidad aparecen en cursiva y no tienen significado de reglas.

- Las habilidades de *adenda* de los hechizos de instantáneo se aplican mientras el hechizo se resuelve, no inmediatamente después de lanzarlo. Si el hechizo es contrarrestado, no obtendrás la bonificación por *adenda*. Por ejemplo, si lanzas la Perspicacia de la esfinge durante tu fase principal, ganas 2 vidas durante su resolución, después de robar dos cartas.
- Si se copia un hechizo con una habilidad de *adenda*, la copia no te dará la bonificación por *adenda*. La razón es que la copia no fue lanzada.

Habilidad de palabra clave orzhov: *ultratumba*

La muerte no pone fin a un contrato firmado con el Sindicato Orzhov, por lo que muchos habitantes de Rávnica se ven sometidos a la voluntad de los orzhov incluso después de expirar. Las criaturas con la habilidad de *ultratumba* dejan Espíritus a su paso cuando mueren.

Oligarca autoritaria
{W}{B}
Criatura — Clérigo humano
2/1
Vigilancia.
Ultratumba 1. (*Cuando esta criatura muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.*)

Las reglas oficiales de *ultratumba* son las siguientes:

702.134. Ultratumba

702.134a Ultratumba es una habilidad disparada. “Ultratumba N” significa: “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea N fichas de criatura Espíritu blancas y negras 1/1 con la habilidad de volar”.

702.134b Si un permanente tiene varias copias de *ultratumba*, cada una se dispara por separado.

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.

Habilidad de palabra clave rakdos: espectáculo

Los rakdos creen que la auténtica diversión empieza cuando alguien se hace daño. Si el que sale herido es tu oponente, la habilidad de *espectáculo* te recompensará con costes reducidos o ventajas adicionales por tus hechizos.

Ensartar a los críticos

{2} {R}

Conjuro

Espectáculo {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*

Ensartar a los críticos hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

Las reglas oficiales de espectáculo son las siguientes:

702.136. Espectáculo

702.136a Espectáculo es una habilidad estática que funciona en la pila. “Espectáculo [coste]” significa: “Puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo si un oponente perdió vidas este turno”. Pagar el coste de espectáculo de un hechizo sigue las reglas para pagar costes alternativos en las reglas 601.2b y 601.2f–h.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- La habilidad de espectáculo no altera el momento en el que puedes lanzar el hechizo. Por ejemplo, no puedes lanzar un conjuro con la habilidad de espectáculo en el turno de un oponente a menos que otro efecto te permita hacerlo, incluso si ese jugador perdió vidas este turno.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de espectáculo), 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.
- El coste de espectáculo de una carta siempre es el mismo, al margen de la cantidad de vidas que perdieran tus oponentes o cuántos de ellos perdieran vidas.
- En un juego de varios jugadores, si un oponente pierde vidas y deja el juego más adelante en ese turno, puedes lanzar un hechizo por su coste de espectáculo. (Si un jugador deja el juego durante su turno, ese turno continúa sin jugador activo).

Habilidad de palabra clave gruul: insurgencia

Los miembros de los Clanes Gruul son nómadas por naturaleza y confían en su fuerza y su velocidad para conquistar nuevos territorios. Las criaturas con la habilidad de *insurgencia* pueden entrar al campo de batalla con la habilidad de prisa o con un contador +1/+1, lo que te da la opción de atacar a tu oponente cuanto antes o esperar un poco más y golpear más fuerte.

Trasgo Zhur-Taa
{R} {G}
Criatura — Berserker trasgo
2/2
Insurgencia. *(Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.)*

Las reglas oficiales de insurgencia son las siguientes:

702.135. Insurgencia

702.135a Insurgencia es una habilidad estática. “Insurgencia” significa: “Puedes hacer que este permanente entre al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él. Si no lo haces, gana la habilidad de prisa”.

702.135b Si un permanente tiene varias copias de insurgencia, cada una funciona por separado.

- Insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa, ni pueden realizar acciones mientras la criatura está en el campo de batalla sin una cosa o la otra.
- Si una criatura que entra al campo de batalla tiene la habilidad de insurgencia, pero no puede recibir un contador +1/+1, gana la habilidad de prisa.
- Si eliges que la criatura gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la perderá en cuanto termine el turno o en cuanto otro jugador gane su control.
- Si una criatura entra al campo de batalla con dos copias de insurgencia, puedes elegir que obtenga dos contadores +1/+1, un contador +1/+1 y la habilidad de prisa o dos copias de prisa. Varias copias de prisa sobre la misma criatura son redundantes, pero no se nos ocurriría decirles a los gruul cómo tienen que vivir sus vidas.

Acción de palabra clave simic: adaptar

En todos los ecosistemas, la adaptabilidad es la clave del éxito; por eso, los biomantes del Combinado Simic están decididos a influir en la evolución de acuerdo con sus propósitos. La habilidad de *adaptar* es lo último en tecnología simic: aporta a las criaturas una bonificación latente de fuerza y resistencia que puede activarse con un poco de maná.

Aeromúnculo
{1} {G} {U}
Criatura — Mutante homúnculo
2/3
Vuela.
{2} {G} {U}: Adaptar 1. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Las reglas oficiales de adaptar son las siguientes:

701.42. Adaptar

701.42a “Adaptar N” significa: “Si este permanente no tiene ningún contador +1/+1 sobre él, pon N contadores +1/+1 sobre él”.

- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.
- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

Mecánica que regresa: maná híbrido

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores. Por ejemplo, {w/u} se puede pagar con {W} o con {U}. Es a la vez un símbolo de maná blanco y de maná azul.

Grifo del Senado

{2} {w/u} {w/u}

Criatura — Grifo

3/2

Vuela.

Cuando el Grifo del Senado entre al campo de batalla, adivina 1.

- En cuanto lanzas un hechizo o activas una habilidad activada con símbolos de maná híbrido en su coste, eliges qué color de maná gastarás para cada símbolo de maná híbrido. Esto se hace en el mismo momento en que elegirías modos o el valor de una X en un coste de maná. Por ejemplo, eliges si prefieres lanzar el Grifo del Senado pagando {2}{W}{W}, {2}{W}{U} o {2}{U}{U}.
- Cada uno de los símbolos híbridos de dos colores agrega 1 al coste de maná convertido de la carta. Por ejemplo, el coste de maná convertido del Grifo del Senado es 4.
- Una carta con símbolos de maná híbrido en su coste de maná es de cada color que aparece en su coste de maná, sin importar qué maná se ha usado para lanzarla. Por ejemplo, el Grifo del Senado es blanco y azul aunque solo lo lances con maná blanco.
- De manera similar, la identidad de color de una carta (que se usa en la variante Commander) siempre incluye los dos colores que aparecen en un símbolo de maná híbrido de esa carta. El Grifo del Senado no se puede incluir en un mazo de Commander si la identidad de color de su comandante es únicamente blanca, aunque el Grifo del Senado pueda lanzarse solo con maná blanco.

Mecánica que regresa: cartas partidas

Las cartas partidas regresan en la colección *La lealtad de Rávnica* para completar el ciclo que iniciaron las cartas partidas de *Gremios de Rávnica*. Una de las mitades tendrá un coste de maná híbrido, y la otra, un coste de maná que requerirá dos colores.

Apalecar
{r/g} {r/g}
Instantáneo
La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de
daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker
objetivo que no controlas.
//
Aprestar
{2} {R} {G}
Conjuro
Crea una ficha de criatura Bestia roja y verde 4/4 con la
habilidad de arrollar.

- Para lanzar una carta partida, eliges la mitad que quieres lanzar. En esta colección no es posible lanzar las dos mitades de una carta partida.
- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones como la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad de la carta que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila. Por ejemplo, si un efecto evita que lances hechizos con coste de maná convertido de 4 o más, podrás lanzar Apalecar igualmente.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Apalecar // Aprestar cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Apalecar // Aprestar es a la vez una carta de instantáneo y de conjuro y su coste de maná convertido es de 6. Esto implica que si un efecto te permite lanzar una carta de tu mano con un coste de maná convertido de 5 o menos, no puedes lanzar ni Apalecar ni Aprestar.
- Si copias un hechizo que es la mitad de una carta partida, la copia solo copia esa mitad. Por ejemplo, si copias Aprestar, la copia será solamente Aprestar, no Apalecar.

Ciclo que regresa: tierras duales de *Rávnica*

Hay cinco tierras no básicas en la colección *La lealtad de Rávnica* que tienen cada una dos tipos de tierra básica.

Altar sin dios
Tierra — Llanura pantano
(*{T}*: *Agrega {W} o {B}.*)
En cuanto el Altar sin dios entre al campo de batalla,
puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra al campo de
batalla girado.

- A diferencia de la mayoría de tierras duales, esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como Abrir los portales no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Catacumba inundada (de la colección *Ixalan*).
 - Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.
-

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abrazo de la Subciudad

{2} {B}

Instantáneo

El oponente objetivo sacrifica una criatura. Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, ganas 4 vidas.

- Puedes ganar 4 vidas incluso si el oponente objetivo no puede sacrificar una criatura.
- Solo se verifica si controlas una criatura con fuerza de 4 o más después de que tu oponente sacrifique una criatura. Si una criatura de la que eres propietario con fuerza de 4 o más estuvo exiliada hasta que la criatura sacrificada dejó el campo de batalla, esa criatura regresará al campo de batalla antes de la verificación, por lo que contará. Sin embargo, las habilidades que se disparen por la muerte de esa criatura no se habrán resuelto todavía cuando verifiques las criaturas que controlas.
- Solo ganas 4 vidas, incluso si controlas más de una criatura con fuerza de 4 o más.

Absorber

{W} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Ganas 3 vidas.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Absorber. El hechizo no será contrarrestado cuando Absorber se resuelva, pero ganarás 3 vidas igualmente.

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.

- 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 anexado a ella.

Agruparse para la batalla

{3} {W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +1/+3 hasta el final del turno. Enderézalas.

