

Notas de la colección *Sombras sobre Innistrad*

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

Documento modificado por última vez el 5 de abril de 2016

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Sombras sobre Innistrad* contiene 297 cartas (105 comunes, 100 poco comunes, 59 raras, 18 raras míticas y 15 tierras básicas).

Eventos Presentación: 2 y 3 de abril de 2016

Fin de semana de lanzamiento: del 8 al 10 de abril de 2016

Game Day: del 30 de abril al 1 de mayo de 2016

La colección *Sombras sobre Innistrad* es legal para juego Construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 8 de abril de 2016. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Dragones de Tarkir*, *Magic Orígenes*, *La batalla por Zendikar*, *El juramento de los Guardianes* y *Sombras sobre Innistrad*.

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

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

Mecánica que regresa: cartas de dos caras

Las cartas de dos caras aparecieron por primera vez en el bloque *Innistrad* y regresan en la colección *Sombras sobre Innistrad*. En lugar de la típica parte frontal y el dorso de **Magic**, las cartas de dos caras tienen dos caras: una frontal y una posterior. La cara frontal tiene el símbolo de un sol en la esquina superior izquierda; la cara posterior tiene el símbolo de una luna en esta misma esquina. Más allá de distinguir una cara de la otra, estos símbolos no tienen ningún efecto en el juego.

Investigador aberrante

{3}{U}

Criatura — Insecto humano

3/2

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio. Si es una carta de instantáneo o de conjuro, transforma al Investigador aberrante.

////

Forma perfeccionada

azul

Criatura — Horror insecto

5/4

Vuela.

Aunque la mayoría de las reglas acerca de las cartas de dos caras son las mismas, puedes encontrar algunas pequeñas revisiones en la sección titulada “Cambios de reglas: cartas de dos caras”. Las siguientes reglas quedan como estaban:

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

* Mientras una carta de dos caras no esté en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características del Investigador aberrante en el cementerio, incluso si era la Forma perfeccionada en el campo de batalla antes de ir al cementerio.

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

* La cara posterior de una carta de dos caras puede tener un indicador de color que define su color. Por ejemplo, la Forma perfeccionada es un permanente azul.

* La cara posterior de una carta de dos caras no puede lanzarse.

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

* Transformar un permanente no afecta a ningún aura o equipo anexo a ese permanente. De manera similar, los contadores sobre el permanente seguirán ahí una vez que se transforme. Todos los efectos continuos de un hechizo resuelto o una habilidad continuarán afectándolo.

* El daño marcado sobre un permanente de dos caras seguirá marcado sobre ese permanente después de que se transforme.

Cambios de reglas: cartas de dos caras

Hay tres reglas nuevas que afectan al funcionamiento de las cartas de dos caras.

202.3b El coste de maná convertido de la cara posterior de una carta de dos caras se calcula como si tuviera el coste de maná de su cara frontal. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores. Si un permanente está copiando la cara posterior de una carta de dos caras (incluso si la carta que representa esa copia es en sí misma una carta de dos caras), el coste de maná convertido de ese permanente es de 0.

* Por ejemplo, el Aullador de Krallenhorde es la cara posterior del Reclutador de Vigilaponiente, que tiene un coste de maná de $\{1\}\{G\}$. El coste de maná convertido del Aullador de Krallenhorde es de 2.

* Una criatura que sea una copia del Aullador de Krallenhorde tendrá un coste de maná convertido de 0. Ten en cuenta que una criatura que sea una copia del Reclutador de Vigilaponiente también tiene un coste de maná de {1}{G} y, por lo tanto, tiene un coste de maná convertido de 2.

711.7a Si un jugador debe poner en el campo de batalla una carta que no sea de dos caras transformada, esa carta permanece en su zona actual. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.

* Por ejemplo, digamos que una carta que no sea una carta de dos caras (como el Ego alterado) es una copia de una carta con una habilidad que puede regresarla al campo de batalla transformada (como la Bruja maldita). Cuando esa copia muere, la habilidad disparada que intenta regresarla al campo de batalla transformada no tendrá efecto. La carta permanecerá en el cementerio de su propietario.

701.25e Si la habilidad activada de un permanente intenta transformar a ese permanente, el permanente solo se transforma si no se ha transformado desde que la habilidad fue a la pila. Lo mismo sucede con las habilidades disparadas de un permanente que no sean habilidades disparadas retrasadas. Si una habilidad disparada retrasada de un permanente intenta transformar a ese permanente, el permanente solo se transforma si no se ha transformado desde que se creó esa habilidad disparada retrasada.

* Por ejemplo, si eliges activar la habilidad de la Atormentadora escurridiza (una criatura con la habilidad de “{1}, descartar una carta: transforma a la Atormentadora escurridiza”) cuatro veces, cada una en respuesta a la otra, la primera habilidad que se resuelva hará que se transforme y las otras tres copias de la habilidad no tendrán ningún efecto.

Suplemento de juego: cartas de listado

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

* Hay dos cartas de listado para las cartas de dos caras en *Sombras sobre Innistrad*: una para cartas comunes y poco comunes y otra para raras y raras míticas. Debes usar las cartas de listado correctas para las cartas de dos caras con las que quieras jugar.

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

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

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

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

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

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

Tema que regresa: Licántropos de dos caras

Ahora que la Callamaldición de Avacyn se debilita, Innistrad se enfrenta a la reaparición de malvados licántropos. Cada criatura Licántropo en la colección *Sombras sobre Innistrad* es una carta de dos caras. La cara frontal tiene la misma habilidad disparada que puede transformarla. Igualmente, la cara posterior tiene la misma habilidad disparada que puede transformarla de nuevo.

Leñera del interior

{1}{G}

Criatura — Licántropo humano

2/1

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma a la Leñera del interior.

////

Trituraleña

verde

Criatura — Licántropo

4/2

Arrolla.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma a la Trituraleña.

* Estas habilidades buscan en el turno anterior entero, incluso si el Licántropo con esa habilidad no estaba en el campo de batalla durante parte o la totalidad de ese turno.

* Para disparar la habilidad de transformación de la cara posterior, el jugador debe haber lanzado dos o más hechizos durante el turno anterior. Si varios jugadores lanzan cada uno un solo hechizo durante el turno anterior, la habilidad no se disparará.

Nueva habilidad de palabra clave: escurridizo

Escurridizo es una nueva palabra clave para las criaturas insidiosas que reptan sin ser vistas.

702.117. Escurridizo

702.117a Escurridizo es una habilidad de evasión.

702.117b Una criatura con la habilidad de escurridizo no puede ser bloqueada por criaturas con una fuerza mayor. (Ver regla 509, “paso de declarar bloqueadoras”).

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

* Escurridizo solo importa cuando se eligen bloqueadoras. Modificar la fuerza de cualquier criatura una vez que se eligen bloqueadoras no hará que la criatura atacante deje de estar bloqueada.

* Si haces que una criatura tenga una fuerza de 0 o menos, usa su valor actual (que puede ser negativo) para determinar si puede bloquear o ser bloqueada. Lo más probable es que una criatura con la habilidad de escurridizo y una fuerza de 0 o menos no sea bloqueada, pero no hará daño de combate y no disparará ninguna de las habilidades que se disparan al hacer daño de combate.

Habilidad de palabra clave que regresa: demencia

Demencia es una habilidad de palabra clave que ya apareció en los bloques *Odisea* y *Espiral del tiempo* y que te permite obtener ventajas al descartarte. Las reglas de la habilidad de demencia han cambiado ligeramente desde la última vez que apareció; consulta “Cambios de reglas: demencia” más abajo.

Solo es el viento

{1}{U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Demencia {U}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

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

702.34. Demencia

702.34a Demencia es una palabra clave que representa dos habilidades. La primera es una habilidad estática que funciona mientras la carta con la habilidad de demencia está en la mano de un jugador. La segunda es una habilidad disparada que funciona cuando se aplica la primera habilidad. “Demencia [coste]” significa: “Si un jugador fuera a descartar esta carta, ese jugador la descarta, pero la exilia en vez de ponerla en su cementerio” y “Cuando esta carta se exilia de esta manera, su propietario puede lanzarla pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná. Si ese jugador no lo hace, pone esta carta en su cementerio”.

702.34b Lanzar un hechizo usando su habilidad de demencia sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

* En un juego de **Magic**, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas de la biblioteca de un jugador en su cementerio no implican que esas cartas se descarten.

* Un hechizo lanzado por su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado y así sucesivamente. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o conjuro).

* Lanzar un hechizo por su coste de demencia no cambia su coste de maná o su coste de maná convertido. Solo estás pagando su coste de demencia en su lugar.

* Los efectos que hacen que pagues más o menos por un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al pagar su coste de demencia.

* La demencia funciona de forma independiente a la razón por la que descartas la carta. Podrías descartarla para pagar un coste, porque un hechizo o habilidad te dice que lo hagas o incluso porque tienes demasiadas cartas en la mano al final de tu turno. Sin embargo, no puedes descartar una carta con la habilidad de demencia simplemente porque quieras.

* Cuando lances una carta con demencia, sigue estando descartada. Si fue descartada para pagar un coste, ese coste sigue pagado. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.

* Si eliges no lanzar una carta con demencia cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve, esta va a tu cementerio. No tendrás otra ocasión de lanzarla después.

* Si descartas una carta con demencia para pagar el coste de un hechizo o una habilidad activada, el disparo de la demencia de esa carta (y el hechizo en el que esa carta se convierte, si eliges lanzarla) se resolverá antes que el hechizo o habilidad por el que pagó el descarte.

* Si descartas una carta con demencia mientras resuelves un hechizo o habilidad, esta va inmediatamente al exilio. Continúa resolviendo ese hechizo o habilidad; la carta no está en tu cementerio en este momento. Su disparo de demencia irá a la pila una vez que ese hechizo o habilidad haya terminado de resolverse.

Cambios de reglas: demencia

Cuando la demencia apareció por última vez en el bloque *Espiral del tiempo*, podías descartar una carta con la habilidad de demencia y ponerla en el cementerio de forma normal. Ahora debes descartar la carta y ponerla en el exilio; la carta irá a tu cementerio si no la lanzas cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve. La única elección que debes hacer es si quieres lanzarla cuando el disparo de demencia se resuelve.

* Si descartas una carta con demencia al resolver la habilidad de Jace, prodigio de Vryn de la colección *Magic Orígenes*, es necesario que ya tengas cinco cartas en tu cementerio para cumplir la condición de esa habilidad. No puedes elegir poner la carta directamente en tu cementerio para cumplirla.

Nueva palabra de habilidad: delirio

El cementerio sigue representando la temática macabra de Innistrad en la colección *Sombras sobre Innistrad*. Delirio es una nueva palabra de habilidad que indica las habilidades que se activan al tener cuatro o más tipos de carta en tu cementerio. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Acero de la parroquia paranoico

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Delirio — El Acero de la parroquia paranoico obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de dañar primero mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* Los tipos de carta en **Magic** son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo que aparece en algunas cartas antiguas). Los supertipos (como legendario y básica) y subtipos (como Humano y Equipo) no cuentan.

* Cuenta la cantidad de tipos de carta, no la cantidad de cartas. Por ejemplo, la Bruja de paja (una criatura artefacto), junto con Catalogar (un instantáneo) y la Bendición de capellana (un conjuro) habilitan el delirio.

