

Notas de la colección *Theros más allá de la muerte*

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

Documento modificado por última vez el 22 de noviembre de 2019

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

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

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

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección *Theros más allá de la muerte* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 24 de enero de 2020. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Gremios de Rávnica*, *La lealtad de Rávnica*, *La Guerra de la Chispa*, *Colección básica 2020*, *El trono de Eldraine* y *Theros más allá de la muerte*.

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

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

Nueva habilidad de palabra clave: escapatoria

La historia de *Theros más allá de la muerte* sigue a la Planeswalker Elspeth en su lucha por escapar del inexorable final que le espera en el Inframundo, pero no escapará sola. Tus cartas con la nueva palabra clave, escapatoria, también pueden ayudarte a romper los grilletes de la tumba.

Corcel del Inframundo

{2} {B}

Criatura — Caballo pesadilla

3/3

El Corcel del Inframundo no puede bloquear.

Escapatoria—{4} {B}, exiliar otras tres cartas de tu cementerio. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.*)

El Corcel del Inframundo escapa con dos contadores

+1/+1 sobre él.

Las reglas oficiales de escapatoria son las siguientes:

702.137. Escapatoria

702.137a Escapatoria representa una habilidad estática que funciona mientras la carta con la habilidad de escapatoria está en el cementerio de un jugador. “Escapatoria [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en lugar de su coste de maná”. Lanzar un hechizo usando su habilidad de escapatoria sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.137b Un hechizo o permanente “escapó” si ese hechizo o el hechizo que se convirtió en ese permanente al resolverse se lanzó desde un cementerio con una habilidad de escapatoria.

702.137c Una habilidad que dice “[Este permanente] escapa con ...” significa “Si este permanente escapó, entra al campo de batalla con ...” Esa habilidad puede tener una habilidad disparada vinculada a ella que se dispare “Cuando entre al campo de batalla de esta manera”. (Ver la regla 603.11). Una habilidad disparada como esa se dispara cuando ese permanente entra al campo de batalla después de haber aplicado su efecto de reemplazo, incluso si ese efecto de reemplazo no tuvo ningún efecto.

- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
 - Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra en el campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Es posible que vuelva a escapar: últimamente es difícil encontrar buena seguridad en el Inframundo.
 - Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
 - Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
 - Si una carta con escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
 - Cuando empiezas a lanzar un hechizo con escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
-

Mecánica que regresa: devoción

Tal vez Elspeth decidiera desafiar a los dioses de Theros. Tú, en cambio, puedes mostrar tu devoción hacia ellos y beneficiarte de sus dádivas. “Devoción” es un término de las reglas que cuenta los símbolos de maná de colores en los costes de maná de los permanentes que controlas para determinar la magnitud de sus efectos.

Arrastrar al Inframundo

{2} {B} {B}

Instantáneo

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

Destruye la criatura objetivo.

- Los símbolos de maná incoloros y genéricos ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pírexiano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- Si pones un Aura en un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.

Ciclo de cartas: los dioses de Theros

El panteón de Theros es poderoso y la mera presencia de sus miembros cambiará tu juego. Pero si muestras suficiente devoción a los dioses de Theros, ellos se mostrarán más activos y lucharán junto a ti.

Heliod, Corona Solar

{2} {W}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al blanco sea menor que cinco,

Heliod no es una criatura.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura o encantamiento objetivo que controlas.

{1} {W}: Otra criatura objetivo gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que la Deidad no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en otras zonas, sin importar tu devoción a su color. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.

- En cuanto una Deidad entre al campo de batalla, tu devoción a su color determinará si los efectos de reemplazo que afecten a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican a esa Deidad. Como los efectos de reemplazo se consideran antes de que la Deidad esté en el campo de batalla, los símbolos de maná en su coste de maná no se contarán para determinarla.
- Cuando una Deidad entre al campo de batalla, tu devoción a su color (incluyendo los símbolos de maná del coste de maná de la propia Deidad) determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla.
- Si una Deidad deja de ser una criatura, pierde el tipo de criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un encantamiento legendario.
- Las habilidades de las Deidades funcionan mientras estén en el campo de batalla, sin importar si son criaturas o no.
- Si una Deidad está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removida del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
- Los contadores que se pongan sobre una Deidad permanecen sobre ella mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
- Si un efecto hace que una Deidad pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.

Palabra de habilidad que regresa: constelación

El reino estrellado de Nyx lanza sus destellos sobre todos los pueblos de Theros con sus grupos de estrellas que representan a los dioses que habitan los cielos. Constelación es una palabra de habilidad para destacar habilidades que se disparan siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Unicornio cautivador

{4} {W}

Criatura — Unicornio

4/4

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

- Una habilidad de constelación se dispara siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control por cualquier motivo. Los encantamientos con otros tipos de carta, como las criaturas encantamiento, también harán que se disparen las habilidades de constelación.
- Un hechizo de Aura que tenga un objetivo ilegal cuando intente resolverse no se resuelve y en vez de eso va al cementerio de su propietario. No entra al campo de batalla, así que las habilidades de constelación no se disparan.

Mecánica que regresa: Sagas

En el plano de Theros existen innumerables mitos y leyendas de héroes valientes, monstruos feroces y dioses formidables. La colección *Theros más allá de la muerte* contiene diez de esas historias como cartas de Saga. Es posible que reconozcas algunas de ellas de eventos anteriores de la historia de *Magic*.

Kiora derrota a la diosa del mar

{5} {U} {U}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)

I — Crea una ficha de criatura Kraken azul 8/8 con la habilidad de antimaleficio.

II — Gira todos los permanentes que no sean tierra que controla el oponente objetivo. No se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

III — Gana el control del permanente objetivo que controla un oponente. Enderézalo.

- En cuanto una Saga entre al campo de batalla, su controlador pone un controlador de sabiduría sobre ella. En cuanto empiece tu fase principal precombate (inmediatamente después de tu paso de robar), pon otro contador de sabiduría sobre cada Saga que controlas. Poner un contador de sabiduría sobre una Saga de cualquiera de estas maneras no utiliza la pila.
- Cada símbolo que aparece a la izquierda del recuadro de texto de una Saga representa una habilidad de capítulo. Una habilidad de capítulo es una habilidad disparada que se dispara cuando un contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la cantidad de contadores de sabiduría sobre la Saga pase a ser igual o mayor que el número de capítulo de la habilidad. Las habilidades de capítulo van a la pila y se puede responder a ellas.
- Una habilidad de capítulo no se dispara si se pone un contador de sabiduría sobre una Saga que ya tenía una cantidad de contadores de sabiduría igual o mayor que el número de ese capítulo. Por ejemplo, el tercer contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la habilidad de capítulo III se dispare, pero no hará que se disparen de nuevo la I ni la II.
- Una vez que se dispara una habilidad de capítulo, la habilidad que hay en la pila no se ve afectada si la Saga gana o pierde contadores, o si deja el campo de batalla.
- Si varias habilidades de capítulo se disparan al mismo tiempo, su controlador las pone en la pila en cualquier orden. Si cualquiera de ellas necesita objetivos, esos objetivos se eligen en cuanto las habilidades van a la pila y antes de que ninguna de esas habilidades se resuelva.
- Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare. Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga contadores de sabiduría.
- Una vez que la cantidad de contadores de sabiduría sea igual o mayor a la del número más alto entre las habilidades de capítulo, el controlador de la Saga la sacrifica tan pronto como su habilidad de capítulo deja la pila, probablemente al resolverse o ser contrarrestada. Esta acción basada en estado no usa la pila.

Tema de la colección: lanzar hechizos durante el turno de un oponente

Varias cartas de la colección *Theros más allá de la muerte* te animan a tener astucia y lanzar hechizos durante el turno de tu oponente y te recompensan la primera vez que lo haces.

Embaucador de la arena

{3} {R}

Criatura — Chamán humano

3/3

Siempre que lances tu primer hechizo durante el turno de cada oponente, pon un contador +1/+1 sobre el

Embaucador de la arena.

- Una habilidad que se dispara cuando lanzas un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Esta habilidad solo se dispara en tu primer hechizo durante el turno de tu oponente, no en el primer hechizo después de que la carta esté en el campo de batalla. Si lanzas un hechizo antes de que esté en el campo de batalla (incluso si lanzas esta carta de alguna manera durante el turno de un oponente), la habilidad no se disparará.
- Si tienes más de un oponente, esta habilidad se puede disparar una vez durante los turnos de cada uno de esos oponentes.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, esta habilidad no se dispara más de una vez durante el turno de cada equipo oponente.

Tema de la colección: criaturas heroicas

Elspeth no es la única heroína de Theros, ¡ni mucho menos! Algunas criaturas son más heroicas que otras y potencian tu ataque si las haces objetivo.

Héroe de la manada

{1} {W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo al Héroe de la manada, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- Una habilidad que se dispara cuando lanzas un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si lanzas un hechizo que haga objetivo a esta criatura varias veces, esta habilidad solo se dispara una vez.
- Esta habilidad no se dispara si copias un hechizo que la hace objetivo o si se cambian los objetivos de un hechizo para hacerla objetivo a ella.
- Este efecto afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve la habilidad. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+0.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acólita de la aflicción

{2} {B} {G}

Criatura — Clérigo humano

2/3

Cuando la Acólita de la aflicción entre al campo de batalla, pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego, puedes regresar una carta de permanente de tu cementerio a tu mano.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- La carta que regresas con la Acólita de la aflicción puede ser una que acabas de poner en tu cementerio con su habilidad. La razón es que la habilidad no hace objetivo a la carta que regresarás.

Afemia, la Cacofónica

{1} {B}

Criatura encantamiento legendaria — Arpía

2/1

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, puedes exiliar una carta de encantamiento de tu cementerio. Si lo haces, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de Afemia, no puedes exiliar más que una carta de encantamiento para obtener más de una ficha de Zombie.
- Eliges si exilias una carta de encantamiento o no (y cuál) mientras la habilidad disparada de Afemia se está resolviendo. Si Afemia muere en respuesta a su propia habilidad disparada, esta puede ser la carta que exilies.

Aferrarse al polvo

{B}

Instantáneo

Exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de criatura, ganas 3 vidas. De lo contrario, robas una carta.

Escapatoria—{3} {B}, exiliar otras cinco cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- Si la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando Aferrarse al polvo intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 3 vidas ni robarás una carta.
 - Si la carta exiliada es una carta de criatura que es también otro tipo de carta (como una criatura encantamiento), ganas 3 vidas, pero no robas una carta.
 - Aferrarse al polvo puede hacer objetivo una de las cinco cartas que exiliarás para pagar su coste de escapatoria. En ese caso, el hechizo no se resolverá.
-

Alas de la arrogancia

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de volar.

Sacrificar las Alas de la arrogancia: La criatura equipada no puede ser bloqueada este turno. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

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

- Si las Alas de la arrogancia se anexan a una criatura que no controlas, puedes activar la habilidad para hacer que la criatura sea imbloqueable, pero no podrás sacrificar la criatura al comienzo del próximo paso final.
- Si ganas el control de una criatura “hasta el final del turno”, la controlas durante tu paso final. Si usas las Alas de la arrogancia para hacer que esta criatura vuele demasiado cerca del sol, la sacrificarás.

Alirios, cautivado

{2} {U}

Criatura legendaria — Humano

2/3

Alirios, cautivado entra al campo de batalla girado.

Alirios no se endereza durante tu paso de enderezar si controlas un Reflejo.

Cuando Alirios entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Reflejo azul 3/2.

- Los hechizos y habilidades pueden enderezar a Alirios, aunque no se enderece durante tu paso de enderezar.
- Cuando ya no controles un Reflejo, Alirios no se endereza inmediatamente. Se endereizará durante tu próximo paso de enderezar.

Altar del panteón

{3}

Artefacto

Tu devoción a cada color y a cada combinación de colores aumenta en uno.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Si controlas una Deidad, un Semidiós o un encantamiento legendario, ganas 1 vida.