- Las criaturas que controlas que ya están enderezadas obtienen +1/+3, aunque no pueden ser enderezadas de nuevo.
-

Agudeza de Dovin

{1} {W} {U}

Encantamiento

Cuando la Agudeza de Dovin entre al campo de batalla, ganas 2 vidas y robas una carta.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo durante tu fase principal, puedes regresar la Agudeza de Dovin a la mano de su propietario.

- La segunda habilidad de la Agudeza de Dovin se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La segunda habilidad de la Agudeza de Dovin se dispara solo si está en el campo de batalla. No puede regresar desde tu cementerio.

Al filo de la emoción

{3} {B} {R}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Adivina 1.

- Si el objetivo elegido se convierte en un objetivo ilegal para Al filo de la emoción, el hechizo no se resuelve. No adivinas 1. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que adivinas 1.

Alerta máxima

{1} {W} {U}

Encantamiento

Cada criatura que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

Las criaturas que controlas pueden atacar como si no tuvieran la habilidad de defensor.

{2} {W} {U}: Endereza la criatura objetivo.

- La primera habilidad de la Alerta máxima no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, la Lucha titánica no hará que una criatura luche con su resistencia bajo el efecto de la Alerta máxima.

Alguacil de la detención

{1} {W} {U}

Criatura — Hechicero vedalken

1/3

Cuando la Alguacil de la detención entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente y todos los demás permanentes que no sean tierra que ese jugador controla con el mismo nombre que ese permanente hasta que la Alguacil de la detención deje el campo de batalla.

- Esta habilidad solo tiene un objetivo. Los demás permanentes con ese nombre no son hechos objetivo. Por ejemplo, un permanente con la habilidad de antimaleficio será exiliado si tiene el mismo nombre que el permanente objetivo que no sea tierra.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando esta habilidad intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No se exilia nada.
- Si la Alguacil de la detención deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no se exilia nada.
- Las Auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- El nombre de una ficha de criatura es igual a los tipos de criatura especificados en cuanto fue creada, a menos que la ficha sea una copia de otra criatura o el efecto que haya creado la ficha le dé un nombre distinto de forma específica.

Amonestación legal

{2} {U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Amonestación legal intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta si lo lanzas durante tu fase principal.

Amplifuego

{2} {R} {R}

Criatura — Elemental

1/1

Al comienzo de tu mantenimiento, muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Hasta tu próximo turno, la fuerza base del Amplifuego se convierte en el doble de la fuerza de esa carta y su resistencia base se convierte en el doble de la resistencia de esa carta. Pon las cartas mostradas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El Amplifuego será una criatura 1/1 desde el momento en que comience tu paso de enderezar hasta el momento en que se resuelva su habilidad disparada durante tu mantenimiento.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia del Amplifuego sin definirlos con un número o valor específico se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.
- Si muestras tu biblioteca completa y no muestras una carta de criatura, el Amplifuego se convierte en una criatura 0/0 y vuelves a poner tu biblioteca en su sitio en un orden aleatorio.

Ángel de la gracia

{3}{W}{W}

Criatura — Ángel

5/4

Destello.

Vuela.

Cuando el Ángel de la gracia entre al campo de batalla, hasta el final del turno, el daño que fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1, en vez de eso, lo reduce a 1.

{4}{W}{W}, exiliar al Ángel de la gracia de tu cementerio: Tu total de vidas se convierte en 10.

- La habilidad disparada del Ángel de la gracia no previene el daño. Solo cambia el resultado del daño que se te hace a ti. Por ejemplo, una criatura con la habilidad de vínculo vital que te hace daño hace que su controlador gane vidas igualmente, aunque ese daño fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1.
- La habilidad disparada del Ángel de la gracia no impide la pérdida de vidas causada por los efectos que dicen que pierdes vidas.
- Si tienes menos de 1 vida y de alguna manera no has perdido el juego, el daño que te hagan reduce tu total de vidas por debajo de 0 (de forma normal).
- Para que el total de vidas de un jugador se convierta en 10, ese jugador gana o pierde la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas es de 2, la última habilidad del Ángel de la gracia hará que ganes 8 vidas; por otro lado, si tu total de vidas es de 20, perderás 10 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, después de resolver la habilidad disparada del Ángel de la gracia, el daño que te hagan a ti y/o a tu compañero de equipo que fuera a reducir el total de vidas de tu equipo a menos de 1, en vez de eso, lo reduce a 1.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada del Ángel de la gracia hace que ganes o pierdas vidas para que el total de vidas de tu equipo se convierta en 10.
- En un juego de Commander, el daño de combate que te hace un comandante se contabiliza igualmente, aunque no cambie tu total de vidas.

Anurolagarto galopante

{3}{G}{U}

Criatura — Lagarto rana

3/3

Arrolla.

Cuando el Anurolagarto galopante entre al campo de batalla, puedes remover cualquier cantidad de contadores +1/+1 de entre las criaturas que controlas. Si lo haces, pon el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre el Anurolagarto galopante.

- Remueves los contadores y pones otros nuevos sobre el Anurolagarto galopante mientras su habilidad se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- Si el Anurolagarto galopante deja el campo de batalla después de que su habilidad se dispare, puedes remover cualquier cantidad de contadores +1/+1 de entre tus criaturas, aunque no pondrás ninguno sobre el Anurolagarto galopante.

- Si un efecto hace que el Anurolagarto galopante entre al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre él, puedes remover esos contadores con su habilidad disparada y poner el doble de esa cantidad sobre él.

Apalear

{r/g} {r/g}

Instantáneo

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

//

Aprestar

{2} {R} {G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Bestia roja y verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto Apalear intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Aplastador del clan Bolrac

{3} {R} {G}

Criatura — Guerrero ogro

4/4

{T}, remover un contador +1/+1 de una criatura que controlas: El Aplastador del clan Bolrac hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Debes remover exactamente un contador +1/+1 de una criatura que controlas para activar la habilidad del Aplastador del clan Bolrac; no puedes activarla sin remover un contador +1/+1 y no puedes remover contadores adicionales.

Audiencia cautiva

{5} {B} {R}

Encantamiento

La Audiencia cautiva entra al campo de batalla bajo el control de un oponente de tu elección.

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

- Tu total de vidas se convierte en 4.
- Descarta tu mano.
- Cada oponente crea cinco fichas de criatura Zombie negras 2/2.

- Una vez que la Audiencia cautiva sea controlada por tu oponente, su habilidad se dispara durante el mantenimiento de ese jugador y ese jugador toma todas las decisiones por ella. Ese jugador se ve afectado por sus dos primeros modos, y los oponentes de ese jugador crean las fichas de su último modo.
- Para que el total de vidas de un jugador se convierta en 4, ese jugador gana o pierde la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si el total de vidas de un jugador es de 20, la Audiencia cautiva hará que ese jugador

pierda 16 vidas; por otro lado, si su total de vidas es de 1, hará que gane 3 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

- Puedes elegir el primer modo de la Audiencia cautiva incluso si tu total de vidas ya es de 4. De manera similar, puedes elegir su segundo modo incluso si no tienes cartas en la mano.
- Si se eligieron ya los tres modos, la habilidad disparada de la Audiencia cautiva es removida de la pila sin efecto alguno, pero la Audiencia cautiva permanece en el campo de batalla.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el primer modo de la Audiencia cautiva hace que su controlador gane o pierda vidas para que el total de vidas de su equipo se convierta en 4.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Audiencia cautiva deja el juego, la Audiencia cautiva deja el juego con ese jugador. Si el controlador de la Audiencia cautiva deja el juego, la Audiencia cautiva es exiliada (en el caso de que ese jugador no fuera también el propietario de la Audiencia cautiva).

Autómata de Dovin (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4}

Criatura artefacto — Homúnculo

3/3

Mientras controles un planeswalker Dovin, el Autómata de Dovin obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de vigilancia. (*Esta criatura no se gira al atacar.*)

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

Ballestero de arpones

{R}

Criatura — Guerrero trasgo

0/2

Defensor.

{T}: El Ballestero de arpones hace 1 punto de daño a cada jugador.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Ballestero de arpones hace que cada equipo pierda 2 vidas.

Bancarrota sangrienta

{1} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica dos criaturas.

Roba tres cartas.

- Debes sacrificar exactamente dos criaturas para lanzar la Bancarrota sangrienta; no puedes lanzar esta carta sin sacrificar dos criaturas y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

- Los jugadores solo pueden responder después de que la Bancarrota sangrienta se haya lanzado y todos sus costes hayan sido pagados. Nadie puede intentar destruir las criaturas que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Bentónido hipnotizante

{3} {U} {U}

Criatura — Pulpo

4/5

Cuando el Bentónido hipnotizante entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Ilusión azules 0/2 con “Siempre que esta criatura bloquee a una criatura, esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador”.

El Bentónido hipnotizante tiene la habilidad de antimaleficio mientras controle una Ilusión.

- El Bentónido hipnotizante tiene la habilidad de antimaleficio mientras controle cualquier Ilusión, no solo fichas de Ilusión como las que crea su primera habilidad.
- La habilidad disparada de las fichas de Ilusión no gira la criatura atacante si está enderezada, probablemente porque tenga la habilidad de vigilancia.

Biomante bentónico

{U}

Criatura — Mutante hechicero tritón

1/1

{1} {U}: Adaptar 1. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Biomante bentónico, roba una carta y luego descarta una carta.

- Una habilidad que se dispara cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparará si ese permanente de alguna manera entra al campo de batalla con esos contadores.
- Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad disparada del Biomante bentónico se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Bramido del carnarium

{1} {B} {B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Exilia todas las cartas de criatura en todos los cementerios que hayan ido allí desde el campo de batalla este turno. Si una criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reducción de fuerza y resistencia del Bramido del carnarium afecta solo a las criaturas en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -2/-2.

- El efecto de reemplazo del Bramido del carnarium afecta a cualquier criatura que fuera a morir en el turno, incluso a las criaturas que no estén en el campo de batalla en cuanto se resuelve.
- Las criaturas que fueran a morir después de recibir -2/-2 seguirán en el campo de batalla cuando las cartas sean exiliadas de los cementerios. No morirán; en vez de eso, serán exiliadas después de que el Bramido del carnarium termine de resolverse por completo.