* Ya que solo se consideran las características de la cara frontal de una carta de dos caras si no está en el campo de batalla, los tipos de su cara posterior no contarán para el delirio.

* Algunas habilidades de delirio que aparecen en instantáneos y conjuros usan el texto “en vez de”. Estos hechizos tienen un efecto mejorado cuando se resuelven si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas. Solo verifican esa cantidad cuando se resuelven y no se cuentan a sí mismas, ya que aún no están en tu cementerio. Solo obtienes el efecto mejorado, no ambos efectos.

* Algunas habilidades de delirio son habilidades activadas de permanentes. Para activar una habilidad así, debe haber cuatro o más tipos de cartas en tu cementerio. La cantidad de tipos de carta no se verifica de nuevo cuando se resuelve la habilidad.

* La mayoría de habilidades disparadas de delirio usan una cláusula del “si” interviniente. Para que estas habilidades se disparen, debe haber cuatro o más tipos de carta en tu cementerio; de otro modo, no se disparan. No hay forma de que la habilidad se dispare si no hay suficientes tipos de carta, incluso si pretendes aumentar esa cantidad en respuesta a la habilidad disparada. La cantidad de tipos de carta se verifica de nuevo cuando el disparo se resuelve; si por alguna razón ahora no es suficiente, la habilidad no hace nada. Si cambian los tipos de carta que están en tu cementerio pero la cantidad de estos tipos sigue siendo la misma (o aumenta), la habilidad disparada de delirio se resolverá.

* En algunos casos poco habituales, puedes tener una ficha o una copia de un hechizo en tu cementerio en el momento en que la habilidad de delirio de un objeto cuenta los tipos de carta presentes en tu cementerio, antes de que esa ficha o copia deje de existir. Como las fichas y las copias de los hechizos no son cartas, incluso si son copias de cartas, sus tipos no se cuentan nunca.

Nueva acción de palabra clave: investigar

Innistrad se precipita a la locura: ¿cuál puede ser la causa? Si quieres descubrir la verdad, puedes usar investigar, una nueva acción de palabra clave, para indagar en los misterios.

Las reglas oficiales por las que se rige investigar son las siguientes:

701.33. Investigar

701.33a “Investigar” significa: “Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora. Tiene ‘{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta’.”

- * La ficha se llama Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
- * Las fichas son artefactos normales. Por ejemplo, puedes sacrificarlos para lanzar la Purga angelical o hacerlos objetivo con Desraizar.
- * Si sacrificas una Pista por el coste o efecto de otra carta, como el de la Purga angelical o el del Diario de Tamiyo, no puedes pagar también {2} y sacrificarla para robar una carta.
- * Algunas habilidades disparadas se disparan siempre que sacrificas una Pista. Estas habilidades se disparan al margen de por qué sacrificaste esa Pista.
- * Algunos hechizos que te piden que investigues necesitan objetivos. No puedes lanzar un hechizo sin elegir objetivos legales. Si todos esos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo es contrarrestado y no investigarás.

Ciclo: “tierras dobles” de *Sombras sobre Innistrad*

Sombras sobre Innistrad presenta un ciclo de cinco tierras no básicas raras que entran al campo de batalla giradas a menos que muestres un determinado tipo de carta de tierra de tu mano.

Pueblo portuario

Tierra

En cuanto el Pueblo portuario entre al campo de batalla, puedes mostrar una carta de llanura o isla de tu mano. Si no lo haces, el Pueblo portuario entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {W} o {U} a tu reserva de maná.

- * Puedes mostrar cualquier carta de tierra con uno de los subtipos apropiados o ambos. No tiene por qué ser una tierra básica. Por ejemplo, puedes mostrar la Panorámica de la enramada de la colección *La batalla por Zendikar* para cumplir las condiciones de la habilidad del Pueblo portuario.
- * Las tierras no tienen un subtipo solo porque pueden producir maná del color correspondiente. Por ejemplo, el propio Pueblo portuario no es ni una llanura ni una isla, aunque produce maná blanco y azul, por lo que no puedes mostrar uno para cumplir la habilidad de otro.
- * Si una carta de tierra con un subtipo apropiado entra al campo de batalla de tu mano al mismo tiempo que una de estas tierras dobles, puedes mostrar esa carta para que la carta doble entre enderezada.
- * Si un efecto te indica que pongas una de estas tierras en el campo de batalla girada, esta entrará al campo de batalla girada incluso si muestras una carta de tierra de tu mano.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acero de la parroquia paranoico

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Delirio — El Acero de la parroquia paranoico obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de dañar primero mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* Perder o ganar la habilidad de dañar primero una vez que se ha hecho este tipo de daño no causará que el Acero de la parroquia paranoico haga daño de combate dos veces o no haga daño de combate.

Alas fantasmagóricas

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

Descartar una carta: Regresa la criatura encantada a la mano de su propietario.

* Tú controlas las Alas fantasmagóricas incluso si encanta la criatura de un oponente. Solo tú puedes activar la última habilidad de las Alas fantasmagóricas.

* Una vez que la última habilidad de las Alas fantasmagóricas se resuelva, será un aura en el campo de batalla no anexada a una criatura e irá inmediatamente al cementerio de su propietario.

* Si las Alas fantasmagóricas deja el campo de batalla antes de que su habilidad activada se resuelva, la criatura que fue encantada justo antes de que las Alas fantasmagóricas dejaran el campo de batalla es la que regresará a la mano de su propietario, si sigue en el campo de batalla.

* Puedes activar la última habilidad varias veces para descartar varias cartas. Solo la primera habilidad que se resuelva tendrá algún efecto.

Albergar esperanza

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada criatura que controlas.

Mientras la criatura encantada sea Humano, tiene la habilidad de dañar primero.

* La segunda habilidad de Albergar esperanza cuenta la criatura encantada, por lo que, normalmente, esa criatura obtendrá al menos +1/+1.

Al matadero

{2}{B}

Instantáneo

El jugador objetivo sacrifica una criatura o un planeswalker.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, ese jugador sacrifica una criatura y un planeswalker.

* Si la habilidad de delirio se aplica, ese jugador debe sacrificar una criatura y un planeswalker si puede. En el improbable caso de que el jugador controle un solo permanente que sea a la vez una criatura y un planeswalker, ese jugador debe sacrificar otra criatura o planeswalker (a menos que no controle a ninguna otra criatura y a ningún otro planeswalker).

Alzarse de entre las mareas

{5}{U}

Conjuro

Pon en el campo de batalla girada una ficha de criatura Zombie negra 2/2 por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

* Alzarse de entre las mareas no va a tu cementerio hasta que termine de resolverse. No contará entre las cartas de instantáneo y de conjuro de tu cementerio.

Amalgama preciada

{1}{U}{B}

Criatura — Zombie

3/3

Siempre que una criatura entre al campo de batalla, si entró desde tu cementerio o la lanzaste desde tu cementerio, regresa la Amalgama preciada de tu cementerio al campo de batalla girada al principio del próximo paso final

* Una carta lanzada usando su habilidad de demencia se lanza desde el exilio, no desde tu cementerio.

* La habilidad de la Amalgama preciada solo se dispara si está en tu cementerio inmediatamente después de que una criatura entre al campo de batalla desde tu cementerio o de que lances una criatura de tu cementerio. Una Amalgama preciada que ya esté en el campo de batalla no regresará al comienzo del próximo paso final si va a tu cementerio después.

Amarrado por platalunar

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar, bloquear ni transformarse.

Sacrifica otro permanente: Anexa Amarrado por platalunar a la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro y solo una vez por turno.

* Las habilidades activadas y disparadas de la criatura encantada que harían que se transformara todavía pueden ser activadas o disparadas. Si esas habilidades tienen otros efectos, estos efectos sucederán.

* Tú controlas Amarrado por platalunar incluso si encanta la criatura de un oponente. Solo tú puedes activar su última habilidad.

Ángel de la liberación

{6}{W}{W}

Criatura — Ángel

6/6

Vuela.

Delirio — Siempre que el Ángel de la liberación haga daño, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de carta, exilia la criatura objetivo que controla un oponente.

* Si el Ángel de la liberación hace daño a varias criaturas, jugadores o planeswalkers a la vez (por ejemplo, si es bloqueado por dos criaturas más pequeñas), su última habilidad solo se dispara una vez.

* Si el Ángel de la liberación hace daño y recibe daño letal al mismo tiempo, su habilidad se dispara.

* Si el Ángel de la liberación hace daño letal a una criatura, esa criatura no puede ser objetivo de la habilidad disparada del Ángel de la liberación, porque ya está en el cementerio de su propietario.

* Si tienes tres tipos de carta que no sean criatura en tu cementerio y el Ángel de la liberación hace daño al mismo tiempo que otra criatura que controlas recibe daño letal, la habilidad no se dispara. La criatura no muere hasta que la habilidad del Ángel de la liberación verifique si se dispara.

Ángel filollama
{4}{R}{R}
Criatura — Ángel
4/4
Vuela.

Siempre que una fuente que controla un oponente te haga daño a ti o a un permanente que controlas, puedes hacer que el Ángel filollama haga 1 punto de daño al controlador de esa fuente.

* Si una fuente te hace daño a ti y/o a uno o más permanentes que controlas al mismo tiempo, la última habilidad del Ángel filollama se disparará esa misma cantidad de veces. Por ejemplo, si una criatura con la habilidad de arrollar te hace daño a ti y a una criatura bloqueadora que controlas, la habilidad del Ángel filollama se disparará dos veces.

* Ten en cuenta que la última habilidad es opcional. Pongamos que dos jugadores controlan un Ángel filollama cada uno y que una fuente controlada por el primer jugador hace daño al segundo o a un permanente que este jugador controla. La habilidad disparada resultante puede hacer daño al primer jugador, lo que hace que la habilidad del Ángel filollama de ese jugador se dispare. Esa habilidad puede hacer daño al segundo jugador, y así en adelante. Este ciclo se repetirá hasta que el juego termine o que un jugador rehúse usar la habilidad, lo que dará por terminada la carnicería.

Apuntar alto
{1}{G}
Instantáneo
Endereza la criatura objetivo. Obtiene +2/+2 y gana la habilidad de alcance hasta el final del turno. *(Puede bloquear a criaturas con la habilidad de volar.)*

* Apuntar alto puede hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada.

* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

Arcángel Avacyn
{3}{W}{W}
Criatura legendaria — Ángel
4/4

Destello.

Vuela, vigilancia.

Cuando el Arcángel Avacyn entre al campo de batalla, las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Cuando una criatura que controles que no sea Ángel muera, transforma al Arcángel Avacyn al principio del próximo mantenimiento.

////

Avacyn, la Purificadora
rojo
Criatura legendaria — Ángel
6/5
Vuela.

Cuando esta criatura se transforme en Avacyn, la Purificadora, hace 3 puntos de daño a cada una de las demás criaturas y a cada oponente.

* La habilidad disparada retrasada del Arcángel Avacyn se dispara al comienzo del próximo mantenimiento, al margen del turno que se esté jugando.

* La habilidad disparada retrasada del Arcángel Avacyn no hará que se transforme de nuevo en el Arcángel Avacyn si ya se ha transformado en Avacyn, la Purificadora (quizá porque varias criaturas murieron en un turno). Consulta el encabezado “Cambios de reglas: cartas de dos caras” en la sección “Notas generales” para obtener más información.