- Tu devoción a dos colores (por ejemplo, tu devoción al rojo y al verde) aumenta en uno, no en dos ni en tres.
 - Ganas solo 1 vida, al margen de cuántas Deidades, Semidioses y/o encantamientos legendarios controles después del primero.
 - La última habilidad del Altar del panteón es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Agregarás maná a tu reserva inmediatamente y ganarás 1 vida, si corresponde.
-

Alzamiento furioso

{2} {R}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta hasta que exilies otra carta con el Alzamiento furioso.

- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza tu paso final, la habilidad del Alzamiento furioso no se disparará. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. Sin embargo, no tiene que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
- La habilidad del Alzamiento furioso hace que exilies solo una carta, sin importar cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles después de la primera.
- El efecto del Alzamiento furioso no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si el Alzamiento furioso deja el campo de batalla antes de que lances la carta exiliada más reciente, puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada.

Amnesia de Ashiok

{2} {U} {U}

Encantamiento

Destello.

Cuando la Amnesia de Ashiok entre al campo de batalla, exilia el hechizo objetivo.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos con el mismo nombre que la carta exiliada.

Cuando la Amnesia de Ashiok deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- El hechizo exiliado no es contrarrestado, pero no se resolverá. Esta carta funciona contra hechizos que no pueden ser contrarrestados.
 - Si la Amnesia de Ashiok deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad de entra al campo de batalla, su última habilidad se dispara y se resuelve sin ningún efecto, y luego la habilidad que entra al campo de batalla exilia el hechizo objetivo durante el resto del juego.
 - Si no hay ninguna carta exiliada (quizá porque el hechizo exiliado era una copia de un hechizo o era un hechizo de comandante movido a la zona de mando en la variante Commander), o si la carta exiliada deja el exilio de alguna manera, la Amnesia de Ashiok no impedirá a los jugadores lanzar hechizos.
-

Anax, endurecido en la forja

{1} {R} {R}

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

*/3

La fuerza de Anax es igual a tu devoción al rojo. *(Cada {R} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al rojo.)*

Siempre que Anax u otra criatura que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de criatura Sátiro roja 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”. Si la fuerza de la criatura era de 4 o más, en vez de eso, crea dos de esas fichas.

- La habilidad que define la fuerza de Anax funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Si Anax muere al mismo tiempo que otra criatura que no sea ficha que controlas, su habilidad se dispara por cada una de las criaturas que no sean fichas y Anax.
- Para determinar si creas dos fichas, verifica la fuerza de la criatura que murió inmediatamente antes de que muriera.
- Si creas una ficha que es una copia de Anax, cuando muere esa copia se dispara la última habilidad de esa copia.

Ansia de sentido

{2} {U}

Instantáneo

Roba tres cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de encantamiento.

- Puedes descartar una carta de encantamiento o dos cartas que pueden ser o no ser encantamientos. Si realmente quieres, puedes descartar dos cartas de encantamiento.

Antiguo florecido de Nyx

{4} {G} {G} {G}

Criatura encantamiento — Elemental

5/5

Arrolla.

Si giras un permanente para obtener maná, en vez de eso, produce el triple de ese maná.

- “Giras un permanente para obtener maná” solo si activas una habilidad activada de ese permanente que incluya el símbolo {T} en su coste y produce maná como parte de su efecto.
- Si una habilidad se dispara “siempre que gires” algo para obtener maná y produce maná, esa habilidad de maná disparada no se verá afectada por el Antiguo florecido de Nyx.
- El Antiguo florecido de Nyx normalmente no produce maná él mismo. En su lugar, hace que los permanentes que gires para obtener maná produzcan más maná. Si la habilidad de maná de ese permanente pone restricciones o condiciones en el maná que produce, eso se aplicará a todo el maná que produzca de esta manera.

- Los efectos de varias copias del Antiguo florecido de Nyx son acumulativos. Por ejemplo, si tienes dos copias del Antiguo florecido de Nyx en el campo de batalla, obtendrás nueve veces la cantidad y los tipos originales de maná.

Apatía terrorífica

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

{2} {W}: Exilia la criatura encantada.

- La criatura que se exilia es la criatura que la Apatía terrorífica encanta en cuanto su última habilidad se resuelve.
- Si la Apatía terrorífica deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, el permanente que se exilia es el que la Apatía terrorífica encantaba antes de dejar el campo de batalla, incluso si ese permanente ya no es una criatura.

Arácnir tela de cadenas

{G}

Criatura — Araña

1/2

Alcance.

Cuando la Arácnir tela de cadenas entre al campo de batalla, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo con la habilidad de volar que controla un oponente.

Escapatoria—{3} {G} {G}, exiliar otras cuatro cartas de tu cementerio. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.*)

La Arácnir tela de cadenas escapa con tres contadores +1/+1 sobre ella.

- Si la Arácnir tela de cadenas deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.

Arasta de la Tela Infinita

{2} {G} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Araña

3/5

Alcance.

Siempre que un oponente lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura

Araña verde 1/2 con la habilidad de alcance.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Arconte de la gracia solar

{2} {W} {W}

Criatura — Arconte

3/4

Vuela, vínculo vital.

Las criaturas Pegaso que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Pegaso blanca 2/2 con la habilidad de volar.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Arconte de las estrellas caídas

{4} {W} {W}

Criatura — Arconte

4/4

Vuela.

Cuando el Arconte de las estrellas caídas muera, puedes regresar la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.

Arrastrar al Inframundo

{2} {B} {B}

Instantáneo

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

Destruye la criatura objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Arrastrar al Inframundo). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico en el coste de Arrastrar al Inframundo. Hay que pagar igualmente el maná de color.
 - Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar en cuánto se reduce el coste de Arrastrar al Inframundo.
-

Ascenso a la gloria

{3} {W} {B}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.
- Regresa la carta de Aura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.
- Como los modos se realizan de forma secuencial, un Aura que regrese al campo de batalla con Ascenso a la gloria puede encantar a una criatura regresada al campo de batalla con Ascenso a la gloria.

Ashiok, artista de temores (*carta de mazo de Planeswalker*)

{4} {U} {B}

Planeswalker legendario — Ashiok

4

+2: Roba una carta. Cada jugador pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

−5: Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

−11: Gana el control de todas las criaturas que controla el oponente objetivo.

- El efecto de la última habilidad de Ashiok dura indefinidamente. No caduca en cuanto termina el turno ni si Ashiok deja el campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los permanentes que controlas gracias a la segunda habilidad de Ashiok y termina el efecto de control de la última habilidad de Ashiok.

Ashiok, inspiración de pesadillas

{3} {U} {B}

Planeswalker legendario — Ashiok

5

+1: Crea una ficha de criatura Pesadilla azul y negra 2/3 con “Siempre que esta criatura ataque o bloquee, cada oponente exilia las dos primeras cartas de su biblioteca”.

−3: Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Luego, ese jugador exilia una carta de su mano.

−7: Puedes lanzar hasta tres cartas del exilio boca arriba de las que tus oponentes sean propietarios sin pagar sus costes de maná.

- Cualquier efecto que exilia una carta la exilia boca arriba a menos que dicho efecto especifique lo contrario.
- La carta exiliada mientras se resuelve la segunda habilidad de Ashiok puede ser la que regresó a la mano de su propietario.
- Si la segunda habilidad de Ashiok regresa una ficha a la mano de su propietario, ese jugador no puede exiliar esa ficha de su mano. Debe exiliar una carta de su mano, si es posible.
- Puedes lanzar cualquiera de las cartas boca arriba de las que tus oponentes sean propietarios desde el exilio mientras resuelves la última habilidad de Ashiok, no solo las exiliadas por la segunda habilidad de Ashiok o por las fichas de Pesadilla de Ashiok.
- Si quieres lanzar alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución de la última habilidad de Ashiok. No puedes esperar y lanzarlas más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Entusiasmo ante la posibilidad, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos y/o permanentes que controlas con la última habilidad de Ashiok.

Aspecto de lamprea

{3} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Aspecto de lamprea entre al campo de batalla, el oponente objetivo descarta dos cartas.

La criatura encantada tiene la habilidad de vínculo vital.

- Si la criatura que el Aspecto de lamprea fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.
- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Aspecto de mantícora

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

Cuando el Aspecto de mantícora entre al campo de batalla, la criatura encantada gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

La criatura encantada obtiene +2/+0.

- Si el Aspecto de mantícora deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla disparada, la última criatura a la que encantaba antes de abandonarlo gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Aspirante a la sangre

{1} {R}

Criatura — Berserker sátiro

1/1

Siempre que sacrifiques un permanente, pon un contador +1/+1 sobre el Aspirante a la sangre.

{1} {R}, {T}, sacrificar una criatura o un encantamiento:

El Aspirante a la sangre hace 1 punto de daño a la criatura objetivo. Esa criatura no puede bloquear este turno.

- La primera habilidad del Aspirante a la sangre es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes, como su segunda habilidad.
- Si sacrificas un permanente como parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la primera habilidad del Aspirante a la sangre se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.
- El Aspirante a la sangre se puede sacrificar para pagar el coste de su última habilidad.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Aspirante a la sangre intente resolverse, la habilidad no se resuelve. La criatura puede bloquear de forma normal. Si el objetivo es legal pero no recibió daño (probablemente porque tiene un efecto de prevención), no puede bloquear este turno.

Atreos, cubierto con sudario (*carta promocional de Buy-a-Box*)

{4} {W} {B}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

4/7

Indestructible.

Mientras tu devoción al blanco y al negro sea menor que siete, Atreos no es una criatura.

Al comienzo de tu paso final, pon un contador de moneda sobre otra criatura objetivo.

Siempre que una criatura con un contador de moneda sobre ella muera o vaya al exilio, regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control.

- Tu devoción al blanco y al negro es la cantidad de símbolos de maná entre los costes de maná de los permanentes que controlas que son blancos, negros, o ambos. Si un efecto cuenta tu devoción a dos colores, un símbolo híbrido que sea de ambos colores se cuenta solo una vez.
- Si una ficha con un contador de moneda sobre ella muere o va al exilio, la última habilidad de Atreos se dispara, pero no la regresará al campo de batalla.
- La criatura regresa al campo de batalla sin ningún contador de moneda sobre ella.
- Si un efecto exilia a una criatura con un contador de moneda sobre ella y la regresa al campo de batalla inmediatamente después, la última habilidad de Atreos se dispara, pero no tendrá ningún efecto. Si un

efecto exilia a una criatura con un contador de moneda sobre ella y fuera a regresarla al campo de batalla más adelante, la última habilidad de Atreos regresará esa carta al campo de batalla y no regresará después.

- Si una criatura con un contador de moneda sobre ella va a un cementerio o al exilio, pero deja esa zona antes de que la última habilidad de Atreos se resuelva, esa carta permanece en su nueva zona, incluso si esa zona también es un cementerio o el exilio. No la regresas al campo de batalla.
- Si Atreos y una criatura con un contador de moneda sobre ella van a cementerios y/o al exilio al mismo tiempo, la otra criatura regresará al campo de batalla.
- Si Atreos obtiene de alguna manera un contador de moneda sobre él, su última habilidad hará que regrese cuando muera o sea exiliado.
- Si Atreos deja el campo de batalla, las criaturas con contadores de moneda sobre ellas los conservan. Los contadores no tendrán ningún significado ni efecto a menos que otro Atreos esté en el campo de batalla más adelante.
- Si una criatura con un contador de moneda sobre ella deja de ser una criatura, mantiene su contador de moneda, pero la última habilidad de Atreos no se disparará cuando ese permanente muera o sea exiliado a menos que para ese momento vuelva a ser una criatura.
- Si una criatura de la cual no eres propietario tiene un contador de moneda sobre ella, ese permanente regresará al campo de batalla bajo tu control cuando muera o sea exiliado mientras tú controles a Atreos. En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todas las criaturas que controlas con la habilidad de Atreos.
- En un juego de dos jugadores, si ambos jugadores controlan un Atreos cuando muere una criatura con un contador de moneda sobre ella, el jugador que no sea el activo (el jugador cuyo turno no se está jugando) regresará la criatura bajo su control. Si eso sucede en un juego de varios jugadores, el jugador que no sea el activo que esté más cerca de la derecha del jugador cuyo turno se está jugando regresará la criatura bajo su control.