Cadena celestial
 {W}
 Encantamiento — Aura
 Encantar criatura.
 La criatura encantada tiene la habilidad de defensor y pierde la habilidad de volar.

- La Cadena celestial puede encantar una criatura que nunca tuvo la habilidad de volar.
- La criatura encantada puede ganar más tarde la habilidad de volar mediante otro efecto.

Campanera fantasma de la basílica
 {W}{W}{B}{B}
 Criatura — Espíritu
 3/4
 Cuando la Campanera fantasma de la basílica entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta y tú ganas 3 vidas.

- Ganas 3 vidas incluso si todos o algunos de tus oponentes no pueden descartar una carta.

Canonizar
 {1}{w/b}
 Instantáneo
 Exilia la carta objetivo de un cementerio.
 Roba una carta.
 //
 Carcomer
 {2}{W}{B}
 Conjuro
 El jugador objetivo sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla. Ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- Si el jugador objetivo controla más de una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla, ese jugador elige cuál de ellas sacrifica.
- La cantidad de vidas ganada mientras Carcomer se resuelve es igual a la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la fuerza de la criatura es negativa, no perderás ni ganarás vidas.

Capturar la esencia

{U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo. Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo que controlas.

- No puedes lanzar Capturar la esencia sin un hechizo de criatura objetivo. Si alguno de los objetivos es ilegal cuando Capturar la esencia intente resolverse, el otro sigue estando afectado en la medida apropiada.
- Un hechizo de criatura que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Capturar la esencia. El hechizo no será contrarrestado cuando Capturar la esencia se resuelva, pero pondrás un contador +1/1 sobre la criatura objetivo igualmente.

Carnaval

{b/r}

Instantáneo

El Carnaval hace 1 punto de daño a la criatura o planeswalker objetivo y 1 punto de daño al controlador de ese permanente.

//

Carnicería

{2} {B} {R}

Conjuro

La Carnicería hace 3 puntos de daño al oponente objetivo. Ese jugador descarta dos cartas.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Carnaval intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibe daño.
- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Carnicería intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador descarta cartas.

Carroñero de la Subciudad

{3} {B}

Criatura — Guerrero ogro

3/3

Cuando el Carroñero de la Subciudad entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, pon dos contadores +1/+1 sobre el Carroñero de la Subciudad, luego adivina 2.

- Eliges si sacrificas una criatura (y cuál) mientras la habilidad del Carroñero de la Subciudad se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en el que eliges qué criatura sacrificar, el momento en el que el Carroñero de la Subciudad obtiene contadores +1/+1 sobre él y el momento en el que adivinas 2.
 - No puedes sacrificar varias criaturas para poner más contadores +1/+1 sobre el Carroñero de la Subciudad o para adivinar más.
-

Ceratok furioso

{2} {G} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/4

El Ceratok furioso no puede ser bloqueado 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.

Chamán de la inmolación

{1} {R}

Criatura — Chamán viashino

1/3

Siempre que un oponente active una habilidad de un artefacto, criatura o tierra que no sea una habilidad de maná, el Chamán de la inmolación hace 1 punto de daño a ese jugador.

{3} {R} {R}: El Chamán de la inmolación obtiene +3/+3 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio (como la habilidad de equipar). Una habilidad activada de maná es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cueste maná para activarla.
- La primera habilidad del Chamán de la inmolación no se dispara cuando un oponente activa una habilidad de una carta en la mano (como ciclo) o de una carta en un cementerio (como la del Dragón de huesos), incluso si eso hace que una carta vaya al cementerio.
- La primera habilidad del Chamán de la inmolación se resuelve antes que la habilidad que hizo que se disparara.
- Activar la segunda habilidad del Chamán de la inmolación después de que una criatura lo bloquee no hará que el Chamán de la inmolación deje de estar bloqueado.
- Varias copias de la habilidad de amenaza en la misma criatura son redundantes.

Chamán desgarrador

{R} {R} {G} {G}

Criatura — Chamán gigante

5/5

El Chamán desgarrador no puede ser bloqueado por más de una criatura.

Siempre que el Chamán desgarrador haga daño de combate a un jugador, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador.

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

Círculo de veracidad

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controla un oponente se gire, si no es por estar siendo declarada como atacante, puedes robar una carta.

{4} {U}: Gira la criatura objetivo sin la habilidad de volar.

- Para que se dispare la primera habilidad del Círculo de veracidad, la criatura tiene que pasar de estar enderezada a estar girada. Si un efecto intenta girar una criatura girada pero ya estaba girada en ese momento, la habilidad no se disparará.
- Si una criatura entra al campo de batalla girada, la primera habilidad del Círculo de veracidad no se dispara.
- Si una criatura con la habilidad de vigilancia es declarada como atacante y luego se gira mientras está atacando, la primera habilidad del Círculo de veracidad se dispara.

Cloacahuesos

{B}

Criatura — Guerrero esqueleto

2/1

El Cloacahuesos entra al campo de batalla girado.

{1} {B}: Regresa el Cloacahuesos de tu cementerio a tu mano. Activa esta habilidad solo durante tu turno y solo si un oponente perdió vidas este turno.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- En un juego de varios jugadores, si un oponente pierde vidas durante tu turno y luego deja el juego, puedes activar la habilidad del Cloacahuesos.

Código de represión

{2} {U}

Instantáneo

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

Roba una carta.

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, gira esa criatura y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Código de represión intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.
 - El Código de represión puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si lo lanzas durante tu fase principal, esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
-

Colapso de pensamientos

{1} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Su controlador pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para el Colapso de pensamientos. El hechizo no será contrarrestado cuando el Colapso de pensamientos se resuelva, pero su controlador pondrá igualmente las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

Coloso del portal

{8}

Criatura artefacto — Constructo

8/8

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Portal que controlas.

El Coloso del portal no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Siempre que un Portal entre al campo de batalla bajo tu control, puedes poner el Coloso del portal de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

- 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.

Crustacefaloburón

{2} {G} {U}

Criatura — Cangrejo pulpo pez

4/4

{2} {G} {U}: Adaptar 1. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Crustacefaloburón, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- La habilidad disparada del Crustacefaloburón puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
- Una habilidad que se dispara cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparará si ese permanente de alguna manera entra al campo de batalla con esos contadores.

Cuidadora de Saruli

{G}

Criatura — Dríada

0/3

Defensor.

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Agrega un maná de cualquier color.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Cuidadora de Saruli. Sin embargo, debes haber controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente a la Cuidadora de Saruli.

Descarga de flechas de sagitarios

{2} {G}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo con la habilidad de volar.

La Descarga de flechas de sagitarios hace 1 punto de daño a cada criatura con la habilidad de volar que controlan tus oponentes.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Descarga de flechas de sagitarios intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ninguna criatura recibe daño. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), las criaturas con la habilidad de volar que controlan tus oponentes reciben daño, quizás incluso la criatura objetivo.
- Cada criatura con la habilidad de volar controlada por alguno de tus oponentes recibe daño, incluso si ese oponente no controlaba la criatura objetivo con la habilidad de volar.

Desfile de la calamidad

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas con fuerza de 1 o menos ataque, el Desfile de la calamidad hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker al que esa criatura esté atacando.

- Una criatura con fuerza de 0 o menos puede atacar mientras no haya reglas o efectos que se lo impidan. Muchas criaturas con 0 de fuerza tienen la habilidad de defensor, pero no todas.
- La fuerza de la criatura atacante se verifica solo cuando se dispara la habilidad. Una vez que se dispara, el Desfile de la calamidad hará 1 punto de daño al jugador o planeswalker apropiado, incluso si la fuerza de la criatura cambia o si la criatura deja el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva.
- Si varias criaturas que controlas con fuerza de 1 o menos atacan, la habilidad del Desfile de la calamidad se dispara por cada una de esas criaturas. Cada habilidad hará que el Desfile de la calamidad haga 1 punto de daño al jugador o planeswalker apropiado.

Despejar el escenario

{4} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, puedes regresar hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No puedes lanzar Despejar el escenario sin una criatura objetivo que obtenga -3/-3. Si alguno de los objetivos es ilegal cuando Despejar el escenario intente resolverse, el otro sigue estando afectado en la medida apropiada.

- Siempre puedes elegir una carta de criatura objetivo en tu cementerio, incluso si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Solo se determina si regresas la carta de criatura en cuanto Despejar el escenario se resuelve.
- Verificas si controlas una criatura con fuerza de 4 o más después de que la criatura objetivo reciba -3/-3 pero antes de que muera, si corresponde.

Despertar a los Arcaicos

{3} {B} {B}

Conjuro

Cada jugador descarta todas las cartas de su mano, luego crea esa misma cantidad de fichas de criatura Zombie negras 2/2.

- La cantidad de fichas de Zombie que crea cada jugador es igual a la cantidad de cartas que ese jugador descartó, no a la cantidad total de cartas descartadas.

Desprecio de Dovin *(solo en mazo de Planeswalker)*

{2} {W} {U}

Instantáneo

Pon hasta una criatura objetivo girada en la parte superior de la biblioteca de su propietario. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Dovin, arquitecto de la ley, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- Si eliges una criatura objetivo girada y se convierte en un objetivo ilegal para el Desprecio de Dovin, el hechizo no se resolverá. No buscarás a Dovin.

Destacamento pesado

{4} {W}

Criatura — Bestia

4/5

Vigilancia.

Cuando el Destacamento pesado entre al campo de batalla, exilia cualquier cantidad de otras criaturas que no sean ficha que controlas hasta que deje el campo de batalla.

El Destacamento pesado obtiene +2/+2 por cada carta exiliada con él.