Arder desde dentro

{X} {R}

Conjuro

Arder desde dentro hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Si una criatura recibe daño de esta manera, pierde la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Si esa criatura fuese a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

* La criatura dañada será exiliada si fuera a morir por cualquier razón ese turno, no solo si muere debido al daño de Arder desde dentro.

* Si Arder desde dentro no hace daño a la criatura objetivo (quizá porque ese daño fue prevenido o porque X es 0), no se aplica ningún efecto adicional. No perderá la habilidad de indestructible y no será exiliada en vez de morir ese turno.

* Puedes hacer objetivo a una criatura que no tenga la habilidad de indestructible con Arder desde dentro. Seguirá siendo exiliado si fuera a morir este turno.

Aristócrata indulgente

{B}

Criatura — Vampiro

1/1

Vínculo vital

{2}, sacrificar una criatura: Pon un contador +1/+1 sobre cada Vampiro que controlas.

* Puedes sacrificar el Aristócrata indulgente para pagar el coste de su propia habilidad activada.

Arlinn Kord

{2} {R} {G}

Planeswalker — Arlinn

3

+1: Hasta el final del turno, hasta una criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana las habilidades de vigilancia y prisa.

0: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2. Transforma a Arlinn Kord.

////

Arlinn, Abrazada por la Luna

rojo, *verde*

Planeswalker — Arlinn

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

-1: Arlinn, Abrazada por la Luna hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo. Transforma a Arlinn, Abrazada por la Luna.

-6: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas tienen prisa y ‘{T}’: Esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o jugador objetivo”.

* La “regla de unicidad de planeswalkers” se fija en los planeswalkers que comparten un tipo de planeswalker. Si controlas al mismo tiempo a Arlinn Kord y a Arlinn, Abrazada por la Luna, eliges cuál de las dos quieres poner en el cementerio de su propietario.

* Arlinn Kord no es una carta de Licántropo; es decir, no tiene el tipo de criatura Licántropo. Los hechizos y habilidades que hacen referencia a cartas de Licántropo o a Licántropos no se aplican con Arlinn.

* Puedes activar la primera habilidad de Arlinn Kord sin objetivos solo para poner un contador de lealtad sobre ella.

* Cuando la habilidad que transforma a Arlinn Kord en Arlinn, Abrazada por la Luna (o viceversa) se resuelve, la cantidad de contadores de lealtad sobre ella no cambia.

* No puedes activar la segunda habilidad de Arlinn Kord y, una vez que se transforme, activar una habilidad de lealtad de Arlinn, Abrazada por la Luna durante ese turno (o viceversa).

* El conjunto de criaturas afectadas por la primera habilidad de Arlinn, Abrazada por la Luna se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de arrollar.

* El emblema le da la habilidad activada a tus criaturas. Utiliza la fuerza de la criatura cuando se resuelve la habilidad activada para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Ten en cuenta que esto funciona de forma distinta a acción de palabra clave lucha, que requiere que ambas criaturas estén en el campo de batalla para que se haga cualquier daño.

Arrastrarse de vuelta

{B}

Conjuro

Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2. Ganas 2 vidas.

* Si la carta de criatura se convierte en un objetivo ilegal, Arrastrarse de vuelta es contrarrestado. Ninguno de sus efectos sucede.

Atormentadora escurridiza

{2} {B} {B}

Criatura — Hechicero vampiro

4/4

{1}, descartar una carta: Transforma a la Atormentadora escurridiza.

////

Niebla insidiosa

azul

Criatura — Elemental

0/1

Antimaleficio, indestructible.

La Niebla insidiosa no puede bloquear y no puede ser bloqueada.

Siempre que la Niebla insidiosa ataque y no sea bloqueada, puedes pagar {2} {B}. Si lo haces, transfórmala.

* Puedes activar la habilidad de la Atormentadora escurridiza varias veces para descartar varias cartas. Solo hará que se transforme la primera copia de la habilidad que se resuelva.

* En un solo turno, puedes atacar con la Atormentadora escurridiza, transformarla en la Niebla insidiosa antes de que se elijan bloqueadoras, volver a transformarla cuando su habilidad disparada se resuelve y lograr que haga 4 puntos de daño de combate.

* Una vez que se eligen bloqueadoras, transformar a la Atormentadora escurridiza en la Niebla insidiosa no hará que deje de estar bloqueada.

Bandida de la Cima Geier

{2}{R}

Criatura — Licántropo bribón humano

3/2

Prisa.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma a la Bandida de la Cima Geier.

////

Alfa de la manada Vildin

rojo

Criatura — Licántropo

4/3

Siempre que un Licántropo entre al campo de batalla bajo tu control, puedes transformarlo.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma al Alfa de la manada Vildin.

* Si controlas tres Alfas de la manada Vildin y un Licántropo entra al campo de batalla bajo tu control, puedes transformarlo, volverlo a transformar y transformarlo una tercera vez. Aunque parece similar, es una situación diferente a la descrita en la regla 701.25c porque la habilidad que transforma a la criatura no pertenece a esa criatura. Consulta el encabezado “Cambios de reglas: cartas de dos caras” en la sección “Notas generales” para obtener más información.

* Si una criatura con la habilidad de prisa se transforma y ya no tiene prisa el mismo turno que entra bajo tu control, como ocurriría si lanzas una Bandida de la Cima Geier cuando ya controlas un Alfa de la manada Vildin, no podrá atacar ese turno.

Bienvenida al redil

{2}{U}{U}

Conjuro

Demencia {X}{U}{U}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

Ganas el control de la criatura objetivo si su resistencia es 2 o menos. Si se pagó el coste de demencia de Bienvenida al redil, en vez de eso, ganas el control de la criatura objetivo si su resistencia es X o menos.

* La resistencia de la criatura solo se verifica cuando la Bienvenida al redil se resuelve. No importa si tiene más resistencia cuando lanzas la Bienvenida al redil, o si su resistencia aumenta una vez que la Bienvenida al redil se resuelve.

Brebaje siniestro

{B}

Encantamiento

{B}, pagar 1 vida, poner la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio, descartar una carta, sacrificar el Brebaje siniestro: Destruye la criatura objetivo.

* Puedes pagar los costes del Brebaje siniestro en cualquier orden. Sin embargo, una vez que decidas activar la habilidad y veas la primera carta de tu biblioteca, no puedes cambiar de opinión.

Bruja maldita

{3}{B}

Criatura — Chamán humano

4/2

A tus oponentes les cuesta {1} menos lanzar hechizos que hagan objetivo a la Bruja maldita.
Cuando la Bruja maldita muera, regresa al campo de batalla transformada bajo tu control anexada al oponente objetivo.

////

Maldición infecciosa

negro

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que hagan objetivo al jugador encantado.

Al comienzo del mantenimiento del jugador encantado, ese jugador pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* La primera habilidad de la Bruja maldita afecta a todos los hechizos que lancen tus oponentes y que la hagan objetivo, incluyendo hechizos de aura y hechizos que tengan objetivos adicionales. No afecta a las habilidades. Lo mismo sucede en relación con la habilidad de la Maldición infecciosa y los hechizos que lances que hagan objetivo al jugador encantado.

* Si un hechizo hace que la Bruja maldita se transforme en el campo de batalla, en vez de dejarlo y regresar transformada, la Maldición infecciosa no se anexa a ningún jugador y va a tu cementerio. Esto no hará que se dispare ninguna habilidad que se dispare cuando una criatura deja el campo de batalla.

Buey del inquisidor

{3}{W}

Criatura — Buey

2/5

Delirio — El Buey del inquisidor obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de vigilancia mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* Ganar la habilidad de vigilancia en cualquier momento después de que elijas atacar con el Buey del inquisidor no hará que se enderece.

Buscasangre voraz

{1}{R}

Criatura — Berserker vampiro

1/3

Descartar una carta: El Buscasangre voraz obtiene +2/-2 hasta el final del turno.

* Puedes activar la habilidad del Buscasangre voraz cualquier cantidad de veces para descartar varias cartas. Irá al cementerio de su propietario una vez que su resistencia sea 0 o menos. Cualquier otra copia de la habilidad que aún esté en la pila se resolverá sin ningún efecto.

Caballería de Droghskol

{5}{W}{W}

Criatura — Caballero espíritu

4/4

Vuela.

Siempre que otro Espíritu entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 2 vidas.

{3}{W}: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

* Las fichas Espíritu creadas por la Caballería de Droghskol harán que su segunda habilidad se dispare, igual que cualquier otro Espíritu que lances o cualquier ficha de Espíritu que pongas en el campo de batalla de otro modo.

Capa poseída

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene las habilidades de vigilancia, arrollar y prisa.

Equipar {1}.

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

Capitana de la milicia de Hanweir

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas cuatro o más criaturas, transforma a la Capitana de la milicia de Hanweir.

////

Líder del culto de Cuenca Oeste

blanco

Criatura — Clérigo humano

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Líder del culto de Cuenca Oeste son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

Al comienzo de tu paso final, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Clérigo Humano blanca y negra 1/1.

* Si no controlas cuatro o más criaturas (incluida la propia Capitana de la milicia de Hanweir) en el momento en que comienza tu mantenimiento, su habilidad no se dispara. No puedes esperar a que otros efectos en tu mantenimiento proporcionen criaturas.

* Si no controlas cuatro o más criaturas cuando la habilidad de la Capitana de la milicia de Hanweir se resuelve, no se transformará.

* Una vez que la Capitana de la milicia de Hanweir se transforma en la Líder del culto de Cuenca Oeste, no volverá a transformarse si controlas menos de cuatro criaturas.

* La primera habilidad del Líder del culto de Cuenca Oeste se cuenta a sí misma, por lo que normalmente será al menos 1/1.

Capitana inspiradora

{3}{W}

Criatura — Caballero humano

3/3

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

* El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad de la Capitana inspiradora se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1.

Castigadora de la Noche Dorada

{2}{R}{R}

Criatura — Ángel

4/9

Vuela, prisa.

Si una fuente fuera a hacerte daño, en vez de eso, te hace el doble de ese daño.

Si una fuente fuera a hacer daño a la Castigadora de la Noche Dorada, en vez de eso, hace el doble de ese daño a la Castigadora de la Noche Dorada.

* Si se aplicaran varios efectos de reemplazo al daño que recibes tú o la Castigadora de la Noche Dorada, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos. En particular, si una fuente que controla un oponente te hiciera daño que no es de combate mientras controlas un planeswalker, puedes pedir a ese oponente que elija si quiere redirigir el daño a ese planeswalker (o no) antes de que el daño se duplique. Si lo haces, el daño redirigido a ese planeswalker no se duplicará.

* Si controlas dos Castigadoras de la Noche Dorada y una fuente te hiciera daño, te hace cuatro veces ese daño. Si controlas una tercera Castigadora de la Noche Dorada, la fuente te haría ocho veces ese daño, y así en adelante. El daño hecho a una Castigadora de la Noche Dorada solo se duplica, al margen de cuántas copias haya en el campo de batalla.

Cerebro envasado

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Pon un contador de carga sobre el Cerebro envasado, luego puedes lanzar desde tu mano una carta de instantáneo o de conjuro con coste de maná convertido igual a la cantidad de contadores de carga sobre el Cerebro envasado sin pagar su coste de maná.