Atris, oráculo de las medias verdades

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Consejero humano

3/2

Amenaza.

Cuando Atris, oráculo de las medias verdades entre al campo de batalla, el oponente objetivo mira las tres primeras cartas de tu biblioteca y las divide en un montón boca abajo y un montón boca arriba. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

- Elige un único oponente objetivo para que mire las tres primeras cartas de tu biblioteca y las ponga en montones. Los demás jugadores no pueden mirar, pero pueden ofrecer consejos sin saber qué cartas son. El jugador que mira también puede contarles a los demás jugadores cosas que sean ciertas sobre esas cartas, medias verdades o mentiras absolutas.
 - No tienes que mostrar las cartas del montón boca abajo si lo pones en tu mano.
 - El oponente puede dividir las cartas en un montón de tres y un montón de cero. El montón de tres cartas puede ser el montón boca arriba o el montón boca abajo. Algunas veces tus oponentes pueden parecer muy amables, pero ten en cuenta a qué deidad sirve Atris.
-

Bailarina de la arboleda de Skola

{1} {G}

Criatura encantamiento — Druida sátiro

2/2

Siempre que una carta de tierra vaya a tu cementerio desde cualquier parte, ganas 1 vida.

{2} {G}: Pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.

- Como la habilidad de la Bailarina de la arboleda de Skola se dispara cuando van cartas de tierra a tu cementerio “desde cualquier parte”, para dispararse, la Bailarina de la arboleda de Skola debe estar en el campo de batalla inmediatamente después de que una carta de tierra vaya allí. Esto significa que si la Bailarina de la arboleda de Skola muere al mismo tiempo que una tierra que controlas, su habilidad no se disparará.

Bendición de Iroas

{3} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando la Bendición de Iroas entre al campo de batalla, hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

- Si la criatura que la Bendición de Iroas fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Bendición de Karametra

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si es una criatura encantada o una criatura encantamiento, también gana las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes. El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- Solo se verifica si la criatura objetivo está encantada o es un encantamiento mientras la Bendición de Karametra se está resolviendo. Si es encantada o deja de estar encantada luego (o, en algunos casos inusuales, se convierte en un encantamiento o deja de ser uno luego), no ganará ni perderá las habilidades de antimaleficio e indestructible.
-

Bendición de lianas de guerra

{1} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando la Bendición de lianas de guerra entre al campo de batalla, la criatura encantada lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

La criatura encantada obtiene +0/+2.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad disparada de la Bendición de lianas de guerra intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si la criatura encantada ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.
- Si la Bendición de lianas de guerra deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla disparada, la última criatura a la que encantaba antes de abandonarlo será la que luche.

Bendición traicionera

{2} {B}

Encantamiento

Cuando la Bendición traicionera entre al campo de batalla, roba tres cartas.

Siempre que lances un hechizo, pierdes 1 vida.

Cuando la Bendición traicionera sea objetivo de un hechizo o una habilidad, sacrifícala.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si lanzas un hechizo que haga objetivo a la Bendición traicionera, eliges si pierdes 1 vida antes o después de sacrificarla. Pierdes 1 vida incluso si la sacrificas primero.

Brecha al Inframundo

{1} {R}

Encantamiento

Cada carta que no sea tierra en tu cementerio tiene la habilidad de escapatoria. El coste de escapatoria es igual al coste de maná de la carta más exiliar otras tres cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar cartas desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

Al comienzo del paso final, sacrifica la Brecha al Inframundo.

- Si una carta no tiene coste de maná, su coste de escapatoria no se puede pagar, por lo que no puedes lanzarla por ese coste.
 - Si estás lanzando una carta de aventurero o una carta partida con escapatoria, eliges cómo quieres lanzarla, luego pagas el coste apropiado (para la Aventura, la criatura o la mitad de la carta partida que elijas) y además exilias tres cartas.
-

Buey de Ágonas

{3} {R} {R}

Criatura — Buey

4/2

Cuando el Buey de Ágonas entre al campo de batalla, descarta tu mano, luego roba tres cartas.

Escapatoria—{R} {R}, exiliar otras ocho cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

El Buey de Ágonas escapa con un contador +1/+1 sobre él.

- Robas tres cartas, incluso si no descartas ninguna carta.

Búsqueda infatigable

{2} {G}

Conjuro

Muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes poner en tu mano una carta de criatura y/o de tierra que se encuentre entre ellas. Pon el resto en tu cementerio.

- Mientras se resuelve la Búsqueda infatigable, puedes poner en tu mano una carta de criatura, una carta de tierra, una carta de criatura y una carta de tierra o ninguna carta.

Calafa, la amada del mar

{1} {U} {U}

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

*/3

La fuerza de Calafa es igual a tu devoción al azul. *(Cada {U} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al azul.)*

Las criaturas y encantamientos que controlas tienen “A tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos que hagan objetivo a este permanente”.

- La habilidad que define la fuerza de Calafa funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
 - La última habilidad de Calafa se aplica a sí misma, así como a cualquier otra criatura o encantamiento que controles.
 - La última habilidad de Calafa proporciona solo una copia de la habilidad a las criaturas que controlas que también son encantamientos.
 - Al oponente solo le cuesta {1} más lanzar un hechizo que haga objetivo más de una vez a una sola criatura o encantamiento que controlas. Si el hechizo de un oponente hace objetivo a varias criaturas y/o encantamientos que controlas, lanzarlo le cuesta {1} más por cada una de esas criaturas y/o encantamientos.
-

Cáliz, la Mano del Destino

{2} {G} {W}

Planeswalker legendario — Cáliz

4

+1: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de encantamiento que se encuentre entre ellas y poner esa carta en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

−3: Exilia la criatura o encantamiento objetivo que no controlas hasta que el encantamiento objetivo que controlas deje el campo de batalla.

−7: Regresa todas las cartas de encantamiento de tu cementerio al campo de batalla.

- Si el encantamiento objetivo que controlas deja el campo de batalla o se convierte de alguna manera en un objetivo ilegal antes de que se resuelva la segunda habilidad de Cáliz, el permanente objetivo que no controlas no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla al mismo tiempo que una criatura encantamiento, esa Aura no puede encantar a esa criatura.

Campeona setessana

{2} {G}

Criatura — Guerrero humano

1/3

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la Campeona setessana y roba una carta.

- Si la Campeona setessana deja el campo de batalla después de que su habilidad se dispare, sigues robando una carta, aunque no pondrás un contador +1/+1 sobre la Campeona setessana.
-

Canfurioso del Inframundo

{1} {R}

Criatura — Perro elemental

3/1

El Canfurioso del Inframundo ataca cada combate si puede.

Escapatoria—{3} {R}, exiliar otras tres cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

El Canfurioso del Inframundo escapa con un contador +1/+1 sobre él.

- Si el Canfurioso del Inframundo no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.

Cantora de trenos

{1} {U}

Criatura — Sirena

1/3

Destello.

Vuela.

Cuando la Cantora de trenos entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-0 hasta el final del turno, donde X es tu devoción al azul.

(Cada {U} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al azul.)

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia tu devoción al azul.

Cariátide ilysea

{1} {G}

Criatura — Planta

1/1

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, en vez de eso, agrega dos manás de un color cualquiera.

- La habilidad activada de la Cariátide ilysea es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
-

Castigo de Heliod

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

El Castigo de Heliod entra al campo de batalla con cuatro contadores de tarea sobre él.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear. Pierde todas las habilidades y tiene “{T}: Remueve un contador de tarea del Castigo de Heliod. Luego, si no tiene contadores de tarea sobre él, destruye el Castigo de Heliod”.

- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que el Castigo de Heliod se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
 - Si la criatura encantada gana una habilidad que define un * en su fuerza o resistencia, ese * es 0.
 - Si una criatura está encantada por dos o más copias del Castigo de Heliod, solo tiene la habilidad activada del que se anexó más recientemente. Activar esa habilidad remueve un contador solo de ese.
-

Catóblepon alientopútrido

{4} {B} {B}

Criatura — Bestia

3/2

Cuando el Catóblepon alientopútrido entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia tu devoción al negro.
-

Chamán inspirasueños

{5} {R}

Criatura encantamiento — Chamán minotauro

5/4

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {2} {R} y sacrificar un permanente que no sea tierra. Si lo haces, muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de permanente que no sea tierra. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La Chamán inspirasueños se puede sacrificar para pagar el coste de su propia habilidad disparada.
- Al resolver la habilidad disparada de la Chamán inspirasueños, no puedes pagar {2} {R} más de una vez ni sacrificar varios permanentes.
- No puedes pagar {2} {R} y no sacrificar un permanente que no sea tierra, y viceversa. El coste se debe pagar en su totalidad o no pagarse.

- Si no queda ninguna carta que no sea tierra en tu biblioteca, simplemente barájala y sigue jugando.

Cíclope desconcertado

{3} {R}

Criatura — Cíclope

4/4

Alcance.

Siempre que dos o más criaturas que controlan tus oponentes ataquen, el Cíclope desconcertado no puede bloquear este combate.

- Cuando dos o más criaturas que controlan tus oponentes hayan atacado, el Cíclope desconcertado no podrá bloquear, incluso si todas menos una de esas atacantes dejan el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada.
- En un juego que use la alternativa de turnos compartidos en equipo (un juego de Gigante de dos cabezas, por ejemplo), la habilidad del Cíclope desconcertado se dispara si dos o más jugadores atacan ambos con solo una criatura.

Comerciante plumizo de Asfodel

{3} {B} {B}

Criatura — Zombie

2/4

Cuando el Comerciante plumizo de Asfodel entre al campo de batalla, cada oponente pierde X vidas, donde X es tu devoción al negro. Ganas vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

- La cantidad de vidas que ganas es el total de vidas perdidas, no simplemente el valor de X.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, cada equipo oponente pierde el doble de X vidas.

Conclusión fatídica

{2} {R}

Instantáneo

La Conclusión fatídica hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Adivina 1.

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la Conclusión fatídica intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No adivinarás 1.
-

Corniescarabajo nessiano

{1} {G}

Criatura — Insecto

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas otra criatura con fuerza de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre el Corniescarabajo nessiano.

- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza la fase de combate, la habilidad del Corniescarabajo nessiano no se dispara. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. Sin embargo, no tiene que ser la misma criatura en ambas ocasiones.
- La habilidad del Corniescarabajo nessiano solo le da un contador +1/+1, sin importar cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles después de la primera.

Cosechador de almas de Mogis

{2} {B}

Criatura encantamiento — Chamán minotauro

2/3

{2} {B}, sacrificar una criatura: Roba una carta.

- El Cosechador de almas de Mogis se puede sacrificar para pagar el coste de su propia habilidad.

Crecimiento de hidra

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Crecimiento de hidra entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura encantada.

Al comienzo de tu mantenimiento, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura encantada.

- Si el Crecimiento de hidra deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada de entra al campo de batalla, la última criatura a la que encantaba antes de abandonarlo gana el contador +1/+1.
- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Dalakos, creador de maravillas

{1} {U} {R}

Criatura legendaria — Artífice tritón

2/4

{T}: Agrega {C} {C}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de artefacto o activar habilidades de artefactos. Las criaturas equipadas que controlas tienen las habilidades de volar y prisa.

- No puedes usar el maná que genera la primera habilidad de Dalakos para activar habilidades de cartas de artefacto que no estén en el campo de batalla ni para pagar costes de habilidades disparadas de artefactos.
- Una criatura equipada es una que tenga uno o más Equipos anexados a ella. Una criatura que también es un Equipo no es una criatura equipada.

Daxos, bendecido por el sol

{W}{W}

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

2/*

La resistencia de Daxos es igual a tu devoción al blanco.