- Si el Destacamento pesado deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no puedes exiliar criaturas que no sean fichas.
- Las Auras anexadas a las criaturas exiliadas irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir. Cuando las cartas regresen al campo de batalla, serán objetos nuevos sin conexión con las cartas que fueron exiliadas.
- Si una carta que elegiste exiliar deja el exilio o de alguna manera nunca llegó a moverse a la zona de exilio, el Destacamento pesado no obtiene +2/+2 por esa carta.

Destituir
{1} {w/u}
Instantáneo
Gira la criatura objetivo.
Roba una carta.
//
Desplegar
{2} {W} {U}
Instantáneo
Crea dos fichas de criatura artefacto Tóptero incoloras
1/1 con la habilidad de volar, luego ganas 1 vida por
cada criatura que controlas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Destituir intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta. Si el objetivo es legal pero no lo giras (probablemente porque ya estaba girado), sí que robas una carta.
- Creas los Tópteros y ganas vidas mientras Desplegar se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Detención
{w/u} {w/u}
Instantáneo
Pon la criatura atacante o bloqueadora objetivo en la
parte superior de la biblioteca de su propietario.
//
Defensor
{3} {W} {U}
Conjuro
Crea una ficha de criatura Esfinge blanca y azul 4/4 con
las habilidades de volar y vigilancia.

- Una “criatura atacante” es una que fue declarada como atacante o que fue puesta en el campo de batalla atacando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, continúa atacando hasta el paso de final del combate, incluso si el jugador al que estaba atacando dejó el juego o el planeswalker al que estaba atacando dejó el combate. De manera similar, una “criatura bloqueadora” es una que fue declarada como bloqueadora o que fue puesta en el campo de batalla bloqueando este combate.

Devastación de los Clanes
{3} {G}
Instantáneo
Destruye todos los artefactos y encantamientos. Por cada
permanente destruido de esta manera, su controlador crea
una ficha de criatura Centauro verde 3/3.

- Todos los artefactos y encantamientos que son destruidos dejan el campo de batalla antes de que se creen los Centauros, y sus habilidades no pueden afectar a las fichas que entren al campo de batalla ni dispararse debido a ellas.

- Si un permanente tiene la habilidad de indestructible, no es destruido de esta manera y su controlador no creará una ficha de Centauro por él. Si es destruido, pero va a una zona distinta a un cementerio, su controlador sí que crea una ficha de Centauro por él.

Diezmo asfixiante

{3} {W}

Encantamiento

Siempre que un oponente robe una carta, ese jugador puede pagar {2}. Si el jugador no lo hace, creas una ficha de artefacto Tesoro incolora con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.

- Si un oponente debe robar varias cartas, ese jugador las roba todas antes de decidir cuántas veces quiere pagar por la habilidad disparada del Diezmo asfixiante.

Domadora gruul

{3} {G}

Criatura — Chamán humano

2/2

Insurgencia. (*Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.*)

Siempre que la Domadora gruul ataque, otra criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la Domadora gruul.

- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada de la Domadora gruul se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la fuerza de la Domadora gruul.
- Si la Domadora gruul deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Si la fuerza de la Domadora gruul es negativa en cuanto su habilidad disparada se resuelve, X se considera 0. En otras palabras, esa habilidad no puede hacer que la criatura pierda fuerza.

Domri, adalid del caos

{2} {R} {G}

Planeswalker legendario — Domri

5

+1: Agrega {R} o {G}. Si ese maná se usa en un hechizo de criatura, esa criatura gana la habilidad de insurgencia.

−3: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar hasta dos cartas de criatura que se encuentren entre ellas y ponerlas en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

−8: Obtienes un emblema con “Al comienzo de cada paso final, crea una ficha de criatura Bestia roja y verde 4/4 con la habilidad de arrollar”.

- La primera habilidad de Domri es una habilidad de lealtad, no de maná. Solo puede activarse cuando puedas lanzar un conjuro. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Domri, devastador de la ciudad (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {R} {G}

Planeswalker legendario — Domri

4

+2: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

−3: Domri, devastador de la ciudad hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

−8: Pon tres contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Esas criaturas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La primera y la tercera habilidad de Domri afectan solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelven. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no recibirán +1/+1 ni ganarán la habilidad de prisa si su primera habilidad se ha resuelto, y no ganarán la habilidad de arrollar ni recibirán tres contadores +1/+1 si su tercera habilidad se ha resuelto.

Dovin, arquitecto de la ley (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {W} {U}

Planeswalker legendario — Dovin

5

+1: Ganas 2 vidas y robas una carta.

−1: Gira la criatura objetivo. No se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

−9: Gira todos los permanentes que controla el oponente objetivo. Ese jugador se salta su próximo paso de enderezar.

- La segunda habilidad de Dovin puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, si un jugador debe saltarse su próximo paso de enderezar, el equipo entero se salta ese paso.

Dovin, gran árbitro

{1} {W} {U}

Planeswalker legendario — Dovin

3

+1: Hasta el final del turno, siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, pon un contador de lealtad sobre Dovin, gran árbitro.

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

−7: Mira las diez primeras cartas de tu biblioteca. Pon tres de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad disparada retrasada que crea la primera habilidad de Dovin se dispara por cada criatura que controlas que hace daño de combate a un jugador este turno. Dovin solo recibe un contador de lealtad en cuanto se resuelve cada habilidad, al margen del daño que se hiciera.
- Si tienes menos de diez cartas en tu biblioteca en cuanto se resuelve la última habilidad de Dovin, mira las cartas que tengas, pon tres de ellas en tu mano (o todas, si tienes menos de tres cartas en tu biblioteca) y luego devuelve el resto a la biblioteca en un orden aleatorio.

Druida de la incubación

{1} {G}

Criatura — Druida elfo

0/2

{T}: Agrega un maná de cualquier tipo que pueda producir una tierra que controlas. Si la Druida de la incubación tiene un contador +1/+1 sobre ella, en vez de eso, agrega tres manás de ese tipo.

{3} {G} {G}: Adaptar 3. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon tres contadores +1/+1 sobre ella.)*

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
 - Cualquier cambio al tipo de una tierra o a las habilidades ganadas por una tierra puede afectar a los tipos de maná que esa tierra produce.
 - La Druida de la incubación verifica los efectos de todas las habilidades que producen maná de las tierras que controlas, pero no verifica sus costes ni su legalidad. Por ejemplo, el Chapitel de la industria dice: “{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color. Activa esta habilidad solo si controlas un artefacto”. Si controlas el Chapitel de la industria y la Druida de la incubación, puedes girar la Druida de la incubación para obtener maná de cualquier color. No importa si controlas un artefacto, si puedes pagar 1 vida o si el Chapitel de la industria está enderezado.
 - La Druida de la incubación no se fija en las restricciones o condiciones que tus tierras pongan sobre el maná que producen, como las del Territorio virgen y el Foro de los magos del gremio. Solo produce un maná del tipo apropiado, sin restricciones ni condiciones.
-

El Espanto de la torre alta (*carta promocional de Buy-a-Box*)

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Vampiro

3/3

Vuela, vínculo vital.

Siempre que El Espanto de la torre alta ataque, el jugador defensor descarta una carta.

Siempre que una carta vaya al cementerio de un oponente desde cualquier parte, pon un contador +1/+1 sobre El Espanto de la torre alta.

- Si El Espanto de la torre alta está atacando a un planeswalker, el controlador del planeswalker es el jugador defensor.
- La última habilidad de El Espanto de la torre alta no se disparará cuando una ficha vaya al cementerio de un oponente.

Electrodominación

{X} {R} {R}

Instantáneo

La Electrodominación hace X puntos de daño a cualquier objetivo. Puedes lanzar una carta de tu mano con coste de maná convertido de X o menos sin pagar su coste de maná.

- Si el objetivo elegido se convierte en un objetivo ilegal para la Electrodominación, el hechizo no se resuelve. No lanzarás una carta de tu mano.
 - Los efectos que te permiten “lanzar” una carta no te permiten jugar una carta de tierra.
 - Si el objetivo recibe daño letal de esta manera, seguirá en el campo de batalla mientras lanzas una carta de tu mano. No morirá hasta que la Electrodominación haya terminado de resolverse por completo. Si cualesquiera de sus habilidades se disparan mientras lanzas ese hechizo, esas habilidades se dispararán, pero no se resolverán hasta que el objetivo haya muerto.
 - Puedes lanzar un hechizo de permanente o de conjuro de esta manera incluso si no es tu turno.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Bancarrota sangrienta, debes pagarlos para lanzarla.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Engalanar
{b/r} {b/r}
Instantáneo
La criatura objetivo obtiene +3/-3 hasta el final del turno.
//

Embelesar
{4} {B} {R}
Instantáneo
Destruye la tierra no básica objetivo. Embelesar hace 2 puntos de daño al oponente o planeswalker objetivo.

- No puedes lanzar Embelesar sin una tierra no básica objetivo y un oponente o planeswalker objetivo. Si uno de los objetivos es ilegal cuando Embelesar intente resolverse, el otro sigue estando afectado en la medida apropiada.

Engendro del caos
{2} {B} {B}
Criatura — Demonio
4/4
Espectáculo {1} {B} {B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*
Vuela, arrolla.
Al comienzo de tu mantenimiento, el Engendro del caos hace 1 punto de daño a cada jugador. Luego, si tienes 10 vidas o menos, pon un contador +1/+1 sobre el Engendro del caos.

- Si todos los jugadores tienen 0 vidas después de que la habilidad disparada del Engendro del caos se resuelva, todos los jugadores pierden el juego al mismo tiempo y el juego termina en empate.
- Si el Engendro del caos gana la habilidad de vínculo vital, el daño hecho por él hará que pierdas y ganes vidas simultáneamente. Si tu total de vidas es 1, no perderás el juego.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Engendro del caos hace que cada equipo pierda 2 vidas. Luego, si el total de vidas de tu equipo es de 10 o menos, pones un contador +1/+1 sobre el Engendro del caos.

Engendro skarrgano
{3} {R} {R}
Criatura — Dragón
4/4
Insurgencia. *(Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.)*
Vuela.
{3} {R}: El Engendro skarrgano hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos. Activa esta habilidad solo si el Engendro skarrgano tiene un contador +1/+1 sobre él.