{3}, {T}, remover X contadores de carga del Cerebro envasado: Adivina X.

* Al resolver la primera habilidad del Cerebro envasado, el contador de carga recién puesto se contará al determinar los hechizos que puedes lanzar. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que pones el contador y decides el hechizo que quieres lanzar.

* Si el Cerebro envasado deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, usa la cantidad de contadores sobre él en el momento en que lo dejó para determinar el hechizo que puedes lanzar. Esa cantidad no cambia porque no puedes poner un nuevo contador sobre el Cerebro envasado.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de despertar. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Hacha de relámpagos, debes pagarlos para lanzarla.

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

Chismosa del pueblo

{W}

Criatura — Humano

1/1

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Transforma a la Chismosa del pueblo.

////

Muchedumbre azuzada

rojo

Criatura — Humano

2/3

La Muchedumbre azuzada ataca cada combate si puede.

{2}: La Muchedumbre azuzada obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

* Puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, 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 Chismosa del pueblo. Debes haber controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente a la Chismosa del pueblo.

* El controlador de la Muchedumbre azuzada todavía elige a qué jugador o planeswalker ataca.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de su controlador, la Muchedumbre azuzada está girada o está siendo afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar en ese caso tampoco. Ten en cuenta que transformar a la Chismosa del pueblo no la endereza.

Cirugía invasiva

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de conjuro objetivo.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, busca en el cementerio, la mano y la biblioteca del controlador de ese hechizo cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que ese hechizo, exílialas y luego ese jugador baraja su biblioteca.

* La habilidad de delirio de la Cirugía invasiva no se verifica hasta que el hechizo de conjuro es contrarrestado. Si ese hechizo va a tu cementerio, contará para esa cantidad.

Coloso de tumbanefasta

{2} {B}

Criatura — Gigante zombie

2/2

El Coloso de tumbanefasta entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada carta de Zombie en tu cementerio.

Siempre que lances un hechizo de Zombie, pon en el campo de batalla girada una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

* Si el Coloso de tumbanefasta entra al campo de batalla desde tu cementerio, su primera habilidad se contará a sí mismo entre las cartas de Zombie en tu cementerio. Del mismo modo, si entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra carta de Zombie entra al campo de batalla desde tu cementerio, la habilidad contará a ese otro Zombie.

* La última habilidad del Coloso de tumbanefasta no se dispara cuando lo lanzas porque aún no está en el campo de batalla.

Compañero del cátaró

{2} {W}

Criatura — Perro

3/1

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, el Compañero del cátaró gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. (*El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen.*)

* La primera habilidad disparada del Compañero del cátaró se resuelve antes que el hechizo que hace que se dispare.

Corcel necrófago

{4} {B}

Criatura — Caballo zombie

4/4

{2} {B}, descartar dos cartas: Regresa el Corcel necrófago de tu cementerio al campo de batalla girado.

* La última habilidad del Corcel necrófago solo puede activarse mientras esté en tu cementerio.

Cortar las alas

{1}{G}

Instantáneo

Cada oponente sacrifica una criatura con la habilidad de volar.

* Puedes lanzar Cortar las alas incluso si algunos de tus oponentes (o todos) no controlan una criatura con la habilidad de volar. Los que cumplan esa condición deben seleccionar cada uno una criatura con la habilidad de volar para sacrificarla; el resto de oponentes no se ve afectado por esta carta.

Creación olvidada

{3}{U}

Criatura — Horror zombie

3/3

Escurridizo. (*Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza que ella.*)

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes descartar todas las cartas de tu mano. Si lo haces, roba esa misma cantidad de cartas.

* El paso de mantenimiento sucede antes del paso de robar y después del paso de enderezar. Si no tienes cartas en la mano, no puedes robar este turno y luego descartar esa carta para robar una nueva porque la última habilidad de la Creación olvidada ya se habrá disparado y resuelto.

Cruzar Ulvenwald

{G}

Conjuro

Busca una carta de tierra básica en tu biblioteca, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, busca en tu biblioteca una carta de criatura o de tierra, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

* La habilidad de delirio de Cruzar Ulvenwald te permite encontrar una carta de tierra no básica.

Cuervo de sombríos augurios

{2}{B}

Criatura — Ave zombie

2/1

Vuela.

Cuando el Cuervo de sombríos augurios entra al campo de batalla o muera, pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

* La habilidad disparada se dispara cuando el Cuervo de sombríos augurios entra al campo de batalla y cuando muere. No tienes por qué elegir solo una vez.

Cultivador de muertehongos

{1}{G}

Criatura — Druida humano

2/1

{T}: Agrega {B} o {G} a tu reserva de maná.

Delirio — El Cultivador de muertehongos tiene la habilidad de toque mortal mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* Si tienes tres tipos de carta que no sean criatura en tu cementerio en el momento en que el Cultivador de muertehongos hace el daño, y otra criatura que controlas recibe daño letal al mismo tiempo, el daño del Cultivador de muertehongos no será de una fuente con toque mortal.

Culto de la luna creciente

{4}{G}

Criatura — Chamán humano

5/4

Siempre que un permanente que controlas se transforme en una criatura no Humana, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

* Un permanente se transforma en una criatura no Humana si se transforma y es una criatura sin el tipo de criatura Humano después de la transformación, al margen de lo que fuera antes de transformarse. Por ejemplo, tanto la Abadía de Cuenca Oeste como la Gárgola de Thraben hacen que la habilidad del Culto de la luna creciente se dispare cuando se transforman.

* Una criatura no Humana que se pone en el campo de batalla transformada, como el Mudapiel, no hará que se dispare la habilidad del Culto de la luna creciente.

Dádiva de gryff

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de volar.

{3}{W}: Regresa la Dádiva de gryff de tu cementerio al campo de batalla anexo a una criatura objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* Si activas la última habilidad de la Dádiva de gryff y la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta, la habilidad es contrarrestada y la Dádiva de gryff permanece en tu cementerio.

Declaración en piedra

{1}{W}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo y todas las otras criaturas con el mismo nombre que controle su controlador. Ese jugador investiga por cada criatura que no sea ficha exiliada de esta manera.

* La Declaración en piedra solo tiene un objetivo. Las demás criaturas con ese nombre no son hechas objetivo. Por ejemplo, una criatura con la habilidad de antimaleficio será exiliada si tiene el mismo nombre que la criatura objetivo.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la Declaración en piedra intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se exiliará ninguna criatura, incluyendo aquellas con el mismo nombre que el objetivo.

* Es posible tener una criatura y un permanente que no sea criatura con el mismo nombre, como por ejemplo dos copias de la misma tierra cuando una se ha convertido en una criatura tierra. La Declaración en piedra solo exilia criaturas con ese nombre.

* Una criatura boca abajo, como una lanzada con la habilidad de megametamorfosis de la colección *Dragones de Tarkir*, no tiene nombre y no puede compartir nombre con ninguna otra criatura.

* A menos que una ficha sea una copia, o a menos que el efecto que la creó especifique otra cosa, el nombre de una ficha es el mismo que sus subtipos en el momento en que se creó.

Demonio ruina mental

{2}{B}{B}

Criatura — Demonio

4/5

Vuela, arrolla.

Cuando el Demonio ruina mental entre al campo de batalla, pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

Delirio — Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 4 vidas a menos que entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* La habilidad disparada de delirio del Demonio ruina mental no incluye una cláusula del “si” interviniente. Esta habilidad se dispara al comienzo de tu mantenimiento al margen de la cantidad de tipos que haya en tu cementerio, y verifica esa cantidad cuando se resuelve para determinar si pierdes 4 vidas o no.

Desacuerdo en las filas

{3}{R}{R}

Instantáneo

La criatura bloqueadora objetivo lucha con otra criatura bloqueadora objetivo.

* Destruir una criatura bloqueadora no hará que la criatura atacante a la que bloqueaba deje de estar bloqueada.

Descender sobre los pecadores

{4}{W}{W}

Conjuro

Exilia todas las criaturas.

Delirio — Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas.

* Si tienes tres tipos de carta que no sean conjuro entre las cartas de tu cementerio cuando Descender sobre los pecadores se resuelve, no obtendrás una ficha de Ángel. Descender sobre los pecadores no va a tu cementerio hasta que termine de resolverse.

* Si una de esas criaturas estaba encantada, su aura no irá al cementerio de ningún jugador hasta que Descender sobre los pecadores termine de resolverse. Si el controlador de Descender sobre los pecadores era propietario del aura, no estará en el cementerio a tiempo para que cuente para la habilidad de delirio.

Desconocida amable

{2}{B}

Criatura — Humano

2/3

Delirio — {2}{B}: Transforma a la Desconocida amable. Activa esta habilidad solo si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas.

////

Bruja poseída

negro

Criatura — Chamán humano

4/3

Cuando esta criatura se transforme en la Bruja poseída, puedes destruir la criatura objetivo.

* Activar dos veces la habilidad de la Desconocida amable no hará que se transforme de nuevo en la Desconocida amable una vez que ya se ha transformado en la Bruja poseída. Consulta el encabezado “Cambios de reglas: cartas de dos caras” en la sección “Notas generales” para obtener más información.

Desmenuzador del Silburlind

{5}{U}

Criatura — Tortuga

6/6

El Desmenuzador del Silburlind no puede atacar a menos que hayas lanzado un hechizo que no sea de criatura este turno.

* No importa si el hechizo que no es de criatura se resolvió o fue contrarrestado, siempre que se lanzara.

Despertar súbito

{2}{U}{U}

Conjuro

El oponente objetivo pone las trece primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

{3}{U}{U}: Pon el Despertar súbito de tu cementerio en el campo de batalla transformado. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

////

Pesadilla persistente

azul

Criatura — Pesadilla

1/1

Escurridizo. (*Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza que ella.*)

Cuando la Pesadilla persistente haga daño de combate a un jugador, regrésala a la mano de su propietario.

* Un conjuro no puede ser puesto en el campo de batalla y un permanente no puede transformarse en un conjuro. Si un efecto exilia la Pesadilla persistente y luego te pide que la regreses al campo de batalla, permanece boca arriba en el exilio (a menos que ese efecto indique que la pongas en el campo de batalla transformada, en cuyo caso regresa como la Pesadilla persistente). Si un efecto te pide que transformes a la Pesadilla persistente, esta instrucción se ignora.

Determinación despiadada

{2}{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar la Determinación despiadada, sacrifica una criatura o una tierra.

Roba dos cartas.

* Debes sacrificar exactamente una criatura o tierra para lanzar la Determinación despiadada. No puedes lanzarla sin sacrificar un permanente y no puedes sacrificar permanentes adicionales.

* Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que se lanza y todos sus costes se pagan. Nadie puede intentar destruir la criatura o tierra que sacrificaste para impedir que lances este hechizo o para forzarte a sacrificar otra distinta.

Disuasión convincente

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Luego ese jugador descarta una carta si controlas un Zombie.

* La carta regresada a la mano de su propietario puede ser la carta que descarte. Si es la única carta en la mano de ese jugador, debe descartarla.

* La Disuasión convincente solo hace objetivo al permanente que no sea tierra. Si ese permanente se convierte en un objetivo ilegal, la Disuasión convincente es contrarrestada y ese jugador no descarta una carta.