(Cada {W} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al blanco.)

Siempre que otra criatura que controlas entre al campo de batalla o muera, ganas 1 vida.

- La habilidad que define la resistencia de Daxos funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Daxos puede convertirse en letal si tu devoción al blanco disminuye durante ese turno.
- Si otra criatura que controlas entra al campo de batalla al mismo tiempo que Daxos, ganas 1 vida por esa criatura. De manera similar, si otra criatura que controlas muere al mismo tiempo que Daxos, ganarás 1 vida por esa criatura. Sin embargo, en el caso improbable de que Daxos muera al mismo tiempo que otra criatura entre al campo de batalla, o viceversa, no ganarás 1 vida por esa criatura.

Demonio del odio (carta de Theme Booster)

{5}{B}{B}

Criatura — Demonio

7/7

Vuela, arrolla.

Siempre que el Demonio del odio haga daño de combate a un jugador, ese jugador sacrifica una criatura.

- Si una criatura recibe daño letal al mismo tiempo que el Demonio del odio hace daño de combate a su controlador, ese jugador no puede sacrificar esa criatura.

Designio de Klothys

{5}{G}

Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es tu devoción al verde. *(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)*

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad del Designio de Klothys. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia tu devoción al verde.
- El Designio de Klothys afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +X/+X.

Devorar la existencia

{3} {B}

Instantáneo

Exilia la criatura o planeswalker objetivo. Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.

- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando Devorar la existencia intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No mirarás ni moverás la primera carta de tu biblioteca.
- Si no pones la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio, permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Devorarrecuerdos

{U} {B}

Criatura — Pesadilla

2/1

Siempre que una o más cartas vayan a tu cementerio desde tu biblioteca, el Devorarrecuerdos obtiene +1/+1 hasta el final del turno y no puede ser bloqueado este turno.

{1} {U} {B}: Pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.

- La habilidad disparada del Devorarrecuerdos le concede solo +1/+1 cada vez que van cartas a tu cementerio desde tu biblioteca, al margen de cuántas cartas vayan allí a la vez.
- Una vez que el Devorarrecuerdos sea bloqueado, resolver su habilidad disparada (quizá por activar su habilidad activada) no cambiará ni anulará ese bloqueo.

Dríada de los Bosques Ilyseos

{2} {G}

Criatura encantamiento — Ninfa

2/4

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

Las tierras que controlas son de todos los tipos de tierra básica además de sus otros tipos.

- La primera habilidad del Dríada de los Bosques Ilyseos es acumulativa si controlas más de uno. También es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de Huir a las tierras salvajes.
 - Cada tierra que controlas tendrá los tipos de tierra Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. También tendrá la habilidad de maná de cada tipo de tierra básica (por ejemplo, los Bosques tienen “{T}: Agrega {G}”). También seguirán teniendo sus otros subtipos y habilidades.
 - Darle tipos de tierra básica adicionales a una tierra no cambia su nombre ni si es legendaria o básica.
-

Eidolón de la obstrucción

{1} {W}

Criatura encantamiento — Espíritu

2/1

Daña primero.

Cuesta {1} más activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlan tus oponentes.

- El Eidolón de la obstrucción no reemplaza el coste de lealtad de activar una habilidad de lealtad ni hace que cueste más lealtad activarla. Solo añade un componente de maná al coste de activación de la habilidad.
- Solo cuesta {1} más activar las habilidades de lealtad, al margen de cuánta lealtad cueste activarlas.

Eidolón del odio

{B}

Criatura encantamiento — Espíritu

1/2

Vínculo vital.

Siempre que una criatura encantada muera, roba una carta por cada Aura que controlabas que estuviera anexada a ella.

- Si el Eidolón del odio muere al mismo tiempo que una o más criaturas encantadas, su última habilidad se dispara por cada una de esas criaturas. Esto incluye al propio Eidolón del odio si está encantado.
- Si un Aura que controlas es destruida a la vez que la criatura a la que encanta, la habilidad disparada del Eidolón del odio cuenta esa Aura para determinar si se dispara y cuántas cartas robarás.

El sueño de los fallecidos

{U}

Conjuro

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

Escapatoria—{2} {U}, exiliar otras tres cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- El sueño de los fallecidos puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
-

El triunfo de Anax

{2} {R}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de IV.)

I, II, III — Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+0, donde X es la cantidad de contadores de sabiduría sobre El triunfo de Anax.

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

- El valor de X para los tres primeros capítulos se determina solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno incluso si cambia la cantidad de contadores sobre El triunfo de Anax.
- Si cualquiera de los objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la última habilidad de capítulo se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Elspeth, heroína impertérrita *(carta de mazo de Planeswalker)*

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

Planeswalker legendario — Elspeth

5

+2: Elige hasta dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.

−2: Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Hoplita iluminado y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

−8: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de volar y obtienen +X/+X, donde X es tu devoción al blanco.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Elspeth. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia tu devoción al blanco.
 - La última habilidad de Elspeth afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +X/+X ni ganarán la habilidad de volar.
-

Elspeth, némesis del sol

{2} {W} {W}

Planeswalker legendario — Elspeth

5

−1: Hasta dos criaturas objetivo que controlas obtienen

+2/+1 cada una hasta el final del turno.

−2: Crea dos fichas de criatura Soldado Humano blancas

1/1.

−3: Ganas 5 vidas.

Escapatoria—{4} {W} {W}, exiliar otras cuatro cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- Si activas una habilidad de lealtad de Elspeth, va a tu cementerio y escapa en el mismo turno, será un nuevo permanente. Puedes activar una de sus habilidades de lealtad incluso si está representada por la misma carta.

Elspeth vence a la muerte

{3} {W} {W}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)

I — Exilia el permanente objetivo con coste de maná convertido de 3 o más que controla un oponente.

II — A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que no sean de criatura hasta tu próximo turno.

III — Regresa la carta de criatura o planeswalker objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Pon un contador +1/+1 o un contador de lealtad sobre esa carta.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste (como el del segundo capítulo de esta Saga) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
 - El efecto del segundo capítulo dura hasta tu próximo turno incluso si esta Saga deja el campo de batalla antes.
 - Eliges qué tipo de contador se pone en el permanente regresado después de que entre al campo de batalla. Puedes poner un contador +1/+1 en un planeswalker o un contador de lealtad en una criatura, pero normalmente esto no tiene ningún efecto.
 - En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la segunda habilidad de capítulo de esta Saga se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando hubiera empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.
-

Encadenarse al recuerdo

{U}

Instantáneo

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

Adivina 2.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Encadenarse al recuerdo intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 2.

Encarnación enigmática

{2} {G} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, puedes sacrificar otro encantamiento. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido igual a 1 más el coste de maná convertido del encantamiento sacrificado, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

- Mientras se resuelve la habilidad de Encarnación enigmática, no puedes sacrificar varios encantamientos para obtener varias criaturas.
- Si un encantamiento en el campo de batalla o una carta de criatura en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Enemigo de la ilustración

{5} {B}

Criatura encantamiento — Demonio

5/5

Vuela.

El Enemigo de la ilustración obtiene -1/-1 por cada carta que haya en las manos de tus oponentes.

Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador descarta una carta.

- La habilidad que modifica la fuerza y resistencia del Enemigo de la ilustración se aplica solo mientras está en el campo de batalla.
 - Si un hechizo o habilidad hace que un oponente robe una o más cartas, espera hasta que ese hechizo o habilidad termine de resolverse para determinar si el Enemigo de la ilustración muere por tener 0 de resistencia. Si ese hechizo o habilidad hace también que haya cartas que dejen la mano de ese jugador, el Enemigo de la ilustración puede ser brevemente una criatura 0/0 sin morir.
 - En cuanto se resuelve la última habilidad, en primer lugar, elige una carta en la mano sin mostrarla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Luego, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
 - Si algún jugador no puede descartar una carta, salta ese jugador y los demás jugadores descartan una carta.
-

Engendro de Farika

{3} {B}

Criatura — Gorgona

3/4

Escapatoria—{5} {B}, exiliar otras tres cartas de tu cementerio. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.*)

El Engendro de Farika escapa con dos contadores +1/+1 sobre él. Cuando entre al campo de batalla de esta manera, cada oponente sacrifica una criatura que no sea Gorgona.

- En cuanto la habilidad disparada se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige una criatura que controla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo.

Entrenamiento setessano

{1} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Entrenamiento setessano entre al campo de batalla, roba una carta.

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

- Si la criatura que el Entrenamiento setessano fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Entusiasmo ante la posibilidad

{1} {R}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar el Entusiasmo ante la posibilidad; no puedes lanzarlo sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.

Envolver en llamas

{3} {R}

Conjuro

Envolver en llamas hace 1 punto de daño a cada una de hasta tres criaturas objetivo. Esas criaturas no pueden bloquear este turno.

- El efecto de “no pueden bloquear” se aplica a cada una de las criaturas objetivo (y solo a esas criaturas) incluso si Envolver en llamas no hace ningún daño a una o más de ellas (debido a un efecto de prevención, por ejemplo) o si Envolver en llamas hace daño a una criatura diferente (debido a un efecto de redirección).

- Si cualquiera de las criaturas objetivo es un objetivo ilegal para cuando Envolver en llamas se resuelva, no recibirá daño y podrá bloquear. Las otras criaturas objetivo se verán afectadas.

Erebos, Alma Lúgubre

{3} {B}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/6

Indestructible.

Mientras tu devoción al negro sea menor que cinco,

Erebos no es una criatura.

Siempre que otra criatura que controlas muera, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, roba una carta.

{1} {B}, sacrificar otra criatura: La criatura objetivo obtiene -2/-1 hasta el final del turno.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de Erebos, no puedes pagar más de 2 vidas para robar más de una carta.
- Si una o más criaturas que controlas mueren al mismo tiempo que Erebos, su habilidad disparada se dispara por cada una de esas criaturas.
- La última habilidad de Erebos puede hacer objetivo a la criatura que sacrifiques para pagar su coste. En ese caso, la habilidad no se resolverá, pero la habilidad disparada de Erebos se disparará.

Erupción final

{2} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura o encantamiento.

La Erupción final hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura o encantamiento para lanzar la Erupción final; no puedes lanzarla sin sacrificar un permanente y no puedes sacrificar permanentes adicionales.
- La Erupción final no tiene ningún efecto adicional si sacrificas una criatura encantamiento.

Escudo con espejo

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +0/+2 y tiene la habilidad de antimaleficio y “Siempre que una criatura con la habilidad de toque mortal bloquee o sea bloqueada por esta criatura, destruye esa criatura”.

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

- La habilidad que concede el Escudo con espejo se dispara y se resuelve antes de que se haga el daño de combate. Esa criatura no hará daño de combate a la criatura equipada ni recibirá daño de esta.

- Si una criatura con la habilidad de toque mortal bloquea a la criatura equipada y luego es destruida, la criatura equipada permanece bloqueada. A menos que la criatura equipada tenga la habilidad de arrollar, no hará daño de combate al jugador o planeswalker al que ataca.
- Una vez que una criatura sin la habilidad de toque mortal bloquee o sea bloqueada por la criatura equipada, hacer que la otra criatura gane la habilidad de toque mortal no hará que se dispare la habilidad concedida por el Escudo con espejo.

Eutropia, la Doble Favorita

{1} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Esa criatura gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La habilidad de Eutropia puede hacer objetivo a una criatura que ya tenga la habilidad de volar. Igualmente obtendrá un contador +1/+1. Varias copias de la habilidad de volar en la misma criatura son redundantes.
- Si una criatura encantamiento entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad de Eutropia puede hacer objetivo a esa criatura.
- Eutropia puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada.