- Divides el daño en cuanto activas la habilidad del Engendro skarrgano, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En otras palabras, en cuanto activas la habilidad, eliges si el Engendro skarrgano hará 2 puntos de daño a un mismo objetivo o 1 punto de daño a cada uno de dos objetivos.
- Si la habilidad del Engendro skarrgano tiene dos objetivos y uno de ellos se convierte en ilegal, el objetivo restante recibe 1 punto de daño, no 2.
- Una vez que la habilidad del Engendro skarrgano ha sido activada, se resuelve incluso si todos los contadores +1/+1 son removidos de él o si el Engendro skarrgano deja el campo de batalla.

Esfinge de las predicciones

{2} {U} {U}

Criatura — Esfinge

4/4

Puedes mostrar esta carta de tu mano inicial. Si lo haces, adivina 3 al comienzo de tu primer mantenimiento.

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina 1.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan y “adivinado” (si procede). Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- Si muestras dos copias de la Esfinge de las predicciones de tu mano inicial, adivinarás 3 dos veces; no adivinarás 6. Todas las cartas que pongas en la parte superior de tu biblioteca la primera vez que adivines 3 serán parte de la segunda vez que adivines 3.

Esfinge del Pacto entre Gremios

{7}

Criatura artefacto — Esfinge

5/5

La Esfinge del Pacto entre Gremios es de todos los colores.

Vuela.

Antimaleficio contra monocolor. *(Esta criatura no puede ser objetivo de habilidades o hechizos monocolors que controlan tus oponentes.)*

- La habilidad que hace que la Esfinge del Pacto entre Gremios sea de todos los colores funciona en todas las zonas.
- Un objeto es monocolor si tiene exactamente un solo color. Un objeto incoloro no es monocolor.

Espiral de crecimiento

{G} {U}

Instantáneo

Roba una carta. Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

- El efecto de la Espiral de crecimiento no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si no es tu turno o si ya jugaste tu tierra de este turno.

Espíritu de los chapiteles

{3} {W}

Criatura — Espíritu

2/4

Vuela.

Las otras criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +0/+1.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otras criaturas con la habilidad de volar que controlas puede convertirse en letal si el Espíritu de los chapiteles deja el campo de batalla durante ese turno.

Espíritu pestilente

{2} {B}

Criatura — Espíritu

3/2

Amenaza, toque mortal.

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que controlas tienen la habilidad de toque mortal. *(Cualquier cantidad de daño que hagan a una criatura es suficiente para destruirla.)*

- Un hechizo de instantáneo o de conjuro debe hacer daño a una criatura para que sea destruida. Hacer objetivo a una criatura sin más no es suficiente. Si el hechizo indica que es otro objeto el que hace daño, el hechizo no hace ningún daño por sí mismo y su habilidad de toque mortal no se aplica. Hacer 0 puntos de daño no es hacer daño.

Espíritu prohibitorio

{1} {W} {W}

Criatura — Clérigo espíritu

3/3

Cuando el Espíritu prohibitorio entre al campo de batalla, hasta tu próximo turno, las criaturas no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas a menos que su controlador pague {2} por cada una de esas criaturas.

- Ya que no modifica las características de las criaturas, la habilidad disparada del Espíritu prohibitorio puede afectar a criaturas que entren al campo de batalla después de que esa habilidad se resuelva.
- Mientras el efecto del Espíritu prohibitorio siga vigente, tus oponentes pueden elegir no pagar para atacar con una criatura que ataca “si puede”. Si no hay ningún otro jugador o planeswalker al que atacar, esa criatura simplemente no ataca.
- El efecto del Espíritu prohibitorio continúa hasta tu próximo turno incluso si el Espíritu prohibitorio deja el campo de batalla antes.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas pueden atacar a tu compañero de equipo y a los planeswalkers que controla sin tener que pagar maná.

Evasora de la Calle Hojalata

{R}

Criatura — Bribón trasgo

1/1

Prisa.

{R}: La Evasora de la Calle Hojalata no puede ser bloqueada este turno excepto por criaturas con la habilidad de defensor.

- Activar la habilidad de la Evasora de la Calle Hojalata después de que sea bloqueada por una criatura sin la habilidad de defensor no hará que deje de estar bloqueada.

Exaltación angélica

{3} {W}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es 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 las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de la Exaltación angélica no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad de la Exaltación angélica empieza a resolverse. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.

Exponer a la luz del día

{2} {W}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Adivina 1.

- Si el objetivo elegido se convierte en un objetivo ilegal para Exponer a la luz del día, el hechizo no se resuelve. No adivinas 1. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que adivinas 1.

Familiar del biomante

{G} {U}

Criatura — Mutante

2/2

Cuesta {2} menos activar las habilidades activadas de las criaturas que controlas. Este efecto no puede reducir la cantidad de maná que cuesta activar una habilidad a menos de un maná.

{T}: La próxima vez que la criatura objetivo se adapte este turno, se adapta como si no tuviera contadores +1/+1 sobre ella.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La habilidad de reducción de coste del Familiar del biomante no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- El Familiar del biomante solo afecta a habilidades de las criaturas que controlas en el campo de batalla. Los costes de las habilidades activadas de las cartas de criatura que funcionan en otras zonas (como los de ciclo) no serán reducidos.
- Una habilidad que solo tiene un maná genérico y cierta cantidad de otros símbolos de maná en su coste de activación verá su coste reducido en {1}.
- La última habilidad del Familiar del biomante no agrega ni remueve contadores. Solo permite que la criatura se adapte a pesar de que ya tenga contadores +1/+1 sobre ella.

Formación inquebrantable

{2} {W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, pon un contador +1/+1 sobre cada una de esas criaturas y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La Formación inquebrantable afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán las habilidades de indestructible o vigilancia ni obtendrán un contador +1/+1.

Fuegomalabarista rakdos

{B} {B} {R} {R}

Criatura — Bribón humano

4/3

Cuando el Fuegomalabarista rakdos entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño al oponente objetivo y 2 puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo.

- Si no puedes hacer objetivo a ningún oponente con la habilidad del Fuegomalabarista rakdos, la habilidad no va a la pila. No puedes hacer que haga 2 puntos de daño a ninguna criatura o planeswalker. Por otra parte, si eliges objetivos legales pero alguno de ellos es ilegal cuando la habilidad intenta resolverse, el otro sigue estando afectado en la medida apropiada.

Fuente de agonías

{B}

Encantamiento

Siempre que pagues vidas, pon esa misma cantidad de contadores de sangre sobre la Fuente de agonías.

{1} {B}, remover cuatro contadores de sangre de la

Fuente de agonías: Destruye la criatura objetivo.

- La primera habilidad de la Fuente de agonías es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite pagar vidas siempre que quieras, sino que necesitas alguna otra manera de pagar las vidas, como con la habilidad de la Cripta sangrienta.
- Un efecto que hace que pagues vidas utiliza la palabra “pagar” (o “paga”). Si un efecto te permite elegir perder vidas o recibir daño sin utilizar la palabra “pagar”, no estás pagando vidas.

Fuerza pétrea

{G}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Endereza esa criatura.

- La Fuerza pétrea puede hacer objetivo a cualquier criatura que controlas, incluso una que ya esté enderezada.

Golpe brutal

{1} {R} {G}

Conjuro

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

- No puedes lanzar el Golpe brutal a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Golpe brutal se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Golpe brutal intente resolverse, no recibirá +2/+2. Si esa criatura es un objetivo legal pero la otra criatura no lo es, la criatura que controlas obtendrá igualmente +2/+2.

Golpe de tormenta

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Adivina 1.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Golpe de tormenta intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1.

Guardián de la cámara de crecimiento

{1} {G}

Criatura — Guerrero cangrejo elfo

2/2

{2} {G}: Adaptar 2. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Guardián de la cámara de crecimiento, puedes buscar en tu biblioteca una carta llamada Guardián de la cámara de crecimiento, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar tu biblioteca.

- Una habilidad que se dispara cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparará si ese permanente de alguna manera entra al campo de batalla con esos contadores.

Heraldos del Arrasamiento Final

{5} {G} {G} {G}

Criatura — Jabalí

7/7

Vigilancia, arrolla, prisa.

Cuando los Heraldos del Arrasamiento Final entren al campo de batalla, las otras criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan las habilidades de vigilancia y arrollar hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de los Heraldos del Arrasamiento Final afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+2 ni ganarán las habilidades de vigilancia o arrollar.

Herencia ilícita

{3} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, la Herencia ilícita hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{5} {B}, sacrificar la Herencia ilícita: Hace 4 puntos de daño al oponente objetivo y tú ganas 4 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de la Herencia ilícita hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.

Heroína del distrito uno

{1} {W}

Criatura — Guerrero humano

2/2

Siempre que lances un hechizo multicolor, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1.

- La habilidad disparada de la Heroína del distrito uno se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Humillación macabra

{2} {B} {R}

Instantáneo

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo del cementerio de un oponente. Obtiene +2/+0 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

- Si lanzas la Humillación macabra durante el paso final de un jugador, la criatura permanecerá en el campo de batalla hasta el paso final del próximo turno. Sin embargo, el +2/+0 y la habilidad de prisa desaparecen durante el paso de limpieza (que viene después del paso final) del turno en el que se resolvió la Humillación macabra.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilia la criatura que controlas con el efecto de la Humillación macabra.

Ignus de Guarda Fundida

{1} {R}

Criatura — Elemental

2/1

{2} {R}, sacrificar el Ignus de Guarda Fundida: Gana el control de la criatura objetivo con fuerza de 3 o menos hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- La habilidad del Ignus de Guarda Fundida puede hacer objetivo a cualquier criatura con fuerza de 3 o menos, incluso una que ya esté enderezada o una que ya controlas.
- Una vez que la habilidad del Ignus de Guarda Fundida se resuelve, mantienes el control de la criatura, incluso si su fuerza aumenta hasta ser superior a 3.