* Si haces objetivo al único Zombie que controlas con la Disuasión convincente, no descartas una carta.

Doble disparo

{R}

Instantáneo

El Doble disparo hace 1 punto de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que el Doble disparo le haga 2 puntos de daño.

Dogo incendiario

{3}{R}

Criatura — Perro elemental

2/3

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador +1/+1 sobre el Dogo incendiario.

* La primera habilidad disparada del Dogo incendiario se resuelve antes que el hechizo que hace que se dispare.

Domeñar la tormenta

{2}{R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro de tu mano, puedes lanzar la carta objetivo con el mismo nombre que ese hechizo de tu cementerio. (*Sigues pagando sus costes.*)

* Debes elegir un objetivo para la habilidad de Domeñar la tormenta (si existe) inmediatamente después de lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro. No hay forma de que ese hechizo sea contrarrestado y luego hecho objetivo por Domeñar la tormenta una vez que esté en el cementerio.

* Eliges si quieres lanzar la carta objetivo en cuanto la habilidad se resuelve. No puedes esperar a lanzarla después, y para tus oponentes no hay forma de planear una situación en la que tuvieras que lanzar la carta sin quererlo.

* Si el hechizo que lanzas de tu mano es contrarrestado en respuesta a la habilidad disparada de Domeñar la tormenta, todavía puedes lanzar la carta objetivo mientras la habilidad se resuelve.

* Como pagas los costes del hechizo, puedes pagar costes alternativos, como los costes de despertar y de impulso del bloque *La batalla por Zendikar*. También puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene un coste adicional obligatorio, como el del Hacha de relámpagos, debes pagarlo para lanzarla.

* El hechizo que lances desde tu cementerio puede hacer objetivo al hechizo que lances de tu mano.

* El hechizo que lances desde tu cementerio se resuelve antes que el hechizo que lances de tu mano. Cuando se resuelve, va al cementerio.

Dríada del légamo

{G}

Criatura — Horror dríada

1/2

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

* Puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, 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 Dríada del légamo. Debes haber controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente a la Dríada del légamo.

Ego alterado

{X} {2} {G} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

El Ego alterado no puede ser contrarrestado.

Puedes hacer que el Ego alterado entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, salvo que entra con X contadores +1/+1 adicionales sobre él.

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

* Si copias una criatura de dos caras, el Ego alterado será una copia de la cara que esté boca arriba cuando el Ego alterado entre al campo de batalla. Ya que el Ego alterado no es una carta de dos caras, no podrá transformarse. Si un efecto te pide que lo regreses al campo de batalla transformado cuando deje el campo de batalla, no regresará y permanecerá en su nueva zona.

* Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, esa X se considera 0. El valor de X en la última habilidad del Ego alterado será el valor elegido para X al lanzar el Ego alterado.

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

* Si la criatura elegida es una ficha, el Ego alterado copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. El Ego alterado no es una ficha.

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

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

* Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Ego alterado entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y probablemente vaya al cementerio de inmediato. Su habilidad no hará que se pongan contadores +1/+1 sobre él.

* X puede ser 0. El Ego alterado no entrará con ningún contador +1/+1 adicional y solo será una copia de la criatura elegida.

El monstruo Gitrog

{3} {B} {G}

Criatura legendaria — Horror rana

6/6

Toque mortal.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica a El monstruo Gitrog a menos que sacrifiques una tierra.

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

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte, roba una carta.

* Si varias cartas de tierra van a tu cementerio a la vez, la última habilidad de El monstruo Gitrog solo se dispara una vez. Esto puede ocurrir porque un efecto (como el de la primera habilidad de la Sensación hormigueante) los puso allí directamente desde tu biblioteca, o porque fueron destruidas al mismo tiempo (como en el caso de dos criaturas tierra que recibieran daño de combate letal).

Emisaria de los insomnes

{4}{W}

Criatura - Espíritu

2/4

Vuela.

Cuando la Emisaria de los insomnes entre al campo de batalla, si una criatura murió este turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

* La última habilidad de la Emisaria de los insomnes solo verifica si una criatura murió anteriormente ese turno. La carta de criatura no tiene por qué estar aún en el cementerio.

* Las criaturas fichas que son destruidas o van a un cementerio desde el campo de batalla por otras razones “mueren”: van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir.

* La última habilidad de la Emisaria de los insomnes no crea fichas de Espíritu adicionales si más de una criatura murió este turno.

Enfrentarse a lo desconocido

{G}

Instantáneo

Investiga y luego la criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada Pista que controlas. *(Para investigar, pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

* Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre los dos pasos de Enfrentarse a lo desconocido, por lo que la criatura objetivo obtendrá al menos +1/+1.

Engullidor de Falkenrath

{R}

Criatura — Berserker vampiro

2/1

Cada carta de criatura Vampiro de la cual eres propietario que no está en el campo de batalla tiene demencia. El coste de demencia es igual a su coste de maná. *(Si descartas una carta con demencia, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* La habilidad del Engullidor de Falkenrath solo se aplica mientras esté en el campo de batalla. Si lo descartas, no se otorgará a sí mismo la habilidad de demencia.

* Si el Engullidor de Falkenrath deja el campo de batalla antes de que el disparo de demencia se haya resuelto por una carta de Vampiro que ganó demencia con esta habilidad, la habilidad de demencia todavía te permite lanzar esa carta de Vampiro por el coste apropiado aunque ya no tenga demencia.

* Si descartas una carta de criatura Vampiro que ya tenga una habilidad de demencia, tú eliges que habilidad de demencia la exilia. Puedes elegir la que tiene normalmente o la que gana del Engullidor de Falkenrath.

Entidad congelada

{1}{U}

Criatura — Horror

0/4

Defensor.

La Entidad congelada entra al campo de batalla con cuatro contadores de hielo sobre ella.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, remueve un contador de hielo de la Entidad congelada. Luego, si no tiene contadores de hielo sobre ella, transfórmala.

////

Horror despertado

azul

Criatura — Horror kraken

7/8

Cuando esta criatura se transforma en el Horror despertado, regresa todas las criaturas que no sean Horror a las manos de sus propietarios.

* Cuando la habilidad disparada de la Entidad congelada remueva el último contador sobre ella, la habilidad del Horror despertado se disparará y se resolverá antes de que el hechizo que hizo que se disparara la última habilidad de la Entidad congelada.

* Remover todos los contadores de hielo de la Entidad congelada de algún otro modo no hará que se transforme. Tendrás que lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro y provocar que su última habilidad se dispare.

Epifanía del cementerio marino

{X}{U}

Instantáneo

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca más una y sepáralas en dos montones. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

* X puede ser 0 y los montones pueden estar vacíos. Si X es 0, muestras una carta y un montón estará vacío. Tu oponente puede elegir que pongas el montón vacío en tu mano.

Ermitaño de Parlaloma

{2}{G}

Criatura — Licántropo humano

2/3

Siempre que un oponente lance un hechizo durante tu turno, roba una carta.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma al Ermitaño de Parlaloma.

////

Lobo solitario de Parlaloma

verde

Criatura — Licántropo

3/5

Siempre que un oponente lance un hechizo durante tu turno, roba dos cartas.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma al Lobo solitario de Parlaloma.

* Las primeras habilidades del Ermitaño de Parlaloma y el Lobo solitario de Parlaloma se resolverán incluso si el hechizo que lance tu oponente es contrarrestado.

* Puedes lanzar hechizos o activar habilidades después de que las primeras habilidades del Ermitaño de Parlaloma y el Lobo solitario de Parlaloma se resuelvan, pero antes de que el hechizo que hizo que se disparasen se resuelva.

Errante del Páramo

{1}{W}

Criatura - Espíritu

2/2

Delirio — El Errante del Páramo tiene la habilidad de volar mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* La habilidad de volar solo importa cuando se eligen bloqueadoras. Hacer que el Errante del Páramo gane la habilidad de volar después de que se elijan bloqueadoras no hará que deje de estar bloqueado.

Escriba maniática

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

0/3

Cuando la Escriba maniática entre al campo de batalla, cada oponente pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

Delirio — Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, ese jugador pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

* El paso de mantenimiento sucede antes del paso de robar y después del paso de enderezar. La habilidad de delirio de la Escriba maniática va vaciando la biblioteca de un oponente antes de que ese jugador robe una carta durante su paso de robar.

Escrutar las páginas

{3}{U}{U}

Conjuro

Roba tres cartas, endereza hasta dos tierras y luego descarta una carta.

* Tú eliges las tierras que quieres enderezar una vez robes las tres cartas. Puedes enderezar de este modo las tierras controladas por cualquier jugador.

Exponer el mal

{1}{W}

Instantáneo

Gira hasta dos criaturas objetivo.

Investiga. (*Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)

* Puedes lanzar Exponer el mal sin objetivos si solo quieres investigar.

Fin angustioso

{1}{W}{B}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Pierdes 3 vidas.

* Si el permanente que no sea tierra se convierte en un objetivo ilegal, el Fin angustioso es contrarrestado. No perderás 3 vidas.

Flujo de esencia

{U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Si es un Espíritu, pon un contador +1/+1 sobre ella.

* El Flujo de esencia verifica si la criatura es un Espíritu después de que regrese del exilio.

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

* Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

Si una carta de dos caras es exiliada, regresará con su cara frontal boca arriba.

Fuerza de las armas

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si controlas un equipo, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

* El equipo que controlas no tiene por qué estar anexado a una criatura.

Hacha de relámpagos

{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar el Hacha de relámpagos, descarta una carta o paga {5}.

El Hacha de relámpagos hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

* El coste de maná convertido del Hacha de relámpagos es 1, independientemente del coste adicional que pagues.

Herencia rechazada

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Cuando la criatura equipada se transforma, la Herencia rechazada se transforma.

Equipar {1}.

////

Acero de Bocaceniza

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3 y tiene la habilidad de dañar primero.

Equipar {3}.

* Cuando la Herencia rechazada se transforma, permanece anexada a la criatura a la que está anexada. Si la criatura equipada se transforma en un permanente que no sea criatura, la Herencia rechazada se desanexará antes de que se transforme en el Acero de Bocaceniza.

Hurgar en el cerebro

{2}{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra y la exilias.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, busca en el cementerio, mano y biblioteca de ese jugador cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que la carta exiliada, exilia esas cartas y luego ese jugador baraja su biblioteca.

* Si no hay cartas que no sean tierra para elegir, y tú tienes cuatro o más tipos de carta en tu cementerio, buscas en la biblioteca de ese jugador (aunque no encontrarás ninguna carta). Esa biblioteca se baraja.

Incitador al pecado

{2}{R}

Criatura — Diablo

3/2

Amenaza.

Al comienzo de tu mantenimiento, muestra la primera carta de tu biblioteca. Cualquier oponente puede hacer que pongas esa carta en tu cementerio. Si un jugador lo hace, el Incitador al pecado hace una cantidad de daño a ese jugador igual al coste de maná convertido de esa carta. De lo contrario, pon esa carta en tu mano.

* Por orden de turno, y comenzando por quien va después de ti, cada oponente puede decidir que pongas esa carta en tu cementerio. Una vez que un jugador lo haga, el Incitador al pecado le hace inmediatamente a ese jugador un daño igual al coste de maná convertido de esa carta. El disparo del Incitador al pecado no realiza más acciones.