Evangelista del amanecer

{2} {W}

Criatura encantamiento — Clérigo humano

2/3

Siempre que una criatura muera, si un Aura que controlabas estaba anexada a ella, regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad del Evangelista del amanecer puede hacer objetivo a la carta cuya muerte hizo que se disparara la habilidad si el coste de maná convertido de esa carta es 2 o menos.
- La habilidad del Evangelista del amanecer se dispara cuando muere una criatura de cualquier jugador, siempre que esa criatura tuviera un Aura que tú controlaras anexada a ella.
- Si el Evangelista del amanecer muere mientras está encantado por un Aura que controlas, su habilidad se dispara.
- Si el Evangelista del amanecer muere al mismo tiempo que otra criatura encantada por un Aura que controlas, su habilidad se dispara.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Exploradora de la Torre de Hyrax

{2} {G}

Criatura — Explorador humano

3/3

Cuando la Exploradora de la Torre de Hyrax entre al campo de batalla, endereza la criatura objetivo.

- La habilidad de la Exploradora de la Torre de Hyrax puede hacer objetivo a una criatura enderezada, incluida la propia Exploradora de la Torre de Hyrax, si no hay criaturas giradas que quieras enderezar.

Fascinación por lo desconocido

{3} {B} {R}

Conjuro

Muestra las seis primeras cartas de tu biblioteca. Un oponente exilia una carta que no sea tierra de entre ellas.

Luego, pon el resto en tu mano. Ese oponente puede lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Si las seis cartas mostradas son cartas de tierra, tu oponente no exilia nada. Pones las seis cartas en tu mano.
- Si tu oponente desea lanzar la carta, lo hace como parte de la resolución de la Fascinación por lo desconocido. No puede esperar y lanzarla más adelante. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Entusiasmo ante la posibilidad, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Fatalidad inminente

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +3/+3 y ataca cada combate si puede.

Cuando la criatura encantada muera, la Fatalidad inminente hace 3 puntos de daño al controlador de esa criatura.

- Si la criatura encantada no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
-

Favorita de Iroas

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, la Favorita de Iroas gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de dañar dos veces en la misma criatura son redundantes.

Final inevitable

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica una criatura”.

- Como el Final inevitable concede la habilidad a la criatura encantada, la habilidad disparada se dispara al comienzo del mantenimiento del controlador de la criatura encantada y ese jugador elige una criatura para sacrificar. Puede no sacrificar la criatura encantada de inmediato, pero tendrá que hacerlo en algún momento.
- Los jugadores pueden realizar acciones antes de que se resuelva la habilidad disparada concedida por el Final inevitable, pero no pueden realizar ninguna acción durante un turno antes de que comience el mantenimiento de ese turno para intentar impedir que la habilidad se dispare.

Fuegos del Inframundo

{1} {R}

Conjuro

Los Fuegos del Inframundo hacen 1 punto de daño a cada criatura y a cada planeswalker. Si un permanente que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- Las criaturas y planeswalkers no están obligados a recibir daño letal de los Fuegos del Inframundo para ser exiliados. Tras recibir daño, si fueran a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso serán exiliados.

Galia de la Danza Infinita

{R} {G}

Criatura legendaria — Sátiro

2/2

Prisa.

Los otros Sátiros que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de prisa.

Siempre que ataques con tres o más criaturas, puedes descartar una carta al azar. Si lo haces, roba dos cartas.

- Si Galia deja el campo de batalla, los Sátiros que controlas pierden la habilidad de prisa. Si no están bajo tu control desde que empezó tu turno y no tienen la habilidad de prisa de otra manera, no pueden atacar este turno. Si ya atacaron, siguen siendo criaturas atacantes.
- Cuando tres o más criaturas que controlas hayan atacado, tendrás la opción de descartar una carta al azar, incluso si algunas o todas esas atacantes dejan el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad disparada de Galia.
- Mientras se resuelve la última habilidad de Galia, no puedes descartar varias cartas para robar más de dos cartas.
- No puedes elegir descartar una carta al azar si no tienes cartas en la mano. Si tienes una carta en la mano, la puedes descartar al azar, aunque muy al azar no es.

Gigante atrapador (*carta de Theme Booster*)

{5} {W}

Criatura — Gigante

5/7

Vigilancia.

Siempre que el Gigante atrapador sea bloqueado por una criatura, exilia esa criatura hasta que el Gigante atrapador deje el campo de batalla.

- Si más de una criatura bloquea al Gigante atrapador, su habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- El Gigante atrapador no deja de estar bloqueado cuando las criaturas que lo bloquean se exilian. A menos que gane la habilidad de arrollar, no hará daño de combate.
- Si el Gigante atrapador deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura bloqueadora no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Gigante del océano

{6} {U}

Criatura — Gigante

5/6

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

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la del Gigante del océano). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico en el coste del Gigante del océano. Hay que pagar igualmente el maná de color.

- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar en cuánto se reduce el coste del Gigante del océano.

Gigante tectónico

{2} {R} {R}

Criatura — Gigante elemental

3/4

Siempre que el Gigante tectónico ataque o sea objetivo de un hechizo que controla un oponente, elige uno:

- El Gigante tectónico hace 3 puntos de daño a cada oponente.
- Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en el objetivo de un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
- Si un hechizo hace objetivo al Gigante tectónico más de una vez, su habilidad solo se dispara una vez.
- Eliges cuál de las cartas exiliadas podrás lanzar mientras la habilidad se resuelve. No puedes esperar y elegir una más adelante. La otra carta permanece en el exilio.
- El Gigante tectónico no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
- Si no juegas la carta exiliada que elegiste, permanece en el exilio con la carta que no elegiste.

Guarda de los encadenados

{1} {R} {G}

Criatura — Guerrero minotauro

4/4

Arrolla.

El Guarda de los encadenados no puede atacar a menos que controle otra criatura con fuerza de 4 o más.

- Cuando el Guarda de los encadenados esté atacando, permanecerá atacando incluso si ya no controlas otra criatura con fuerza de 4 o más.
- Si controlas dos copias del Guarda de los encadenados, cada uno cumplirá la condición del otro y ambos podrán atacar.

Guardia del Inframundo (*carta de Theme Booster*)

{3} {B} {B}

Criatura — Soldado esqueleto

4/5

Siempre que el Guardia del Inframundo ataque, exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio.

Cuando el Guardia del Inframundo muera, pon en el campo de batalla todas las cartas exiliadas con él.

- El Guardia del Inframundo puede atacar incluso si no hay ninguna carta de criatura en tu cementerio que exiliar.
- Si ganas el control del Guardia del Inframundo de otro jugador y luego este muere, pondrás las cartas exiliadas en el campo de batalla bajo tu control.
- Si el Guardia del Inframundo deja el campo de batalla sin morir, las cartas de criatura exiliadas se exilian por el resto del juego. Si el Guardia del Inframundo regresa al campo de batalla después, será un objeto nuevo sin recuerdo de las criaturas que exilió anteriormente.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los permanentes que controlas con el Guardia del Inframundo pero de los que no eres el propietario.

Guardián del laberinto de Skofos

{3} {R}

Criatura — Guerrero minotauro

3/4

{1}: El Guardián del laberinto de Skofos obtiene +1/-1 hasta el final del turno.

Siempre que otra criatura sea objetivo de una habilidad de una tierra que controlas llamada Laberinto de Skofos, puedes hacer que el Guardián del laberinto de Skofos luche contra esa criatura. (*Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.*)

- Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en el objetivo de una habilidad se resuelve antes que la habilidad que hizo que se disparara. Se resuelven incluso si esa habilidad es contrarrestada o si la criatura ya no es un objetivo legal.
- Si el Guardián del laberinto de Skofos o la criatura objetivo del Laberinto de Skofos deja el campo de batalla, la otra no hará ni recibirá daño.

Haktos, el Intocable

{R} {R} {W} {W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

6/1

Haktos, el Intocable ataca cada combate si puede.

En cuanto Haktos entre al campo de batalla, elige 2, 3 o 4 al azar.

Haktos tiene protección contra cada coste de maná convertido excepto el número elegido.

- Si Haktos no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar en ese caso tampoco.
- Haktos tiene protección contra cada posible coste de maná convertido excepto el valor elegido, no solo protección contra las dos opciones que no se eligieron al azar.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Si una carta o permanente en cualquier otra zona tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- El coste de maná convertido de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná convertido que ese objeto.
- Se elige un número al azar para Haktos antes de que entre al campo de batalla. Los jugadores no lo pueden hacer objetivo antes de que gane las habilidades de protección apropiadas.
- Si de alguna manera no se toma una decisión para la habilidad de Haktos, su última habilidad no le concede habilidades de protección.

Heliod, Corona Solar
 {2} {W}
 Criatura encantamiento legendaria — Deidad
 5/5
 Indestructible.
 Mientras tu devoción al blanco sea menor que cinco,
 Heliod no es una criatura.
 Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la
 criatura o encantamiento objetivo que controlas.
 {1} {W}: Otra criatura objetivo gana la habilidad de
 vínculo vital hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de Heliod se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida de Daxos, bendecido por el sol o 3 vidas de Aferrarse al polvo. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de Heliod se dispara una sola vez.
- Si una criatura recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no puede obtener un contador de la habilidad de Heliod a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad de Heliod se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Heliod puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada.
- Un encantamiento que no sea una criatura con un contador +1/+1 sobre él no se verá afectado por ese contador hasta que se convierta en una criatura, en cuyo momento obtendrá +1/+1 por ese contador.
- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Heraldo de la tormenta

{2} {R}

Criatura — Chamán humano

3/2

Prisa.

Cuando el Herald de la tormenta entre al campo de batalla, regresa cualquier cantidad de cartas de Aura de tu cementerio al campo de batalla anexadas a criaturas que controlas. Exilia esas Auras al comienzo de tu próximo paso final. Si esas Auras fueran a dejar el campo de batalla, exílialas en vez de ponerlas en cualquier otro lado.

- El propio Herald de la tormenta está entre las criaturas que las Auras que regresan pueden encantar.
- Si un Aura no se puede anexar a una criatura que controlas, no puedes regresarla al campo de batalla.
- Solo las Auras que regresaron al campo de batalla se exiliarán al comienzo del próximo paso final. Las que elijas dejar en tu cementerio permanecerán allí.
- Si un efecto exilia un Aura que regresó de esta forma, la exilia ese efecto, no el efecto del Herald de la tormenta. Si ese efecto regresa el Aura al campo de batalla, el efecto del Herald de la tormenta ya no le afectará.

Heraldo de Nyx

{2} {G}

Criatura encantamiento — Chamán centauro

2/3

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura encantada o la criatura encantamiento objetivo que controlas obtiene +1/+1 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Una vez que la habilidad del Herald de Nyx se resuelve, la criatura mantiene el +1/+1 y la habilidad de arrollar incluso si deja de estar encantada más tarde ese turno (o, en algunos casos inusuales, deja de ser un encantamiento).

Hidra escamas de hierro (*carta de Theme Booster*)

{3} {G} {G}

Criatura — Hidra

5/5

Si una criatura fuera a hacer daño de combate a la Hidra escamas de hierro, prevén ese daño y pon un contador +1/+1 sobre la Hidra escamas de hierro.

- Solo pones un contador +1/+1 sobre la Hidra escamas de hierro por cada criatura cuyo daño de combate se prevenga, sin importar cuánto daño se haría.
- Si se hace daño que no se puede prevenir a la Hidra escamas de hierro, el daño se hace y simultáneamente pondrás un contador +1/+1 sobre ella, antes de que el juego verifique el daño letal.

Ictiomorfosis

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Pez azul con fuerza y resistencia base de 0/1.

- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que Ictiomorfosis se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
- Ictiomorfosis sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura encantada. No es más que un Pez azul. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, así como todos los otros tipos de carta que tuviera (como encantamiento).
- Ictiomorfosis sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse después de que Ictiomorfosis se anexe a una criatura sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
- Ictiomorfosis podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como un Vehículo. Si esto ocurre, Ictiomorfosis irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado en cuanto la criatura deje de ser una criatura.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si Ictiomorfosis se anexa a ella durante ese turno.

Impresionar

{3} {G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno, excepto el daño de combate que fueran a hacer criaturas encantadas y criaturas encantamiento. Adivina 2.