Iluminar el escenario

{2} {R}

Conjuro

Espectáculo {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- Iluminar el escenario no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si no juegas una carta exiliada de esta manera, permanece en el exilio.

Incubación

{g/u}

Conjuro

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

//

Incongruencia

{1}{G}{U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. El controlador de esa criatura crea una ficha de criatura Lagarto Rana verde 3/3.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Incongruencia intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador creará una ficha de Lagarto Rana.

Ira de Kaya

{W}{W}{B}{B}

Conjuro

Destruye todas las criaturas. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de criaturas que controlabas que fueron destruidas de esta manera.

- Si una criatura que controlas tiene la habilidad de indestructible, no es destruida de esta manera y no ganas vidas por ella. Si una criatura que controlas es destruida, pero va a una zona que no sea un cementerio, ganarás vidas por ella.

Jabalí de guerra a la carga (*solo en mazo de Planeswalker*)

{1}{R}{G}

Criatura — Jabalí

3/1

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

Mientras controles un planeswalker Domri, el Jabalí de guerra a la carga obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar. (*Puede hacer el daño sobrante al jugador o planeswalker al que ataca.*)

- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Jabalí de guerra a la carga puede convertirse en letal si Domri deja el campo de batalla durante ese turno.
-

Jabalí territorial

{1} {G}

Criatura — Jabalí

2/2

Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, el Jabalí territorial obtiene +1/+1 y gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La criatura que entra debe tener una fuerza de 4 o más en cuanto entra al campo de batalla o la habilidad del Jabalí territorial 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 3 o menos entre al campo de batalla, aumentar su fuerza con un hechizo, una habilidad activada o una habilidad disparada y lograr que con eso se dispare la habilidad del Jabalí territorial.
 - Si la fuerza de la criatura que entra cambia a 3 o menos después de entrar al campo de batalla, el Jabalí territorial obtiene +1/+1 y gana la habilidad de vigilancia igualmente.
 - Si la fuerza del Jabalí territorial aumenta a 4 o más en cuanto entra al campo de batalla, hará que su propia habilidad se dispare.
-

Jornalero rakdos

{1} {B} {R}

Criatura — Guerrero ogro

3/2

Siempre que el Jornalero rakdos sea bloqueado, hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker al que esté atacando.

- Una habilidad que se dispara cuando una criatura es bloqueada se dispara solo una vez si dos o más criaturas la bloquean.
-

Judith, diva de la flagelación

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/2

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

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, Judith, diva de la flagelación hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- La última habilidad de Judith se dispara cuando Judith muere si no es una ficha.
 - Si Judith muere al mismo tiempo que una o más criaturas que no sean fichas que controlas, la habilidad de Judith se dispara por cada una de ellas.
 - Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que las criaturas que no sean fichas que controlas reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad disparada de Judith vaya a la pila.
-

Juerguista de Rix Maadi

{1} {R}

Criatura — Chamán humano

2/2

Espectáculo {2} {B} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*

Cuando el Juerguista de Rix Maadi entre al campo de batalla, descarta una carta, luego roba una carta. Si se pagó el coste de espectáculo del Juerguista de Rix Maadi, en vez de eso, descarta tu mano, luego roba tres cartas.

- El Juerguista de Rix Maadi solo es rojo. No es negro, incluso si lo lanzas por su coste de espectáculo.
- Si no tienes cartas en la mano, no descartarás ninguna carta. Luego, robarás una o tres cartas según corresponda.

Kaya, usurpadora orzhov

{1} {W} {B}

Planeswalker legendario — Kaya

3

+1: Exilia hasta dos cartas objetivo de un mismo cementerio. Ganas 2 vidas si al menos una carta de criatura fue exiliada de esta manera.

−1: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra con coste de maná convertido de 1 o menos.

−5: Kaya, usurpadora orzhov hace una cantidad de daño al jugador objetivo igual a la cantidad de cartas en el exilio de las que ese jugador es propietario y ganas esa misma cantidad de vidas.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin coste de maná normalmente tiene un coste de maná convertido de 0.
- La última habilidad de Kaya hace que ganes una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas en el exilio de las que el jugador objetivo es propietario, incluso si un efecto hace que haga más o menos daño a ese jugador que esa cantidad.

Krasis hidroide

{X} {G} {U}

Criatura — Bestia hidra medusa

0/0

Cuando lances este hechizo, ganas la mitad de X vidas y robas la mitad de X cartas, redondeando hacia abajo cada vez.

Vuela, arrolla.

El Krasis hidroide entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

- La primera habilidad del Krasid hidroide se dispara en cuanto lo lanzas, y esa habilidad se resuelve antes que el propio hechizo. Se resuelve incluso si el Krasid hidroide es contrarrestado.

Lanzadagas

{3} {R}

Criatura — Bribón viashino

2/3

Cuando la Lanzadagas entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño a cada oponente y 1 punto de daño a cada criatura que controlan tus oponentes.

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

Lavinia, renegada azoria

{W} {U}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Cada oponente no puede lanzar hechizos que no sean de criatura con coste de maná convertido mayor que la cantidad de tierras que controla ese jugador.

Siempre que un oponente lance un hechizo, si no se usó maná para lanzarlo, contrarresta ese hechizo.

- Los jugadores pueden lanzar hechizos que saben que Lavinia contrarrestará. Todas las habilidades que se disparan al lanzar hechizos se dispararán y se resolverán según corresponda, y todos los efectos que cuenten los hechizos lanzados contarán esos hechizos según corresponda.
- Los efectos que modifican o reemplazan el coste de lanzar un hechizo (como los de espectáculo) no afectan al coste de maná convertido del hechizo, así que no cambian si la primera habilidad de Lavinia restringe el lanzamiento de ese hechizo.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
- Si un efecto permite que un jugador lance un hechizo sin pagar su coste de maná, ese jugador no puede elegir lanzarlo y pagar su coste de maná, a menos que otra regla o efecto le permita lanzarlo de esa manera.

Leer las ruinas

{3} {R}

Conjuro

Destruye la tierra objetivo. Adivina 2.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando Leer las ruinas intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinas 2. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que adivinas 2.

Lianas de ceniza

{R} {G}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea de criatura, las Lianas de ceniza hacen 1 punto de daño a ese jugador.

{1}, sacrificar las Lianas de ceniza: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Las Lianas de ceniza hacen 2 puntos de daño al controlador de ese permanente.

- La habilidad disparada de las Lianas de ceniza se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad activada de las Lianas de ceniza intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador recibe daño. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador recibe daño.
 - Las Lianas de ceniza pueden ser el objetivo de su propia habilidad activada. La habilidad no se resolverá al no tener un objetivo legal y ningún jugador recibirá daño, pero esto te permite sacrificar las Lianas de ceniza sin otro encantamiento al que hacer objetivo, si lo deseas.
-

Llamas del Jabalí Arrasador

{5} {R}

Instantáneo

Las Llamas del Jabalí Arrasador hacen 4 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente. Luego, las Llamas del Jabalí Arrasador hacen 2 puntos de daño a cada otra criatura que controla ese jugador si tú controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

- Si el objetivo recibe daño letal de esta manera, seguirá en el campo de batalla mientras las Llamas del Jabalí Arrasador hagan daño a otras criaturas, si corresponde. Las criaturas que reciban daño letal no morirán hasta que las Llamas del Jabalí Arrasador hayan terminado de resolverse por completo.
 - Si el objetivo elegido se convierte en un objetivo ilegal para las Llamas del Jabalí Arrasador, el hechizo no se resuelve. Ninguna criatura recibe daño.
-

Lucha titánica

{1} {G}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Lucha titánica se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.
-

Maga del gremio del Clan

{R} {G}

Criatura — Chamán humano

2/2

{1} {R}, {T}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

{2} {G}, {T}: La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 4/4 con la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

- Activar la primera habilidad de la Maga del gremio del Clan después de que una criatura haya bloqueado no removerá la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura bloqueada deje de estarlo.
- La segunda habilidad de la Maga del gremio del Clan no endereza la tierra que se convierte en una criatura.

Maga del gremio del Combinado

{G} {U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

{1} {G}, {T}: Este turno, cada criatura que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

{1} {U}, {T}: Mueve un contador +1/+1 de la criatura objetivo que controlas a otra criatura objetivo que controlas.

- Si una criatura entra normalmente al campo de batalla sin contadores +1/+1 sobre ella, la primera habilidad de la Maga del gremio del Combinado hace que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella.
- Si la primera criatura objetivo de la segunda habilidad de la Maga del gremio del Combinado no tiene contadores +1/+1 sobre ella en cuanto la habilidad se resuelve, no ocurre nada. La segunda criatura objetivo no obtiene un contador +1/+1.
- Si alguna de las dos criaturas objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de la Maga del gremio del Combinado intente resolverse, no ocurre nada. Ninguna criatura pierde o gana un contador +1/+1.

Mandar al foso

{5} {B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo. Mandar al foso hace 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Mandar al foso intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibe daño. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador recibe daño.
-

Manipulación masiva

{X}{X}{U}{U}{U}{U}

Conjuro

Gana el control de X criaturas y/o planeswalkers objetivo.

- El efecto de cambio de control de la Manipulación masiva dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.
- 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 y todos los efectos que otorgan al jugador el control de los permanentes terminan inmediatamente.

Marca de centinela

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

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

Adenda — Cuando la Marca de centinela entre al campo de batalla, si la lanzaste durante tu fase principal, la criatura encantada gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Si la Marca de centinela entra al campo de batalla sin ser lanzada, la habilidad de adenda no se disparará, incluso si es tu fase principal.
- Ganar la habilidad de vigilancia después del momento en que eliges atacar con una criatura no hará que esta se enderece, y perder la habilidad de vigilancia después de ese momento no hará que se gire.
- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Marcar al rojo vivo

{1}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Roba una carta.

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

Marcha de los reflejos

{5} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, lanza una moneda a cara o cruz hasta que pierdas una tirada. Por cada tirada ganada, crea una ficha que es una copia de esa criatura. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exílialas al comienzo del próximo paso final.