Indignación de Liliana

{X}{B}

Conjuro

Pon las X primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. El jugador objetivo pierde 2 vidas por cada carta de criatura que vaya al cementerio de esta manera.

* No pierdes el juego por tener cero cartas en tu biblioteca hasta que tengas que robar una carta. X puede ser mayor o igual a la cantidad de cartas en tu biblioteca sin que pierdas el juego.

Inquisidora militante

{2}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/3

La Inquisidora militante obtiene +1/+0 por cada equipo que controlas.

* La habilidad de la Inquisidora militante cuenta todo el equipo que controlas, al margen de si está anexado a una criatura o no.

* La habilidad de la Inquisidora militante se aplica además de cualquier efecto que tenga el equipo anexado a ella.

Interludio siniestro

{2}{W}

Instantáneo

Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas. Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Las auras anexadas a las criaturas exiliadas se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir.

* Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

Si una carta de dos caras es exiliada, regresará con su cara frontal boca arriba.

Invasión dérmica

{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada ataca cada combate si puede.

Cuando la criatura encantada muera, regresa la Invasión dérmica al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Mudapiel

Criatura — Horror insecto

3/4

* Es el controlador de la Invasión dérmica, no el controlador de la criatura encantada, el que regresa la Invasión dérmica transformada al campo de batalla.

* El controlador de la criatura encantada todavía elige a qué jugador o planeswalker ataca esa criatura.

* Si, durante tu paso de declarar atacantes, la criatura encantada está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar en ese caso tampoco.

Investigación en curso

{1}{U}

Encantamiento

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, investiga. *(Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

{1}{G}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: Investiga. Ganas 2 vidas.

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

Investigador aberrante

{3}{U}

Criatura — Insecto humano

3/2

Vuela.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio. Si es una carta de instantáneo o de conjuro, transforma al Investigador aberrante.

////

Forma perfeccionada

azul

Criatura — Horror insecto

5/4

Vuela.

* Ningún jugador puede realizar acción alguna entre ambos pasos de la habilidad disparada del Investigador aberrante. Si la carta puesta en tu cementerio es una carta de instantáneo o de conjuro, el Investigador aberrante se transformará antes de que un jugador pueda realizar ninguna acción.

* Si un efecto de reemplazo hace que la primera carta de tu biblioteca vaya a una zona distinta de tu cementerio, el Investigador aberrante se transformará si esa carta era una carta de instantáneo o de conjuro.

Investigador temerario

{1}{U}

Criatura — Bribón humano

2/1

Cuando sacrifiques una Pista, transforma al Investigador temerario.

////

Portador de verdades abrumadoras

azul

Criatura — Hechicero humano

3/2

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

Siempre que el Portador de verdades abrumadoras haga daño de combate a un jugador, investiga. *(Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

* Si la habilidad del Investigador temerario se dispara varias veces antes de que una de estas habilidades se resuelva, solo la primera habilidad que se resuelva hará que se transforme. Consulta el encabezado "Cambios de reglas: cartas de dos caras" en la sección "Notas generales" para obtener más información.

Invocación de San Traft

{1}{W}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene "Siempre que esta criatura ataque, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Ángel blanco 4/4 con la habilidad de volar girada y atacando. Exilia esa ficha al final del combate".

* Declaras a qué jugador o planeswalker está atacando la ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo jugador o planeswalker al que ataca la criatura encantada.

* Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

* Si un efecto otorga a la ficha la habilidad de vigilancia, la ficha seguirá entrando al campo de batalla girada.

* Remover la Invocación de San Traft o la criatura encantada del campo de batalla no evitará que la habilidad disparada retrasada exilie la ficha de Ángel al final del combate.

Jace, Descifrador de Misterios

{3}{U}{U}

Planeswalker — Jace

5

+1: Adivina 1, luego roba una carta.

−2: Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

−8: Obtienes un emblema con "Siempre que un oponente lance su primer hechizo cada turno, contrarresta ese hechizo".

* La habilidad disparada del emblema contrarresta el primer hechizo que lanza un oponente en cada turno, no solo en el turno de ese oponente.

* Si la habilidad disparada del emblema de Jace no contrarresta el primer hechizo que lanza un oponente (quizás porque ese primer hechizo no puede ser contrarrestado), no se disparará de nuevo en el mismo turno para intentar contrarrestar el segundo hechizo de ese jugador.

* Si hay varios oponentes, el emblema de Jace puede dispararse una vez cada turno por cada oponente.

Jinete pálida de Trostad

{1}{B}

Criatura - Espíritu

3/3

Esgurrizado. *(Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza que ella.)*
Cuando la Jinete pálida de Trostad entre al campo de batalla, descarta una carta.

* Puedes lanzar la Jinete pálida de Trostad incluso si no tienes otras cartas en la mano. Si no tienes cartas en la mano cuando la última habilidad se resuelve, no ocurre nada.

Juicio de Avacyn

{1}{R}

Conjuro

Demencia {X}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

El Juicio de Avacyn hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o jugadores objetivo. Si se pagó el coste de demencia del Juicio de Avacyn, en vez de eso, hace X puntos de daño divididos como elijas entre esas criaturas y/o jugadores.

* Tú anuncias cómo se divide el daño como parte del lanzamiento del Juicio de Avacyn. Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.

* Puedes redirigir el daño que le haría a un oponente el Juicio de Avacyn a un planeswalker que controla ese oponente. Sin embargo, el Juicio de Avacyn no puede hacer daño a un planeswalker y al controlador de ese planeswalker a la vez.

* Si el Juicio de Avacyn tiene varios objetivos y algunos (pero no todos) son objetivos ilegales cuando el Juicio de Avacyn se resuelve, el Juicio de Avacyn hará daño igualmente a los objetivos legales que queden según la división de daño original.

Lápida corrupta

{2}

Artefacto

La Lápida corrupta entra al campo de batalla girada.

{T}: Elige un color de una carta de tu cementerio. Agrega un maná de ese color a tu reserva de maná.

* Las cartas incoloras no tienen ningún color, así que no puedes agregar {C} a tu reserva de maná de esta manera.

* Los jugadores no pueden responder a las habilidades de maná, así que ningún jugador puede realizar ninguna acción para impedir que obtengas el color de maná que esperas producir una vez que anuncias la habilidad.

Llamar a la línea de sangre

{1}{B}

Encantamiento

{1}, descartar una carta: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Caballero Vampiro negra 1/1 con la habilidad de vínculo vital. Activa esta habilidad solo una vez por turno.

* Puedes activar la habilidad de Llamar a la línea de sangre una vez en el turno de cada jugador, no solo en el tuyo.

Lluvia mordiente

{2}{B}{B}

Conjuro

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

Demencia {2}{B}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* El conjunto de criaturas afectadas por la Lluvia mordiente se determina cuando el hechizo se resuelve. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -2/-2.

Lobo de Brecha del Diablo

{3}{R}{R}

Criatura — Lobo elemental

5/5

Siempre que el Lobo de Brecha del Diablo ataque, puedes pagar {1}{R} y descartar una carta. Si lo haces, el Lobo de Brecha del Diablo hace una cantidad de daño a la criatura o planeswalker objetivo igual al coste de maná convertido de la carta descartada.

* No puedes elegir descartar una carta sin pagar también {1}{R}.

* Si una carta con {X} en su coste de maná es descartada con la habilidad del Lobo de Brecha del Diablo, X se considera 0.

* Tú eliges la criatura o planeswalker objetivo cuando la habilidad disparada del Lobo de Brecha del Diablo va a la pila. Eliges qué carta quieres descartar, en su caso, cuando la habilidad se resuelve. Aunque los jugadores pueden responder a la habilidad disparada una vez que eliges un objetivo, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que descartas la carta y el momento en que se hace el daño.

Lobo de la jauría aullante

{2}{R}

Criatura — Lobo

3/3

El Lobo de la jauría aullante no puede bloquear a menos que controles otro Lobo o Licántropo.

* Si controlas un segundo Lobo de la jauría aullante, ambos pueden bloquear.

Maestra de fragua de Kessig

{1}{R}

Criatura — Licántropo chamán humano

2/1

Siempre que la Maestra de fragua de Kessig bloquee o sea bloqueada por una criatura, la Maestra de fragua de Kessig hace 1 punto de daño a esa criatura.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma a la Maestra de fragua de Kessig.

////

Licántropa entrañafulgor

rojo

Criatura — Licántropo

3/2

Siempre que la Licántropa entrañafulgor bloquee o sea bloqueada por una criatura, la Licántropa entrañafulgor hace 2 puntos de daño a esa criatura.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma a la Licántropa entrañafulgor.

* La primera habilidad de la Maestra de fragua de Kessig solo se dispara una vez por cada criatura que la bloquee o que sea bloqueada por ella. La habilidad se resuelve y hace daño a esa criatura antes de que se haga el daño de combate. Si ese daño destruye a una criatura que bloquea a la Maestra de fragua de Kessig, esta no deja de estar bloqueada. Lo mismo es válido para la primera habilidad de la Licántropa entrañafulgor.

Maquinaciones de Nahiri

{1}{W}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

{1}{R}: Las Maquinaciones de Nahiri hacen 1 punto de daño a la criatura bloqueadora objetivo.

* Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada de las Maquinaciones de Nahiri destruyendo la criatura a la que haces objetivo antes de que la habilidad que le otorga indestructible se resuelva.

* Destruir una criatura bloqueadora no hace que la criatura a la que bloqueaba deje de estar bloqueada.

Masa inexorable

{2}{G}

Criatura — Cieno

3/3

Delirio — Siempre que la Masa inexorable ataque, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Cieno verde 3/3 girada y atacando.

* Declaras a qué jugador o planeswalker está atacando la ficha cuando la pones en el campo de batalla. No tiene por qué tratarse del mismo jugador o planeswalker al que ataca la Masa inexorable.

* Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

* Si un efecto otorga a la ficha la habilidad de vigilancia, la ficha seguirá entrando al campo de batalla girada.

Mascarada de Stensia

{2}{R}

Encantamiento

Las criaturas atacantes que controlas tienen la habilidad de dañar primero.

Siempre que un Vampiro que controlas haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre él.

Demencia {2}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* Perder o ganar la habilidad de dañar primero una vez que se ha hecho este tipo de daño no causará que una criatura haga daño de combate dos veces o no haga daño de combate.

Misionero piadoso

{2}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Siempre que el Misionero piadoso u otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

{2}, {T}, sacrificar otro permanente: Transforma el Misionero piadoso.

////

Discípulo obstinado

negro

Criatura — Clérigo humano

2/4

Siempre que el Discípulo obstinado u otra criatura que controlas muera, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Si el Misionero piadoso entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura que controlas, la habilidad del Misionero piadoso se dispara una vez por la otra criatura y una vez por sí mismo.

* Si el Discípulo obstinado muere al mismo tiempo que otra criatura que controlas, la habilidad del Discípulo obstinado se dispara una vez por la otra criatura y una vez por sí mismo.

Misioneros avacynos

{3} {W}

Criatura — Clérigo humano

3/3

Al comienzo de tu paso final, si los Misioneros avacynos están equipados, transfórmalos.