- Adivinas 2 mientras se resuelve Impresionar, no después de que se prevenga el daño.
- Impresionar no modifica las características de las criaturas, así que verifica inmediatamente antes de que se haga el daño si una criatura está encantada o también es un encantamiento para determinar si ese daño de combate se debe prevenir.

Impulso triunfal

{3} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo con fuerza de 4 o más.
Ganas 3 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Impulso triunfal intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 3 vidas.

Instante del destino

{1} {W}

Instantáneo

Exilia la criatura o encantamiento objetivo, luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.

Intervención de Erebos

{X} {B}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno. Ganas X vidas.
- Exilia hasta el doble de X cartas objetivo de los cementerios.

- Si eliges el primer modo y la criatura objetivo elegida es un objetivo ilegal para cuando la Intervención de Erebos intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No ganarás X vidas.

Intervención de Heliod

{X} {W} {W}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye X artefactos y/o encantamientos objetivo.
- El jugador objetivo gana el doble de X vidas.

- El segundo modo de la Intervención de Heliod hace que el jugador gane una cantidad de vidas igual a dos veces X. No hace que el jugador gane X vidas y luego vuelva a ganar X vidas.
-

Intervención de Nylea

{X} {G} {G}

Conjuro

Elige uno:

- Busca en tu biblioteca hasta X cartas de tierra, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja tu biblioteca.
- La Intervención de Nylea hace el doble de X puntos de daño a cada criatura con la habilidad de volar.

- El segundo modo de la Intervención de Nylea hace que haga daño a cada criatura con la habilidad de volar igual a dos veces X. No les hace X puntos de daño y luego vuelve a hacer X puntos de daño.
-

Intervención de Purforos

{X} {R}

Conjuro

Elige uno:

- Crea una ficha de criatura Elemental roja X/1 con las habilidades de arrollar y prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.
- La Intervención de Purforos hace el doble de X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

- El segundo modo de la Intervención de Purforos hace que haga daño al objetivo igual a dos veces X. No hace X puntos de daño y luego vuelve a hacer X puntos de daño.
-

Jabalí nessiano

{3} {G} {G}

Criatura — Jabalí

10/6

Todas las criaturas que puedan bloquear al Jabalí nessiano lo hacen.

Siempre que el Jabalí nessiano sea bloqueado por una criatura, el controlador de esa criatura roba una carta.

- Si una criatura no puede bloquear al Jabalí nessiano por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que bloquee al Jabalí nessiano, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que bloquear en ese caso tampoco. Esa criatura es libre de bloquear a otra criatura o no bloquear en absoluto.
 - Si una criatura tiene que bloquear a dos o más criaturas distintas, su controlador elige a qué criatura bloquea.
 - La segunda habilidad del Jabalí nessiano se dispara por cada criatura que lo bloquea.
 - La segunda habilidad del Jabalí nessiano se resuelve antes de que se haga el daño de combate, y los jugadores tienen la prioridad de lanzar hechizos (como las cartas recién robadas por el jugador defensor) después de que la habilidad se resuelva pero antes de que se haga el daño de combate.
-

Jinete de la estampida

{2} {R}

Criatura — Sátiro

2/3

Arrolla.

Al comienzo de cada combate, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, la Jinete de la estampida obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- La Jinete de la estampida solo obtiene +1/+1 de su habilidad, sin importar cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles después de la primera.
- Cuando la habilidad de la Jinete de la estampida le dé +1/+1, no perderá esa bonificación si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más después en el turno.
- Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza la fase de combate, la habilidad de la Jinete de la estampida no se dispara. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto. Sin embargo, no tiene que ser la misma criatura en ambas ocasiones.

Kiora derrota a la diosa del mar

{5} {U} {U}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)

I — Crea una ficha de criatura Kraken azul 8/8 con la habilidad de antimaleficio.

II — Gira todos los permanentes que no sean tierra que controla el oponente objetivo. No se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

III — Gana el control del permanente objetivo que controla un oponente. Enderézalo.

- Los permanentes que no sean tierra que controla el oponente objetivo que ya están girados cuando se resuelve la segunda habilidad de capítulo no se girarán de nuevo, pero no se enderezarán durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
 - La segunda habilidad de capítulo mantiene los permanentes girados, incluso si Kiora derrota a la diosa del mar deja el campo de batalla antes del próximo paso de enderezar de ese jugador.
 - Todos los permanentes que no sean tierra que entren bajo el control del jugador objetivo después de que se resuelva la segunda habilidad de capítulo se enderezarán de forma normal.
 - La segunda habilidad de capítulo hace objetivo al jugador pero no a sus permanentes. Los permanentes con la habilidad de antimaleficio se pueden girar de esta manera.
 - El efecto de cambio de control de la tercera habilidad de capítulo dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego.
-

Klothys, diosa del destino

{1} {R} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

4/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al rojo y al verde sea menor que siete, Klothys no es una criatura.

Al comienzo de tu fase principal precombate, exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de tierra, agrega {R} o {G}. De lo contrario, ganas 2 vidas y Klothys hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- Tu devoción al rojo y al verde es la cantidad de símbolos de maná entre los costes de maná de los permanentes que controlas que son rojos, verdes o ambos. Si un efecto cuenta tu devoción a dos colores, un símbolo híbrido que sea de ambos colores se cuenta solo una vez.
- Si la carta objetivo en un cementerio es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Klothys intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No agregarás maná, ganarás vidas ni harás daño.
- Si exilias una carta de tierra que tenga otro tipo de carta (como una tierra artefacto), agregas un maná, pero no ganarás vidas ni harás daño.
- Si exilias una carta que no sea tierra, ganas solo 2 vidas, al margen de cuántos oponentes reciban daño.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de Klothys hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y el tuyo gane 2 vidas.

Kraken del nadir

{1} {U} {U}

Criatura — Kraken

2/3

Siempre que robes una carta, puedes pagar {1}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre el Kraken del nadir y crea una ficha de criatura Tentáculo azul 1/1.

- Al resolver la habilidad del Kraken del nadir, no puedes pagar {1} varias veces para crear varios Tentáculos ni darle varios contadores +1/+1.
 - Eliges si pagar {1} después de robar la carta y ver cuál es. Si robas varias cartas, las ves antes de decidir por cuántos de los disparos resultantes pagarás {1}.
 - Si el Kraken del nadir deja el campo de batalla después de que su habilidad se dispare, sigues pudiendo pagar {1} y obtener un Tentáculo, aunque no pondrás un contador +1/+1 sobre el Kraken del nadir.
-

Kroxia, titán del hambre mortal

{B} {R}

Criatura legendaria — Gigante anciano

6/6

Cuando Kroxia entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que escapara.

Siempre que Kroxia entre al campo de batalla o ataque, cada oponente descarta una carta. Luego, cada oponente que no descartó una carta que no sea tierra de esta manera pierde 3 vidas.

Escapatoria—{B} {B} {R} {R}, exiliar otras cinco cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- La primera habilidad de Kroxia hace que lo sacrifiques si no lo lanzaste o si fue lanzado usando cualquier permiso que no fuera una habilidad de escapatoria.
- La segunda habilidad de Kroxia se dispara cuando entra al campo de batalla, incluso si no escapó.
- En cuanto la segunda habilidad se resuelve, primero el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla, y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo y luego los jugadores apropiados pierden 3 vidas cada uno.
- Un oponente pierde 3 vidas si descarta una carta de tierra o si no puede descartar ninguna carta.

Kunoros, can de Atreos

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Perro

3/3

Vigilancia, amenaza, vínculo vital.

Las cartas de criatura en los cementerios no pueden entrar al campo de batalla.

Los jugadores no pueden lanzar hechizos desde los cementerios.

- Los jugadores siguen pudiendo jugar tierras desde los cementerios si un efecto les permite hacerlo.
 - Si un efecto exilia una carta de un cementerio y le permite a un jugador lanzarla, ese jugador puede hacerlo. El hechizo se lanza desde el exilio, no desde un cementerio.
 - Mira la carta tal como existe en tu cementerio para determinar si puede entrar al campo de batalla. Por ejemplo, el Acero esculpido (una carta que no es de criatura en el cementerio) se puede poner en el campo de batalla como una copia de una criatura, pero el Metamorfo pirexiano (una carta de criatura en el cementerio) no se puede poner en el campo de batalla, incluso si fuera a copiar un artefacto que no es una criatura. Una carta de criatura de Deidad de *Theros más allá de la muerte* no se puede poner en el campo de batalla, sin importar tu devoción a sus colores.
-

La Guerra Akroniense

{3} {R}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)

I — Gana el control de la criatura objetivo mientras La Guerra Akroniense permanezca en el campo de batalla.

II — Hasta tu próximo turno, las criaturas que controlan tus oponentes atacan cada combate si pueden.

III — Cada criatura girada se hace una cantidad de daño igual a su fuerza a sí misma.

- Si La Guerra Akroniense deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, no ganarás el control de la criatura.
- Si una criatura no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
- Como una Saga no se sacrifica hasta después de que se resuelva su última habilidad, tú sigues teniendo el control de la criatura de la que tomaste el control con la primera habilidad de La Guerra Akroniense mientras la última habilidad se resuelve.
- Si la criatura de la que tomaste el control con la primera habilidad de La Guerra Akroniense tiene una habilidad que se dispara cuando sacrificas La Guerra Akroniense, tú controlas el disparo resultante. Si tiene una habilidad que se dispara cuando La Guerra Akroniense vaya a un cementerio “desde cualquier parte”, verifica si esa habilidad debe dispararse solo después de que el anterior controlador de la criatura vuelva a ganar el control de ella.

Laberinto de Skofos

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{4}, {T}: Remueve del combate la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

- Una criatura removida del combate por el Laberinto de Skofos permanece girada si estaba girada.
- Si una criatura bloqueadora se remueve del combate, la criatura a la que bloqueaba permanece bloqueada. A menos que esa criatura tenga la habilidad de arrollar, no hará daño de combate.
- En cuanto las criaturas atacan o bloquean, permanecen como criaturas atacantes o bloqueadoras hasta el paso de final del combate, a menos que sean removidas del combate (por el Laberinto de Skofos o un efecto similar).

Ladrón del templo

{1} {B}

Criatura — Bribón humano

2/2

El Ladrón del templo no puede ser bloqueado por criaturas encantadas o criaturas encantamiento.

- Una vez que una criatura bloquee al Ladrón del templo, hacer que dicha criatura sea encantada (o, en algunos casos raros, hacer que se convierta en una criatura encantamiento) no hará que el Ladrón del templo deje de estar bloqueado.

Lamia profanatumbas

{4} {B}

Criatura encantamiento — Lamia víbora

4/4

Vínculo vital.

Cuando la Lamia profanatumbas entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu cementerio y luego baraja tu biblioteca.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos desde tu cementerio.

- La última habilidad de Lamia profanatumbas no te permite lanzar cartas desde tu cementerio. Necesitas algo más que te permita hacerlo, como la habilidad de palabra clave de escapatoria.

Lampa del velatorio

{1} {B}

Criatura encantamiento — Ninfa

1/3

{1}, sacrificar una criatura: Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- La Lampa del velatorio se puede sacrificar para pagar el coste de su propia habilidad.
- Ganas solo 1 vida, al margen de cuántos oponentes pierdan vidas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, cada equipo oponente pierde 2 vidas y el tuyo gana 1 vida.

Lanza Sombria

{1}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de arrollar y vínculo vital.

{1}: Los permanentes que controlan tus oponentes pierden las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

Equipar {2}.

- Puedes activar la segunda habilidad de la Lanza Sombria tanto si está equipada en una criatura como si no.
- Si un permanente entra al campo de batalla bajo el control de un oponente con las habilidades de antimaleficio o indestructible después de que se resuelva la segunda habilidad de la Lanza Sombria, no perderá esa habilidad a menos que actives otra vez la segunda habilidad de la Lanza Sombria. Lo mismo sucede si un permanente de un oponente gana las habilidades de indestructible o antimaleficio después de que la segunda habilidad de la Lanza Sombria se resuelva.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño hecho antes a una criatura con indestructible puede hacer que esta sea destruida si la segunda habilidad de la Lanza Sombria se resuelve durante ese turno.