- Todas las fichas entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cada ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura 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 y/o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, cada ficha entra al campo de batalla como lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura que entra deja el campo de batalla antes de que la habilidad de la Marcha de los reflejos se resuelva, usa esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar las características de la ficha.
- 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 [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

Mejora biogénica

{4} {G} {G}

Conjuro

Distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo. Luego, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada una de esas criaturas.

- Tú eliges cuántos objetivos tiene la Mejora biogénica y cómo se distribuyen los contadores en cuanto la lanzas. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador. Esto significa, por ejemplo, que no puedes hacer objetivo a tres criaturas y asignarles dos, uno y cero contadores.
 - Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la Mejora biogénica intenta resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
 - Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
-

Mensajera del Senado

{2} {U}

Criatura — Ave

1/4

Vuela.

{1} {W}: La Mensajera del Senado gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Ganar la habilidad de vigilancia en cualquier momento después de que elijas atacar con una criatura no hará que se enderece.

Mutilador de los chapiteles

{2} {B}

Criatura — Insecto

2/1

Destello.

Vuela.

Cuando el Mutilador de los chapiteles entre al campo de batalla, la criatura objetivo con la habilidad de volar que controlas obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- El Mutilador de los chapiteles puede ser el objetivo de su propia habilidad.

Nikya de las viejas costumbres

{3} {R} {G}

Criatura legendaria — Druida centauro

5/5

No puedes lanzar hechizos que no sean de criatura.

Siempre que gires una tierra para obtener maná, agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Si giras una tierra para producir más de un maná, eliges un tipo que se produjo y agregas un maná de ese tipo.
- Nikya no se fija en las restricciones o condiciones que tus tierras pongan sobre el maná que producen, como las del Territorio virgen y el Foro de los magos del gremio. Solo produce un maná del tipo apropiado, sin restricciones ni condiciones.

Ojos por todas partes

{2} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina 1.

{5} {U}: Intercambia el control de los Ojos por todas partes por el del permanente objetivo que no sea tierra.

Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- El efecto de la última habilidad de los Ojos por todas partes dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni caduca si los Ojos por todas partes dejan el campo de batalla.
- En cuanto la última habilidad de los Ojos por todas partes se resuelva, los Ojos por todas partes deben estar en el campo de batalla y el permanente objetivo que no sea tierra debe ser un objetivo legal. Si alguna de estas condiciones no se cumple, la habilidad no hace nada.
- 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, termina el efecto que te otorga el control del permanente objetivo que no sea tierra.

Perro guardián decidido

{W}

Criatura — Perro

1/3

Defensor.

{1}, sacrificar el Perro guardián decidido: La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- El Perro guardián decidido puede ser el objetivo de su propia habilidad. La habilidad no se resolverá al no tener un objetivo legal y ninguna criatura ganará la habilidad de indestructible, pero esto te permite sacrificar al Perro guardián decidido sin otra criatura a la que hacer objetivo, si lo deseas.

Plaza de la Armonía

Tierra

Cuando la Plaza de la Armonía entre al campo de batalla, si controlas dos o más Portales, ganas 3 vidas.

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier tipo que pueda producir un Portal que controlas.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Todas las adiciones a los tipos de tierra de un Portal o a las habilidades ganadas por un Portal pueden afectar a los tipos de maná que ese Portal produce.
- La Plaza de la Armonía verifica los efectos de todas las habilidades que producen maná de los Portales que controlas, pero no verifica sus costes ni su legalidad. Por ejemplo, no verifica si un Portal está enderezado.

Poderes de emergencia

{5} {W} {U}

Instantáneo

Cada jugador baraja su mano y su cementerio en su biblioteca, luego roba siete cartas. Exilia los Poderes de emergencia.

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente con coste de maná convertido de 7 o menos de tu mano.

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

Portaescarcha

{4} {U}

Criatura — Elemental

3/3

Vuela.

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

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

Portal de los justiciarios

{1} {W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- La criatura regresa enderezada, a menos que otro efecto haga que entre al campo de batalla girada.
- La carta regresada no será el objetivo de ningún hechizo o habilidad que le hizo objetivo antes. Los hechizos que no hacen objetivo, como la Ira de Kaya, todavía pueden afectarle.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Portavoz principal Vannifar

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero cieno elfo

2/4

{T}, sacrificar otra criatura: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido igual a 1 más el coste de maná convertido de la criatura sacrificada, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Si una criatura o una carta de criatura en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin coste de maná normalmente tiene un coste de maná convertido de 0.

Proyecto Guardián

{3} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, si no tiene el mismo nombre que otra criatura que controlas o que una carta de criatura en tu cementerio, roba una carta.

- Se verifica si la criatura que entra comparte el nombre con una criatura que controlas o con una carta de criatura en tu cementerio en cuanto esa criatura entra y también en cuanto la habilidad del Proyecto Guardián se resuelve. Si la criatura que entra no es la primera con ese nombre en cuanto entra, la habilidad no se dispara en absoluto; si comparte el nombre en cuanto la habilidad se resuelve, no robas una carta.
- Si la criatura que entra va a tu cementerio mientras la habilidad del Proyecto Guardián está en la pila, esa misma carta será una carta de criatura en tu cementerio que comparte el nombre con la criatura que estaba en el campo de batalla, así que no robarás una carta.
- Si la criatura que entra deja el campo de batalla y regresa mientras la habilidad del Proyecto Guardián está en la pila, esa misma carta será una nueva criatura que controlas que comparte el nombre con la criatura que estaba en el campo de batalla, así que no robarás una carta. No obstante, la habilidad del Proyecto Guardián podría dispararse por la criatura nueva y podrías robar una carta en cuanto esa habilidad se resuelva.

Pteramandra

{U}

Criatura —Draco salamandra

1/1

Vuela.

{7} {U}: Adaptar 4. Cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella.)*

- La habilidad activada de la Pteramandra no puede reducirse a sí misma a menos de {U} para activarse.

Quemar con el sello

{1} {R}

Instantáneo

Quemar con el sello hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de Quemar con el sello exiliará a la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. Eso se aplica a la criatura objetivo incluso si Quemar con el sello no le hace daño (debido a un efecto de prevención).
-

Rakdos, el Fin del Espectáculo
{4} {B} {R}
Criatura legendaria — Demonio
6/6

Vuela, arrolla.

Cuando Rakdos, el Fin del Espectáculo entre al campo de batalla, lanza una moneda a cara o cruz por cada criatura que no sea un Demonio, Diablo o Diablillo.

Destruye cada criatura si en su moneda sale cruz.

- Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se lanzan las monedas y el momento en que se destruyen las criaturas. Por ejemplo, si desean lanzar un hechizo para que una criatura gane la habilidad de indestructible, deben hacerlo antes de que la habilidad disparada de Rakdos se resuelva, sin saber si en la moneda de esa criatura va a salir cara o cruz.
- Todas las criaturas en cuyas monedas salga cruz son destruidas al mismo tiempo.

Recaudador de diezmos
{1} {W}
Criatura — Soldado humano
2/1

Durante tu turno, a tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos y les cuesta {1} más activar habilidades, a menos que sean habilidades de maná.

Ultratumba 1. *(Cuando esta criatura muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla. El Recaudador de diezmos no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste (como el del efecto del Recaudador de diezmos) 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.
- Una habilidad activada de un oponente que no cueste maná activarla costará {1} más sus costes que no sean de maná durante tu turno.

Recluso de Barrioescambros
{4} {R}
Criatura — Berserker ogro
6/5

El Recluso de Barrioescambros ataca cada combate si puede.

- Si el Recluso de Barrioescambros no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con

que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Represión de los magos de la ley

{1} {W} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La Represión de los magos de la ley no afecta a las habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
 - Una vez que una criatura ataca o bloquea, lanzar la Represión de los magos de la ley no removerá a esa criatura del combate. De manera similar, una vez que se activa la habilidad de una criatura, lanzar la Represión de los magos de la ley no contrarrestará esa habilidad.
-

Repudiar

{g/u} {g/u}

Instantáneo

Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.

(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)

//

Replicar

{1} {G} {U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como ultratumba, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- Una habilidad de maná activada es aquella que puede añadir maná en la reserva de maná de un jugador en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que añade maná a la reserva de maná del jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.
- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o

girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es una Imagen reflejada), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura esté copiando.
- 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 [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.

Resurgimiento

{w/b} {w/b}

Conjuro

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

//

Revancha

{4} {W} {B}

Conjuro

Duplica tu total de vidas. El oponente objetivo pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Para duplicar el total de vidas de un jugador, ese jugador gana tantas vidas como sea necesario para que su total de vidas sea el doble del número que era antes. Si su total de vidas era negativo, ese jugador pierde tantas vidas como sea necesario para que su total de vidas sea el doble por debajo de 0 del número negativo que era antes. Otros efectos interactúan con esta ganancia o pérdida de vidas del modo que corresponda.

Reunión de trasgos

{2} {R}

Conjuro

Crea una cantidad de fichas de criatura Trasgo rojas 1/1 igual a dos más la cantidad de cartas llamadas Reunión de trasgos en tu cementerio.

- La Reunión de trasgos sigue en la pila mientras cuentas las cartas llamadas Reunión de trasgos en tu cementerio. No se cuenta a sí misma.
-

Ritmo de los salvajes

{1} {R} {G}

Encantamiento

Los hechizos de criatura que controlas no pueden ser contrarrestados.

Las criaturas que no sean fichas que controlas tienen la habilidad de insurgencia. *(Entran al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.)*

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que controlas. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelve, el hechizo de criatura no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.
- Una vez que una criatura con la habilidad de insurgencia entra al campo de batalla, mantiene su contador +1/+1 y la habilidad de prisa incluso si pierde la habilidad de insurgencia.
- Si un permanente que no sea criatura ni ficha se convierte en una criatura estando ya en el campo de batalla, tendrá la habilidad de insurgencia, pero será demasiado tarde para que le afecte el efecto de reemplazo.