////

Inquisidores lunarcas

blanco

Criatura — Clérigo humano

4/4

Cuando esta criatura se transforme en los Inquisidores lunarcas, puedes exiliar otra criatura objetivo hasta que los Inquisidores lunarcas dejen el campo de batalla.

* El equipo anexado a los Misioneros avacynos permanece anexado una vez que se transforman.

* Si los Inquisidores lunarcas dejan el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.

* Si los Inquisidores lunarcas se transforman de algún modo en los Misioneros avacynos, la criatura permanecerá exiliada. Si los Misioneros avacynos dejan el campo de batalla más adelante, la criatura regresará al campo de batalla.

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

* Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de los Inquisidores lunarcas deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que vaya a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Mordisco rabioso

{1} {G}

Conjuro

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

* Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando el Mordisco rabioso intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Muerto implacable

{B} {B}

Criatura — Zombie

2/2

Amenaza. (Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)

Cuando el Muerto implacable muera, puedes pagar {B}. Si lo haces, regrésalo a la mano de su propietario.

Cuando el Muerto implacable muera, puedes pagar {X}. Si lo haces, regresa otra carta de criatura Zombie objetivo con coste de maná convertido de X de tu cementerio al campo de batalla.

* Las dos últimas habilidades del Muerto implacable se disparan al mismo tiempo y pueden ponerse en la pila en cualquier orden. La primera habilidad puesta en la pila será la última en resolverse.

Tú decides si pagas o no por cada habilidad disparada cuando se resuelve. Si lo haces, el resto del efecto de esa habilidad sucede antes de que ningún jugador pueda realizar ninguna acción.

Mutación grotesca

{1}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+1 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(El daño hecho por la criatura también hace que su controlador gane esa misma cantidad de vidas.)*

* Varias copias de vínculo vital son redundantes.

Nahiri, la Adalid

{2}{R}{W}

Planeswalker — Nahiri

4

+2: Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

−2: Exilia el encantamiento, artefacto girado o criatura girada objetivo.

−8: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto o de criatura, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca. Gana la habilidad de prisa. Regrésala a tu mano al comienzo del próximo paso final.

* Puedes activar la primera habilidad de Nahiri sin la intención de descartar una carta, solo para añadir lealtad a Nahiri.

* Si encuentras un artefacto que no sea criatura con la tercera habilidad de Nahiri, seguirá ganando la habilidad de prisa, aunque no supondrá nada a menos que ese artefacto se convierta en una criatura.

* Si el artefacto o criatura puesto en el campo de batalla con la tercera habilidad de Nahiri deja el campo de batalla antes del próximo paso final, no regresará a tu mano desde su nueva zona.

Necrópodo de Morkrut

{5}{B}

Criatura — Horror babosa

7/7

Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

Siempre que el Necrópodo de Morkrut ataque o bloquee, sacrifica otra criatura o tierra.

* Cuando el Necrópodo de Morkrut ataca, su disparo no se resuelve hasta que se elijan todos los atacantes. Lo mismo sucede cuando bloquee. Esto significa que otra criatura, como una que esté encantada con la Invocación de San Traft, también puede atacar o bloquear y luego ser sacrificada. * Sacrificar una criatura bloqueadora de este modo no hace que la criatura a la que bloqueaba deje de estar bloqueada.

* En la improbable situación de que no controles ninguna otra criatura o tierra, la última habilidad no hará nada. El Necrópodo de Morkrut puede atacar o bloquear sin penalización.

No olvidado

{1}{W}

Conjuro

Pon la carta objetivo de un cementerio en la parte superior o inferior de la biblioteca de su propietario. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

* Tú eliges si quieres poner la carta objetivo en la parte superior o en el fondo de la biblioteca de su propietario cuando No olvidado se resuelve.

* Tú obtienes la ficha de Espíritu, no el propietario de la carta objetivo

Obispa finada

{2}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

2/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de criatura con coste de maná convertido de 3 o menos, investiga. *(Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

* Lanzar un hechizo pagando un coste alternativo, como un coste de demencia, no modifica su coste de maná convertido. Por ejemplo, lanzar las Gemelas de la Hacienda Maurer (una carta con coste de maná {4}{B} y coste de demencia {2}{B}) por su coste de demencia no hará que la habilidad de la Obispa finada se dispare.

Obra maestra de GeraIf

{3}{U}{U}

Criatura — Horror zombie

7/7

Vuela.

La Obra maestra de GeraIf obtiene -1/-1 por cada carta en tu mano.

{3}{U}, descartar tres cartas: Regresa la Obra maestra de GeraIf de tu cementerio al campo de batalla girada.

* La última habilidad de la Obra maestra de GeraIf solo puede activarse mientras esté en tu cementerio.

* Si un hechizo o habilidad hace que robes cartas y luego descartes cartas, la Obra maestra de GeraIf puede tener una resistencia de 0 mientras eliges las cartas que quieres descartar. Siempre que vuelva a tener una resistencia de 1 o más una vez que el hechizo o habilidad se resuelva, sobrevivirá.

Odric, mariscal lunarca

{3}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Al comienzo de cada combate, las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno si una criatura que controlas daña primero. Lo mismo vale para las habilidades de volar, toque mortal, dañar dos veces, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, escurridizo, arrollar y vigilancia.

* La habilidad de Odric se dispara al comienzo de cada combate, no solo del combate en tu turno, tengan o no las criaturas que controlas las habilidades nombradas. Si una criatura gana una de las habilidades especificadas antes de que la habilidad disparada de Odric se resuelva, quizás porque otra habilidad se disparó al comienzo del combate, las criaturas que controlas ganarán esa habilidad.

* El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad de Odric y cómo son afectadas se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que comiences a controlar más adelante en el turno no ganarán ninguna habilidad ni harán que las criaturas ganen habilidades nuevas, y las habilidades que ganen no cambiarán incluso si todas las criaturas que tenían las habilidades dejan el campo de batalla.

* Varias copias de cualquiera de las habilidades que Odric puede otorgarles a tus criaturas son redundantes.

Olivia, movilizada para la guerra

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Caballero vampiro

3/3

Vuela.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes descartar una carta. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno y se convierte en un Vampiro además de sus otros tipos.

* Tú decides si quieres descartar una carta cuando la habilidad disparada de Olivia, movilizada para la guerra se resuelve. Si lo haces, el resto de los efectos de la habilidad suceden antes de que cualquier jugador pueda realizar ninguna acción.

* Si la criatura que entró deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad disparada de Olivia, movilizada para la guerra, todavía puedes descartar una carta. El resto de la habilidad no tiene ningún efecto.

* Si descartas una carta, la criatura solo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno, pero el contador +1/+1 y el subtipo Vampiro permanecen indefinidamente.

Orientación etérea

{2}{W}

Conjuro

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

* El conjunto de criaturas afectadas por la Orientación etérea se determina cuando el hechizo se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +2/+1.

Pacifista de Lambholt

{1}{G}

Criatura — Licántropo chamán humano

3/3

La Pacifista de Lambholt no puede atacar a menos que controles una criatura con fuerza de 4 o más.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma a la Pacifista de Lambholt.

////

Carnicera de Lambholt

verde

Criatura — Licántropo

4/4

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma a la Carnicera de Lambholt.

* Si la fuerza de la Pacifista de Lambholt se convierte en 4 o más, cumple su propia restricción y puede atacar.

Para siempre

{4}{B}{B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Cada una de esas criaturas es un Zombie negro además de sus otros colores y tipos. Pon Para siempre en el fondo de la biblioteca de su propietario.

* Si una carta de criatura objetivo es normalmente incolora, será simplemente negra. No será a la vez negra e incolora.

Patrulla de Puentespino

{3}{G}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Siempre que la Patrulla de Puentespino haga daño a una o más criaturas, investiga. (*Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)

Al principio de cada paso final, si sacrificaste tres o más pistas este turno, puedes poner una carta de criatura de tu mano en el campo de batalla.

* La primera habilidad de la Patrulla de Puentespino solo se dispara una vez por cada paso de daño de combate, al margen de a cuántas criaturas haga daño.

* La segunda habilidad de la Patrulla de Puentespino busca en el turno anterior entero, incluso si la Patrulla de Puentespino no estaba en el campo de batalla durante parte de ese turno. Comprobará las Pistas sacrificadas por cualquier razón, no solo aquellas sacrificadas por su propia habilidad.

Pavor reptante

{3}{B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador descarta una carta. Cada oponente que descarte una carta del mismo tipo que la que tú descartes pierde 3 vidas. (*Los jugadores revelan las cartas descartadas simultáneamente.*)

* Cuando un hechizo o una habilidad pide a cada jugador que descarte una carta, se empieza por el jugador cuyo turno se esté jugando y, por orden de turno, cada jugador elige una carta de su mano sin mostrarla y la pone a un lado. Luego, todas esas cartas se muestran y se descartan a la vez.

* Los tipos de carta que entran dentro de la habilidad del Pavor reptante son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo que aparece en algunas cartas antiguas). Los supertipos (como legendario y básica) y subtipos (como Humano y Equipo) no cuentan.

* Si un jugador no tiene cartas en la mano, no descarta una carta con los demás. Si tú no descartaste una carta, ningún jugador puede descartar una carta del mismo tipo que la que tú descartas, así que ningún jugador pierde 3 vidas.

* Si un oponente descarta una carta que comparte dos tipos de carta con la que tú descartaste, como una criatura artefacto, ese jugador pierde solo 3 vidas.

* Ya que se consideran solo las características de la cara frontal de una carta de dos caras mientras no está en el campo de batalla, una carta de dos caras con distintos tipos de carta en sus caras (como la Invasión dérmica) solo compara su cara frontal con las demás cartas descartadas.

Peletero obsesivo

{1}{G}

Criatura — Bribón humano

1/1

Cuando el Peletero obsesivo entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Delirio — Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* Ambas habilidades del Peletero obsesivo pueden hacer objetivo al propio Peletero obsesivo.

Pensamientos perturbadores

{1}{U}

Conjuro

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

Demencia {1}{U}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* Si solo queda una carta en tu biblioteca, pondrás esa carta en tu mano. * No perderás el juego por tener cero cartas en tu biblioteca hasta que tengas que robar una carta.

Puerco funesto de Kessig

{4}{G}{G}

Criatura — Horror jabalí

6/6

Delirio — El Puerco funesto de Kessig tiene la habilidad de arrollar mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

* La habilidad de arrollar solo importa cuando se asigna el daño de combate, antes de que se haga. Si el Puerco funesto de Kessig no tiene la habilidad de arrollar al asignar su daño de combate, no importará si la muerte de una criatura debido al daño de combate hace que el Puerco funesto de Kessig gane la habilidad de arrollar.

Ráfaga geist

{2}{R}

Instantáneo

La Ráfaga geist hace 2 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

{2}{U}, exiliar la Ráfaga geist de tu cementerio: Copia el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* La habilidad de la Ráfaga geist puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

* Cuando se resuelve la habilidad de la Ráfaga geist, crea una copia del hechizo de instantáneo o de conjuro. La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá luego como un hechizo normal, antes de que el hechizo original se resuelva, pero después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.

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

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

* Si el hechizo que se copia tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como ocurre con el coste de demencia del Juicio de Avacyn), la copia tendrá el mismo valor de X.

* Si el hechizo tiene daño dividido cuando se lanzó (de nuevo, como ocurre con el Juicio de Avacyn), no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño).