León pelaje de bronce

{G} {W}

Criatura — Felino

3/3

{G} {W}: El León pelaje de bronce gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Cuando el León pelaje de bronce muera, regresa al campo de batalla. Es un encantamiento Aura con la habilidad de encantar criatura que controlas y “{G} {W}: La criatura encantada gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno” y pierde todas las otras habilidades.

- Si controlas al León pelaje de bronce pero no eres su propietario, cuando muera lo regresarás al campo de batalla tú, no su propietario. Encantará a una criatura que controlas.
- Eliges una criatura que controlas para que el León pelaje de bronce la encante en cuanto regrese al campo de batalla. Si no hay nada que pueda encantar legalmente, permanece en el cementerio de su propietario.
- Si una ficha es una copia del León pelaje de bronce, no regresará del cementerio de su propietario.
- Si un permanente que no sea ficha es una copia del León pelaje de bronce, regresa del cementerio de su propietario como un Aura con las dos habilidades concedidas por el León pelaje de bronce y ninguna de sus habilidades normales. Si tiene efectos de reemplazo de entra al campo de batalla, estos no se aplicarán. El Aura mantiene su nombre, sus colores y los supertipos que pueda tener.

Líder de guerra de Skofos

{4} {R}

Criatura — Guerrero minotauro

4/5

{R}, sacrificar otra criatura o un encantamiento: El Líder de guerra de Skofos obtiene +1/+0 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueado excepto por dos o más criaturas.)*

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

Lira cautivadora

{3}

Artefacto

Puedes elegir no enderezar la Lira cautivadora durante tu paso de enderezar.

{X}, {T}: Gira la criatura objetivo con fuerza de X o menos. No se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras la Lira cautivadora permanezca girada.

- La habilidad activada de la Lira cautivadora puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará mientras la Lira cautivadora permanezca girada.
- Si la Lira cautivadora deja el campo de batalla, ya no estará girada, por lo que la criatura se puede enderezar de forma normal.
- Si la Lira cautivadora se endereza antes de que se resuelva su habilidad activada, la criatura objetivo se girará pero se podrá enderezar de forma normal. Esto sucede incluso si la Lira cautivadora se vuelve a girar antes de que se resuelva la habilidad activada.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Lira cautivadora intente resolverse, la habilidad no se resuelve. La criatura no se gira y se puede enderezar de la forma normal.
- Si la fuerza de la criatura aumenta después de que se resuelva la habilidad de la Lira cautivadora, sigue afectada y no se enderezará de la forma normal.
- Cuando la Lira cautivadora ya no esté girada, la criatura no se enderezará inmediatamente.

Los primeros Juegos Iroanianos

{2} {G}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de IV.)

I — Crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

II — Pon tres contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

III — Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba dos cartas.

IV — Crea una ficha de Oro.

- Una ficha de Oro es una ficha de artefacto Oro incolora con “Sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.

Loto de Nyx

{4}

Artefacto legendario

El Loto de Nyx entra al campo de batalla girado.

{T}: Elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a tu devoción a ese color. *(Tu devoción a un color es la cantidad de símbolos de maná de ese color en los costes de maná de los permanentes que controlas.)*

- La segunda habilidad del Loto de Nyx es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Luz de destierro

{2} {W}

Encantamiento

Cuando la Luz de destierro entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Luz de destierro deje el campo de batalla.

- Si la Luz de destierro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Maestro de caza de Nylea

{3} {G}

Criatura — Chamán centauro

4/3

Cuando el Maestro de caza de Nylea entre al campo de batalla, la criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es tu devoción al verde.
(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia tu devoción al verde.

Manto de estrellas

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura que controlas.

Cuando el Manto de estrellas entre al campo de batalla, la criatura encantada gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

La criatura encantada obtiene +1/+1.

- Si el Manto de estrellas deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada de entra al campo de batalla, la última criatura a la que encantaba antes de abandonarlo gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.
-

Manto del lobo
{3} {G}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +4/+4.
Cuando el Manto del lobo vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea dos fichas de criatura Lobo verdes 2/2.

- Si la criatura que el Manto del lobo fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. Va a tu cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Nadador de pesadillas (*carta de mazo de Planeswalker*)
{2} {U}
Criatura — Tritón pesadilla
1/4
El Nadador de pesadillas obtiene +3/+0 mientras haya diez o más cartas en un mismo cementerio.
El Nadador de pesadillas no puede ser bloqueado mientras controles un planeswalker Ashiok.

- La habilidad que modifica la fuerza del Nadador de pesadillas aplica solo mientras está en el campo de batalla.
- La primera habilidad del Nadador de pesadillas le da solo +3/+0, sin importar cuántos cementerios después del primero tengan diez cartas.

Narrador del clan Lagonna
{3} {W}
Criatura — Consejero centauro
3/4
Cuando el Narrador del clan Lagonna entre al campo de batalla, puedes poner la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca. Si lo haces, ganas una cantidad de vidas igual a su coste de maná convertido.

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

Nylea, Tiro Certero

{3} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/6

Indestructible.

Mientras tu devoción al verde sea menor que cinco,

Nylea no es una criatura.

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

{2} {G}: Muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, ponla en tu mano. De lo contrario, puedes ponerla en tu cementerio.

- Si no pones la carta mostrada que no es de criatura en tu cementerio, permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Oráculo de Tassa

{U} {U}

Criatura — Hechicero tritón

1/3

Cuando el Oráculo de Tassa entre al campo de batalla, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es tu devoción al azul. Pon hasta una de ellas en la parte superior de tu biblioteca y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Si X es mayor o igual a la cantidad de cartas en tu biblioteca, ganas el juego.

(Cada {U} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al azul.)

- Si tu devoción al azul es cero en el momento en el que se resuelve la habilidad disparada del Oráculo de Tassa, no miras ni mueves ninguna carta en tu biblioteca. Si no tienes cartas en tu biblioteca, ganas el juego.

Oráculo incendiario

{1} {R}

Criatura — Chamán humano

2/2

{1} {R}: El Oráculo incendiario obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Si una criatura que recibió daño del Oráculo incendiario este turno fuera a morir, en vez de eso, exíliala.

- Si una criatura que recibió daño del Oráculo incendiario fuera a morir a la vez que el Oráculo incendiario, en vez de eso, esa criatura es exiliada.
 - Si una criatura que recibió daño del Oráculo incendiario fuera a morir después de que el Oráculo dejó el campo de batalla, en vez de eso, esa criatura muere y no es exiliada.
-

Pastor de pesadillas

{2} {B} {B}

Criatura encantamiento — Demonio

4/4

Vuela.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes exiliarla. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es 1/1 y es una Pesadilla además de sus otros tipos.

- La ficha copia la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla antes de morir, no tal y como existía en el cementerio antes de ser exiliada.
- La ficha copia exactamente lo que había impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura estaba enderezada o girada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura también funcionará.
- Si la ficha es una copia de una criatura cuya fuerza y resistencia están definidas por una habilidad (suele estar impreso como */* o algo parecido), la ficha no copia la habilidad que define su fuerza y resistencia. Sigue siendo una criatura 1/1.
- Si algo se convierte en una copia de la ficha, la copia también es 1/1 y una Pesadilla.

Pegaso crin solar

{3} {W}

Criatura — Pegaso

2/3

Vuela.

{1} {W}: El Pegaso crin solar gana las habilidades de vigilancia y vínculo vital hasta el final del turno.

- Varias copias de las habilidades de vigilancia o vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Pendenciera del clan Feres

{4} {G} {G}

Criatura — Guerrero centauro

4/4

Cuando la Pendenciera del clan Feres entre al campo de batalla, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad de la Pendenciera del clan Feres intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si la Pendenciera del clan Feres ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Perspicacia asombrosa

{W}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vínculo vital y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta”.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes. Por otro lado, varias copias de la habilidad disparada se disparan por separado si una criatura es encantada por más de una Perspicacia asombrosa.

Polukranos, desencadenado

{2}{B}{G}

Criatura legendaria — Hidra zombie

0/0

Polukranos entra al campo de batalla con seis contadores

+1/+1 sobre él. En vez de eso, escapa con doce

contadores +1/+1 sobre él.

Si Polukranos fuera a recibir daño mientras tiene un

contador +1/+1 sobre él, prevén ese daño y remueve esa

misma cantidad de contadores +1/+1 de él.

{1}{B}{G}: Polukranos lucha contra otra criatura objetivo.

Escapatoria—{4}{B}{G}, exiliar otras seis cartas de tu cementerio.

- Si Polukranos fuera a recibir una cantidad de daño mayor que la cantidad de contadores +1/+1 sobre él, se previene todo ese daño y se remueven todos esos contadores. En la mayoría de los casos, eso hace que Polukranos tenga 0 de resistencia, por lo que irá al cementerio de su propietario.
- Si se hace daño que no se pueda prevenir a Polukranos, el daño se hace y simultáneamente removerás esa misma cantidad de contadores +1/+1 de él, antes de que el juego verifique el daño letal.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad activada de Polukranos intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si Polukranos ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Portento de la traición

{3}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Adivina 1.

- El Portento de la traición puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que está enderezada o una que ya controlas.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Portento de la traición intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1.

Profecía de Medomai

{1}{U}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de IV.)

I — Adivina 2.

II — Elige un nombre de carta.

III — Cuando lances un hechizo con el nombre elegido por primera vez en este turno, roba dos cartas.

IV — Mira la primera carta de la biblioteca de cada jugador.

- Si la tercera habilidad de capítulo se resuelve de alguna manera sin ningún nombre elegido para la segunda habilidad de capítulo, crea una habilidad disparada retrasada que no se puede disparar de ninguna forma, incluso si lanzas un hechizo sin nombre.

Quimera del alba

{3}{W}{W}

Criatura — Quimera

3/3

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es tu devoción al blanco. *(Cada {W} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al blanco.)*

Vuela.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Quimera del alba). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico en el coste de la Quimera del alba. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar en cuánto se reduce el coste de la Quimera del alba.

Quimera sacudeárboles (*carta de Theme Booster*)

{5} {G} {G}

Criatura — Quimera

8/5

Todas las criaturas que puedan bloquear a la Quimera sacudeárboles lo hacen.

Cuando la Quimera sacudeárboles muera, roba tres cartas.

- Si una criatura no puede bloquear a la Quimera sacudeárboles por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que bloquee a la Quimera sacudeárboles, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que bloquear en ese caso tampoco. Esa criatura es libre de bloquear a otra criatura o no bloquear en absoluto.
- Si una criatura tiene que bloquear a dos o más criaturas distintas, su controlador elige a qué criatura bloquea.

Quimera traviesa

{U} {R}

Criatura encantamiento — Quimera

2/2

Vuela.

Siempre que lances tu primer hechizo durante el turno de cada oponente, la Quimera traviesa hace 1 punto de daño a cada oponente. Adivina 1.

- Adivinas 1 una sola vez, al margen de cuántos oponentes reciban daño.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, cada equipo oponente pierde 2 vidas y tú adivinas 1.

Rasgar el cielo

{2} {W} {W}

Conjuro

Cada jugador que controla una criatura con fuerza de 4 o más roba una carta. Luego, destruye todas las criaturas.

- Rasgar el cielo destruye todas las criaturas, incluso si ningún jugador roba una carta.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que cada jugador apropiado roba una carta y el momento en que todas las criaturas son destruidas.

Rechazo en torbellino

{2} {U}

Instantáneo

Contrarresta cada hechizo y habilidad que controlan tus oponentes a menos que su controlador pague {4} por cada uno de ellos.

- Entre las habilidades, solo las habilidades disparadas y activadas usan la pila. Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre

que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán dos puntos en sus textos recordatorios y algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.