Ruina retumbante

{5} {R}

Criatura — Elemental

6/6

Cuando la Ruina retumbante entre al campo de batalla, cuenta la cantidad de contadores +1/+1 sobre las criaturas que controlas. Las criaturas que controlan tus oponentes con fuerza menor o igual a esa cantidad no pueden bloquear este turno.

- La cantidad de contadores +1/+1 entre las criaturas que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelve la habilidad de la Ruina retumbante. El conjunto de criaturas que no pueden bloquear se actualiza constantemente con los cambios en su fuerza, pero el número con el que se compara su fuerza no cambia más adelante en el turno, incluso si la cantidad de contadores +1/+1 entre tus criaturas cambia.
- Una vez que una criatura con la suficiente fuerza bloquee, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no removerá a la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura a la que bloqueaba deje de estar bloqueada.
- Si no hay contadores +1/+1 sobre las criaturas que controlas en cuanto la habilidad de la Ruina retumbante se resuelve, las criaturas con fuerza de 0 o menos no pueden bloquear este turno.

Sacerdotisa de dioses olvidados

{1} {B}

Criatura — Clérigo humano

1/2

{T}, sacrificar otras dos criaturas: Cualquier cantidad de jugadores objetivo pierden 2 vidas y sacrifican una criatura cada uno. Agregas {B} {B} y robas una carta.

- Puedes activar la habilidad de la Sacerdotisa de dioses olvidados sin elegir ningún objetivo si lo deseas. Agregarás {B} {B} y robarás una carta igualmente.

- Puedes hacer objetivo a jugadores que no pueden sacrificar una criatura. Esos jugadores pierden 2 vidas igualmente.
- La habilidad de la Sacerdotisa de dioses olvidados no es una habilidad de maná, ya que puede tener objetivos. Usa la pila y se puede responder a ella aunque no se elijan objetivos.

Serafin de la balanza

{2} {W} {B}

Criatura — Ángel

4/3

Vuela.

{W}: La Serafin de la balanza gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

{B}: La Serafin de la balanza gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Ultratumba 2. *(Cuando esta criatura muera, crea dos fichas de criatura Espíritu blancas y negras 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Ganar la habilidad de vigilancia en cualquier momento después de que elijas atacar con una criatura no hará que se enderece.

Sierpe devastadora

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

Criatura — Sierpe

4/5

Insurgencia. *(Esta criatura entra al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.)*

Cuando la Sierpe devastadora entre al campo de batalla, elige hasta uno:

- La Sierpe devastadora lucha contra la criatura objetivo que no controlas.
- Destruye la tierra objetivo con una habilidad activada que no sea una habilidad de maná.

- Puedes no elegir ningún modo para la habilidad disparada de la Sierpe devastadora. En este caso, se remueve la habilidad de la pila sin efecto alguno.
- Si el objetivo del primer modo de la Sierpe devastadora no es un objetivo legal en cuanto esa habilidad se resuelve, o si la Sierpe devastadora dejó el campo de batalla, ninguna criatura hará o recibirá daño.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.

Suplicantes insistentes

{1}{U}

Criatura — Consejero humano

1/3

{1}, {T}: El jugador objetivo pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.

Girar cuatro Consejeros enderezados que controlas: El jugador objetivo pone las doce primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Suplicantes insistentes.

- Puedes girar Consejeros que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno para pagar la segunda habilidad de los Suplicantes insistentes.
- No es posible girar una copia de los Suplicantes insistentes para activar tanto su primera como su segunda habilidad, o activar su segunda habilidad y la de otra copia de los Suplicantes insistentes. Esto significa que si giras cuatro Suplicantes insistentes, el jugador objetivo pierde las doce primeras cartas de su biblioteca, no las cuarenta y ocho primeras.
- La última habilidad de los Suplicantes insistentes te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, en un evento Limitado de *La lealtad de Rávnica*, no puedes agregar los Suplicantes insistentes que tengas en tu colección personal, por mucho que insistan.

Supremacía simic

{G}{U}

Encantamiento

{1}{G}{U}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre una criatura que controlas, pon esa misma cantidad de contadores de crecimiento sobre la Supremacía simic.

Al comienzo de tu mantenimiento, si la Supremacía simic tiene veinte o más contadores de crecimiento sobre ella, ganas el juego.

- Una habilidad que se dispara cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparará si ese permanente de alguna manera entra al campo de batalla con esos contadores.
 - Si la Supremacía simic no tiene veinte o más contadores de crecimiento sobre ella en cuanto comienza tu mantenimiento, la última habilidad no se disparará. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
 - Si la última habilidad se dispara, pero se remueven contadores de la Supremacía simic de forma que le quedan menos de veinte, no ganarás el juego.
 - Si la última habilidad se dispara, pero la Supremacía simic deja el campo de batalla, usa la cantidad de contadores que había sobre ella inmediatamente antes de dejar el campo de batalla para determinar si ganas el juego.
-

Teatro de los horrores

{1} {B} {R}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca.

Durante tu turno, si un oponente perdió vidas este turno, puedes jugar cartas exiliadas con el Teatro de los horrores.

{3} {R}: El Teatro de los horrores hace 1 punto de daño al oponente o planeswalker objetivo.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- El Teatro de los horrores no cambia el momento en el que puedes jugar las cartas exiliadas durante tu turno. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- En un juego de varios jugadores, si un oponente pierde vidas durante tu turno y luego deja el juego, puedes jugar las cartas exiliadas con el Teatro de los horrores.

Teysa Karlov

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/4

Si la muerte de una criatura hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Las fichas de criatura que controlas tienen las habilidades de vigilancia y vínculo vital.

- Teysa afecta a las propias habilidades disparadas de “cuando esta criatura muera” de una criatura y a otras habilidades disparadas que se disparan cuando esa criatura muere. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- El efecto de Teysa no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas al resolverse, como la de pagar un coste por esa habilidad disparada, también se toman de forma separada.
- El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “criaturas”. En estos casos, el evento de disparo puede referirse también a algo que “va a un cementerio desde el campo de batalla”. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla” se dispararía dos veces si una criatura artefacto muere mientras Teysa Karlov está en el campo de batalla.
- Una habilidad que se dispare cuando una criatura “deja el campo de batalla” se disparará dos veces si esa criatura deja el campo de batalla al morir.
- Una habilidad que se dispare con un evento que haga que una criatura muera no se dispara dos veces. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que sacrifiques una criatura” solo se dispara una vez.
- Mira cada criatura tal y como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si una tierra que se ha convertido en una criatura muere, una habilidad que se dispare cuando muera se disparará dos veces.

- Si una criatura muere al mismo tiempo que otro permanente que controlas deja el campo de batalla, y esto hace que una habilidad disparada de ese permanente se dispare, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una criatura que muere al mismo tiempo que Teysa (incluida la propia Teysa) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Teysa, una criatura que muera hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera Teysa hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta, que se disparen cinco, y así sucesivamente. Esto también significa que, si controlas a Teysa y lanzas una segunda copia, una habilidad que se dispare cuando muera debido a la “regla de leyendas” se dispara tres veces.
- Una habilidad de un permanente que se dispare cuando una carta vaya a un cementerio “desde cualquier parte” se dispara dos veces solo si Teysa y ese permanente siguen en el campo de batalla inmediatamente después de que la criatura haya muerto.

Thrull rapaz

{3} {W} {B}

Criatura — Thrull

3/3

Vuela.

Cuando el Thrull rapaz entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 2 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la segunda habilidad del Thrull rapaz hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y el tuyo gane 2 vidas.

Tomo del Pacto entre Gremios

{5}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo multicolor, roba una carta.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- La habilidad del Tomo del Pacto entre Gremios se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Tumulario contagioso

{1} {B}

Criatura — Zombie

2/1

Siempre que el Tumulario contagioso sea bloqueado, cada criatura que lo bloquee obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

- Una habilidad que se dispara cuando una criatura es bloqueada se dispara solo una vez si dos o más criaturas la bloquean.
- Si todas las criaturas que bloquean al Tumulario contagioso murieran, el Tumulario contagioso permanecería bloqueado. No asignará ningún daño de combate.

- Si el Tumulario contagioso deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, las criaturas que lo bloqueaban antes de dejar el campo de batalla obtienen -1/-1.

Vaciar la mente

{2} {U}

Conjuro

El jugador objetivo baraja su cementerio en su biblioteca.

Roba una carta.

- Vaciar la mente puede hacer objetivo a un jugador que no tenga cartas en su cementerio. Ese jugador baraja su biblioteca y luego robas una carta.
- Si te eliges a ti mismo como objetivo de Vaciar la mente, Vaciar la mente terminará siendo la única carta en tu cementerio después de que termine de resolverse.

Valiente cívico

{3} {W}

Criatura — Soldado elefante

3/3

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

- La habilidad disparada del Valiente cívico afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.

Vampira vengativa

{3} {B}

Criatura — Vampiro

2/3

Siempre que otra criatura que controlas muera, la Vampira vengativa hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

- Si la Vampira vengativa muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas, la habilidad de la Vampira vengativa se dispara por cada una de esas otras criaturas.
 - Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que las criaturas que controlas reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad disparada de la Vampira vengativa vaya a la pila.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Vampira vengativa hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.
-

Veterana del Distrito Décimo

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

2/3

Vigilancia.

Siempre que la Veterana del Distrito Décimo ataque, endereza otra criatura objetivo que controlas.

- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

Virtuoso de fuegofilos

{B} {R}

Criatura — Chamán humano

2/2

Prisa.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, el Virtuoso de fuegofilos hace 2 puntos de daño al oponente o planeswalker objetivo.

- La habilidad disparada del Virtuoso de fuegofilos va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un oponente o planeswalker objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, porque los jugadores pueden realizar acciones después de que hayas sacrificado la criatura, pero antes de que se haga daño.

Magic: The Gathering, Magic, La lealtad de Rávnica, Ixalan, Rivales de Ixalan, Dominaria, Gremios de Rávnica, los mazos de Planeswalker y los nombres y los símbolos de los gremios son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2019 Wizards.