* Si se pagó un coste alternativo por el hechizo, como su coste de demencia o de impulso, se considera que se pagó el mismo coste alternativo por la copia.

Recipiente de malignidad

{1}{B}

Encantamiento

{1}{B}, sacrificar el Recipiente de malignidad: El oponente objetivo exilia dos cartas de su mano. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* No verás la mano del jugador mientras resuelves la habilidad del Recipiente de malignidad. Ese jugador elige dos cartas, las exilia boca arriba, y luego tú ves lo que exilió.

Reclutador de Vigilaponiente

{1}{G}

Criatura — Licántropo guerrero humano

2/2

{2}{G}: Mira las primeras tres 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 cualquier orden.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma al Reclutador de Vigilaponiente.

////

Aullador de Krallenhorde

verde

Criatura — Licántropo

3/3

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

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma al Aullador de Krallenhorde.

* Puedes activar la primera habilidad del Reclutador de Vigilaponiente en respuesta a su habilidad disparada.

* La última habilidad del Aullador de Krallenhorde solo puede reducir la porción de maná genérico del coste de un hechizo de criatura.

* La primera habilidad del Aullador de Krallenhorde puede reducir los costes alternativos tales como los costes de demencia.

Recuerdos fugaces

{2}{U}

Encantamiento

Cuando los Recuerdos fugaces entren al campo de batalla, investiga. *(Pon en el campo de batalla una ficha de artefacto Pista incolora con "{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta".)*

Siempre que sacrifiques una Pista, el jugador objetivo pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

* Si sacrificas una Pista para pagar el coste de un hechizo o una habilidad, la segunda habilidad de los Recuerdos fugaces se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.

Reducir a cenizas

{4}{R}

Conjuro

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

* Reducir a cenizas exilia la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.

Rito de criptolito

{1}{G}

Encantamiento

Las criaturas que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná”.

* Si una criatura tiene varias habilidades de maná con un coste de {T}, como en el caso de que controles dos Ritos de criptolito, solo puedes activar una de ellas por vez. Girar la criatura no produce más maná.

Sabia del conocimiento ancestral

{4}{G}

Criatura — Licántropo chamán humano

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Sabia del conocimiento ancestral son iguales a la cantidad de cartas que haya en tu mano.

Cuando la Sabia del conocimiento ancestral entre al campo de batalla, roba una carta.

Al comienzo de cada mantenimiento, si no se lanzaron hechizos en el último turno, transforma a la Sabia del conocimiento ancestral.

////

Licántropa del hambre ancestral

verde

Criatura — Licántropo

/

Vigilancia, arrolla.

Tanto la fuerza como la resistencia de la Licántropa del hambre ancestral son iguales a la cantidad total de cartas que haya en las manos de todos los jugadores.

Al comienzo de cada mantenimiento, si un jugador lanzó dos o más hechizos en el último turno, transforma a la Licántropa del hambre ancestral.

* Si no tienes cartas en la mano después de que la Sabia del conocimiento ancestral entre al campo de batalla, irá a tu cementerio antes de que su primera habilidad disparada se resuelva. Robarás una carta, pero la Sabia del conocimiento ancestral ya habrá desaparecido.

Sabueso de Ciénaga Lejana

{4}{B}

Criatura — Perro zombie

5/3

Delirio — El Sabueso de Ciénaga Lejana tiene la habilidad de amenaza mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada salvo por dos o más criaturas.)*

* La habilidad de amenaza solo importa cuando se eligen bloqueadoras. Hacer que el Sabueso de Ciénaga Lejana gane la habilidad de amenaza después de que se elijan bloqueadoras no hará que deje de estar bloqueado.

Segunda recolección

{2}{G}{G}

Instantáneo

Por cada ficha que controles, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de ese permanente.

* La Segunda recolección copia las características originales de cada ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. No copia si esa ficha 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.

* La Segunda recolección copia todas las fichas, no solo las fichas de criatura. En particular, esto incluye las fichas de Pista.

Sensación hormigueante

{2}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte por primera vez cada turno, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Insecto verde 1/1.

* Si varias cartas de tierra van a tu cementerio a la vez, la última habilidad de la Sensación hormigueante solo se dispara una vez. Esto puede ocurrir porque un efecto (como el de la primera habilidad de la Sensación hormigueante) los puso allí directamente de tu biblioteca, o porque fueron destruidas al mismo tiempo (como en el caso de dos criaturas tierra que recibieran daño de combate letal).

Separar el magma

{1}{R}

Conjuro

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

* Ya que el efecto de Separar el magma no modifica las características de ningún permanente, el conjunto de criaturas afectadas por Separar el magma se actualiza constantemente. Las criaturas sin la habilidad de volar que entren al campo de batalla más adelante en el turno no podrán bloquear.

Sigarda, Gracia de las Garzas

{3}{G}{W}

Criatura legendaria — Ángel

4/5

Vuela.

Tú y los Humanos que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

{2}, exiliar una carta de tu cementerio: Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

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

* Sigarda tiene una errata en español. Su tercera habilidad impresa dice “exiliar una carta de criatura de tu cementerio”. El texto correcto es el que aparece aquí. Puedes pagar {2} y exiliar cualquier carta de tu cementerio para activar su última habilidad.

Skaab alacosida

{3}{U}

Criatura — Horror zombie

3/1

Vuela.

{1}{U}, descartar dos cartas: Regresa el Skaab alacosida de tu cementerio al campo de batalla girado.

* La última habilidad del Skaab alacosida solo puede activarse mientras esté en tu cementerio.

Sorin, Némesis Siniestro

{4}{W}{B}

Planeswalker — Sorin

6

+1: Muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a su coste de maná convertido.

−X: Sorin, Némesis Siniestro hace X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo y tú ganas X vidas.

−9: Pon en el campo de batalla una cantidad de fichas de criatura Caballero Vampiro negras 1/1 con la habilidad de vínculo vital igual al total de vidas más alto entre todos los jugadores.

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

* En un juego de Gigante de dos cabezas, el total de vidas más alto entre todos los jugadores es el total de vidas más alto entre todos los equipos.

Susurros malevolentes

{3}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Obtiene +2/+0 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Demencia {3}{R}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* Los Susurros malevolentes pueden hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles.

* Ganar el control de una criatura no hace que ganes el control de cualquier aura o equipo anexo a ella, aunque estos seguirán anexados a la criatura.

Temporadas pasadas

{4}{G}{G}

Conjuro

Regresa cualquier cantidad de cartas con costes de maná convertido diferentes de tu cementerio a tu mano. Pon Temporadas pasadas en el fondo de la biblioteca de su propietario.

* Las palabras “costes de maná convertido diferentes” compara los costes de maná de las cartas de tu cementerio entre sí, no los relativos a las Temporadas pasadas. Puedes regresar una carta con un coste de maná convertido de 6.

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

* Una carta sin coste de maná, como una tierra, tiene un coste de maná convertido de 0.

* Tú eliges qué cartas quieres regresar cuando las Temporadas pasadas se resuelven, no cuando las lanzas.

Teniente de Thalia

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

1/1

Cuando el Teniente de Thalia entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada otro Humano que controlas.

Siempre que otro Humano entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Teniente de Thalia.

* Si el Teniente de Thalia entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro Humano, se disparan todas las habilidades del Teniente de Thalia. Pondrás un contador +1/+1 sobre ambas cartas.

Tesón

{3}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. Endereza esas criaturas.

* El conjunto de criaturas afectadas por la Tenacidad se determina cuando el hechizo se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de vínculo vital.

* Varias copias de vínculo vital son redundantes.

Triscaidecafobia

{3}{B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno:

- Cada jugador con exactamente 13 vidas pierde el juego y luego cada jugador gana 1 vida.
- Cada jugador con exactamente 13 vidas pierde el juego y luego cada jugador pierde 1 vida.

* Puedes elegir un modo incluso si ningún jugador pierde el juego. Los jugadores seguirán ganando o perdiendo vidas según corresponda.

* Si eliges el segundo modo de la Triscaidecafobia y comienzas a resolverlo mientras un oponente tiene 13 vidas y tu total de vidas es 1, ese oponente perderá el juego antes de que tú pierdas 1 vida.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, cada equipo con 13 vidas pierde el juego y luego cada jugador de cada equipo gana o pierde 1 vida, lo que aumenta o disminuye el total de vidas del equipo en 2.

* Si cada jugador tiene 13 vidas cuando la habilidad de la Triscaidecafobia se resuelve, el juego termina en empate.

Turba desordenada

{1}{W}

Criatura — Humano

1/1

Siempre que otra criatura que controles muera, pon un contador +1/+1 sobre la Turba desordenada.

* Si la Turba desordenada y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizás porque ambas estaban atacando o bloqueando), la Turba desordenada no estará en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvada por el contador +1/+1 que se pondría sobre ella.

Vals macabro

{1}{B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano, luego descarta una carta.

* Si no tienes otras cartas en la mano, tendrás que descartar una de las cartas de criatura que regreses a tu mano.

* Puedes lanzar el Vals macabro haciendo objetivo a una o a cero cartas de criatura. Seguirás descartando una carta aunque no hagas objetivo a ninguna carta de criatura.

Visiones febriles

{1}{U}{R}

Encantamiento

Al comienzo del paso final de cada jugador, ese jugador roba una carta. Si el jugador es tu oponente y tiene cuatro o más cartas en su mano, Visiones febriles le hace 2 puntos de daño.

* Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre los dos pasos de la habilidad disparada de las Visiones febriles. Si, por ejemplo, tu oponente tiene cuatro cartas o más en la mano después de robar una carta, las Visiones febriles le harán 2 puntos de daño a ese jugador.

Visitante del asilo

{1}{B}

Criatura — Hechicero vampiro

3/1

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, si ese jugador no tiene cartas en su mano, robas una carta y pierdes 1 vida.

Demencia {1}{B}. *(Si descartas esta carta, exíliala. Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

* El paso de mantenimiento sucede antes del paso de robar y después del paso de enderezar. La primera habilidad del Visitante del asilo se disparará y se resolverá antes de que el jugador activo robe una carta en su paso de robar si ese jugador no tiene cartas en la mano.

* La habilidad disparada del Visitante del asilo verifica la mano del jugador activo cuando comienza el mantenimiento y cuando el disparo se resuelve. Si ese jugador tiene una carta en la mano cuando se resuelve, no robas una carta ni pierdes 1 vida. En particular, si controlas varios Visitantes del asilo durante tu mantenimiento, la habilidad que se resuelva primero impedirá que la habilidad del otro tenga ningún efecto, a menos que encuentres la forma de librarte de la carta que robaste y pusiste en tu mano antes de que la habilidad se resuelva.

* En el turno de un oponente, las habilidades disparadas que controlas se resolverán antes que las habilidades disparadas de los permanentes que ese oponente controla, en el caso de que se disparen al mismo tiempo. Esto implica que si tanto tú como tu oponente controlan un Visitante del asilo durante el mantenimiento de tu oponente y este no tiene cartas en su mano, siempre robarás una carta antes de que tu oponente tenga una carta en su mano.

Magic: The Gathering, Magic, Sombras sobre Innistrad, Dragones de Tarkir, Magic Orígenes, La batalla por Zendikar, El juramento de los Guardianes, Innistrad, Odisea y Espiral del tiempo son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2016 Wizards.