- En cuanto el Rechazo en torbellino se resuelve, primero el oponente cuyo turno se está jugando (o, si es tu turno, el siguiente oponente por orden de turno) elige por qué hechizos y/o habilidades pagar y luego paga esa cantidad. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. Luego todos los hechizos y las habilidades por los que no se pagó se contrarrestan a la vez.

Regreso del sicario

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

Cuando la criatura encantada muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control.

- Si el Regreso del sicario encanta una criatura ficha, esa criatura no regresará al campo de batalla cuando muera. Elige tus sicarios con cuidado.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilia la criatura que controlas con el Regreso del sicario.

Remordimiento angustioso

{1} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra o una carta de su cementerio.

Exilia esa carta. Pierdes 1 vida.

- Si eliges una carta de su cementerio, puede ser una carta de tierra.
- Debes elegir una carta para exiliarla, si es posible. Si no hay ninguna carta que no sea tierra en la mano del oponente, debes exiliar una carta de su cementerio, y viceversa.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges una carta y el momento en que la exilias.
- Si no hay cartas que no sean tierra en su mano y tampoco hay cartas en su cementerio, solo pierdes 1 vida.

Renata, la Llamada a la Caza

{2} {G} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

*/3

La fuerza de Renata es igual a tu devoción al verde.

(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)

Cada otra criatura que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- La habilidad que define la fuerza de Renata funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Si una criatura que controlas entra normalmente al campo de batalla sin contadores +1/+1 sobre ella, la segunda habilidad de Renata hace que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella.
- Una criatura que entre al campo de batalla al mismo tiempo que Renata no recibirá un contador +1/+1 adicional.

Sacerdote de la masacre de Mogis

{B} {R}

Criatura — Chamán minotauro

2/2

Siempre que sacrifiques un permanente, el Sacerdote de la masacre de Mogis obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

{2}, sacrificar otra criatura o un encantamiento: El

Sacerdote de la masacre de Mogis gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- La primera habilidad del Sacerdote de la masacre de Mogis es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes, como su segunda habilidad.
- Varias copias de la habilidad de dañar primero en la misma criatura son redundantes.

Ser uno con las estrellas

{3} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura o encantamiento.

El permanente encantado es un encantamiento y pierde todos los otros tipos de carta. *(Sigue teniendo sus habilidades, pero ya no es una criatura.)*

- Si Ser uno con las estrellas encanta un encantamiento que no tenga otros tipos de carta, el permanente encantado no se verá afectado.
- El permanente encantado mantiene sus habilidades pero no tiene fuerza ni resistencia. Si una de sus habilidades hace referencia a ellas, usa 0.
- El permanente encantado pierde todos los subtipos asociados con los tipos de carta que perdiera. Mantiene todos los supertipos, como legendario.
- Ser uno con las estrellas podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como un Vehículo. Si esto ocurre, el efecto de Ser uno con las estrellas hace que el permanente encantado siga siendo un encantamiento incluso después de que el efecto temporal expire.

Siona, capitana del Pyleas

{1} {G} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Cuando Siona, capitana del Pyleas entre al campo de batalla, mira las siete primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de Aura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Siempre que un Aura que controlas se anexe a una criatura que controlas, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

- La última habilidad de Siona se dispara siempre que un Aura entre al campo de batalla anexada a una criatura que controlas y siempre que un Aura en el campo de batalla anexada a un objeto diferente se anexa a una criatura que controlas. No se dispara si un efecto intenta anexar un Aura a la criatura a la que ya encanta.
- Si un Aura se anexa a Siona y hace que otro jugador gane su control, ese jugador controlará la habilidad disparada que crea un Soldado.
- Si un Aura se anexa a Siona y hace que pierda todas sus habilidades, la última habilidad de Siona no se disparará.
- Si un Aura se anexa a un permanente que no sea criatura que controlas y hace que se convierta en una criatura, la última habilidad de Siona se dispara. Si un Aura se anexa a una criatura que no controlas y hace que esta se convierta en una criatura que controlas, la última habilidad de Siona se dispara. Si un Aura se anexa a una criatura que controlas y hace que ya no sea una criatura o que ya no esté bajo tu control, la última habilidad de Siona no se dispara.

Sueños del infierno

{B} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que un oponente robe una carta, los Sueños del infierno hacen 1 punto de daño a ese jugador.

- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

Surcadora de sueños

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

Criatura — Esfinge

3/5

Vuela, vínculo vital.

Siempre que robes una carta, la Surcadora de sueños obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Siempre que la Surcadora de sueños ataque, roba una carta.

Descartar una carta: La Surcadora de sueños gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Gírala.

- La segunda habilidad disparada de la Surcadora de sueños se resuelve antes de que se declaren bloqueadoras. Esto normalmente hace que se dispare su primera habilidad disparada, que también se resuelve antes de que se declaren bloqueadoras.
- Puedes activar la última habilidad de la Surcadora de sueños incluso si ya está girada. Igualmente gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.

Surcaolas tritónido

{3} {U}

Criatura — Hechicero tritón

3/3

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, el Surcaolas tritónido gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de volar en la misma criatura son redundantes.

Tácticas de falange

{1} {W}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+1 hasta el final del turno. Cada otra criatura que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la carta Tácticas de falange intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ninguna criatura obtiene +1/+1.

Taranika, veterana akroniense

{1} {W} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Vigilancia.

Siempre que Taranika, veterana akroniense ataque, endereza otra criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, esa criatura tiene una fuerza y resistencia base de 4/4 y gana la habilidad de indestructible.

- La habilidad disparada de Taranika puede hacer objetivo a una criatura que ya está enderezada. Obtiene igualmente 4/4 y gana la habilidad de indestructible.
- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia de la criatura objetivo sin fijarlas a un número o valor específico se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.
- La habilidad disparada de Taranika no es opcional. Si tus únicas otras criaturas son mayores que 4/4, tendrás que disminuir una por el turno.

Tassa, Habitante de lo Profundo

{3} {U}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al azul sea menor que cinco, Tassa no es una criatura.

Al comienzo de tu paso final, exilia hasta una otra criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control.

{3} {U}: Gira otra criatura objetivo.

- Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si ganas el control de una criatura “hasta el final del turno”, la controlarás durante tu paso final.
- Cuando un efecto regrese la carta exiliada “bajo tu control”, la controlas indefinidamente después de eso. En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todas las criaturas que controlas con el efecto de Tassa pero de las que no eres el propietario.

Taumaturgo proteico

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que el Taumaturgo proteico se convierta en una copia de otra criatura objetivo, excepto que tiene esta habilidad.

- Si una criatura encantamiento entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad del Taumaturgo proteico puede hacerla objetivo.
 - El Taumaturgo proteico copia los valores impresos de la criatura objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieran que la criatura objetivo se convirtiera en una criatura.
 - Si el Taumaturgo proteico copia una criatura que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el objetivo.
 - Si algo se convierte en una copia del Taumaturgo proteico, también tiene la habilidad de constelación.
 - La habilidad del Taumaturgo proteico hace que se convierta en una copia indefinidamente. No expira durante el paso de limpieza o si la criatura objetivo deja el campo de batalla después de que la habilidad se resuelva.
 - Si un efecto empieza a aplicarse al Taumaturgo proteico antes de que se convierta en una copia de otra criatura, ese efecto se seguirá aplicando.
-

Tejedora del destino

{1} {G}

Criatura encantamiento — Humano

2/3

Los hechizos de criatura y encantamiento que controlas no pueden ser contrarrestados.

{3} {G}: La tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental X/X con las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno, donde X es la cantidad de encantamientos que controlas. Sigue siendo una tierra.

- La primera habilidad de la Tejedora del destino se aplica solo cuando está en el campo de batalla. Mientras sea un hechizo, puede ser contrarrestada.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a hechizos que no se pueden contrarrestar. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el hechizo que no se puede contrarrestar no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad activada de la Tejedora del destino. Una vez que eso ocurra, la fuerza y resistencia base de la criatura no cambiarán más adelante en el turno incluso si cambia la cantidad de encantamientos que controlas.
- Si activas la habilidad de la Tejedora del destino más de una vez en un turno, el valor de X puede ser diferente cada vez. Si eliges la misma tierra como objetivo más de una vez, se aplica el efecto más reciente (y el valor más reciente de X).
- La habilidad activada de la Tejedora del destino no endereza la tierra que se convierte en una criatura.
- Si no controlas ningún encantamiento en el momento en el que se resuelve la habilidad activada de la Tejedora del destino, la tierra se convierte en una criatura 0/0 y va al cementerio de su propietario, a menos que otro efecto esté aumentando su resistencia.

Terror del Monte Velus (*carta de Theme Booster*)

{5} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela, daña dos veces.

Cuando el Terror del Monte Velus entre al campo de batalla, las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de dañar dos veces en la misma criatura son redundantes.
 - La habilidad disparada afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán la habilidad de dañar dos veces.
-

Thryx, la Tempestad Inmediata
{3} {U} {U}
Criatura legendaria — Gigante elemental
4/5
Destello.
Vuela.
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos con un coste de maná convertido de 5 o más y no pueden ser contrarrestados.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Thryx). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
- La última habilidad de Thryx no se aplica a sí mismo mientras es un hechizo.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a hechizos que controlas con un coste de maná convertido de 5 o más. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, tu hechizo no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
- Si Thryx entra al campo de batalla mientras un hechizo con un coste de maná convertido de 5 o más que lanzas está en la pila, ese hechizo no se puede contrarrestar, incluso si no obtienes el descuento de {1}.
- Los jugadores no pueden remover a Thryx para aumentar el coste de un hechizo que desees lanzar, pero pueden removerlo para permitir que sus hechizos y habilidades contrarresten tus hechizos.

Tymaret, el Elegido de la Muerte
{B} {B}
Criatura encantamiento legendaria — Semidiós
2/*
La resistencia de Tymaret es igual a tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*
{1} {B}: Exilia hasta dos cartas objetivo de los cementerios. Ganas 1 vida por cada carta de criatura exiliada de esta manera.

- La habilidad que define la resistencia de Tymaret funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
 - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Tymaret puede convertirse en letal si tu devoción al negro disminuye durante ese turno.
-

Tymaret llama a los muertos

{2} {B}

Encantamiento — Saga

(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)

I, II — Pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego puedes exiliar una carta de criatura o de encantamiento de tu cementerio. Si lo haces, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

III — Ganas X vidas y adivinas X, donde X es la cantidad de Zombies que controlas.

- La carta que exilies para las dos primeras habilidades de capítulo puede ser una de las cartas que acabas de poner en tu cementerio.
- Mientras se resuelven las dos primeras habilidades de capítulo, no puedes exiliar varias cartas para crear varios Zombies.
- Si X es mayor que la cantidad de cartas en tu biblioteca mientras se resuelve la tercera habilidad de capítulo, miras toda tu biblioteca y luego la devuelves a su sitio en cualquier orden. Ganas vidas igual al valor completo de X.

Uro, titán de la ira de la naturaleza

{1} {G} {U}

Criatura legendaria — Gigante anciano

6/6

Cuando Uro entre al campo de batalla, sacrificalo a menos que escapara.

Siempre que Uro entre al campo de batalla o ataque, ganas 3 vidas y robas una carta. Luego, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

Escapatoria—{G} {G} {U} {U}, exiliar otras cinco cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- La primera habilidad de Uro hace que lo sacrifiques si no lo lanzaste o si fue lanzado usando cualquier permiso que no fuera una habilidad de escapatoria.
- La segunda habilidad de Uro se dispara cuando entra al campo de batalla incluso si no escapó.
- El efecto de Uro no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si no es tu turno o si ya jugaste tu tierra de este turno.

Viajero piadoso

{W}

Criatura — Explorador humano

1/2

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si una criatura encantamiento entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad del Viajero piadoso puede hacerla objetivo.

Magic: The Gathering, Magic, Theros, Gremios de Rávnica, La lealtad de Rávnica, La Guerra de la Chispa, El trono de Eldraine y el mazo de Planeswalker son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2020 Wizards.