

Notas de la colección *La Guerra de la Chispa*

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

Documento modificado por última vez el 22 de abril 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 *La Guerra de la Chispa* contiene 264 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 15 tierras básicas) que aparecen en sobres, más 10 cartas disponibles en los mazos de Planeswalker de *La Guerra de la Chispa* y 1 carta promocional única (disponible como parte de la promoción Buy-a-Box en tiendas de *La Guerra de la Chispa*).

La colección *La Guerra de la Chispa* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 3 de mayo de 2019. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Ixalan*, *Rivales de Ixalan*, *Dominaria*, *Colección básica 2019*, *Gremios de Rávnica*, *La lealtad de Rávnica* y *La Guerra de la Chispa*.

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

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

Tema principal de la colección: Planeswalkers

La colección *La Guerra de la Chispa* viene llena de batallas entre los personajes más poderosos e icónicos de *Magic*. ¡Hay más de 30 Planeswalkers en la colección! La mayoría te resultarán familiares, pero también hay algunos rostros nuevos. Para reflejar la cantidad de personajes que hay en la historia, en cada sobre de *La Guerra de la Chispa* encontrarás una carta de planeswalker. Los Planeswalkers pueden ser de cualquier rareza, salvo comunes.

Esta colección explora también nuevos espacios de diseño para las cartas de planeswalker. Además de tener una o varias habilidades de lealtad, cada carta de planeswalker incluye una habilidad que le da más poder en el campo de batalla sin afectar a su lealtad.

Ob Nixilis, deformado por el odio

{3} {B} {B}

Planeswalker legendario — Nixilis

5

Siempre que un oponente robe una carta, Ob Nixilis, deformado por el odio hace 1 punto de daño a ese jugador.

–2: Destruye la criatura objetivo. Su controlador roba dos cartas.

Las reglas para las cartas de planeswalker no cambian con este lanzamiento.

- Un planeswalker entra al campo de batalla con una cantidad de contadores de lealtad sobre él igual a su lealtad inicial, que está impresa en la esquina inferior derecha de la carta. El daño hecho a un planeswalker hace que ese planeswalker pierda esa misma cantidad de contadores de lealtad.
- Si la lealtad de un planeswalker llega a 0, va al cementerio de su propietario, igual que una criatura con resistencia de 0. No hay ninguna manera de hacer que la lealtad de un planeswalker llegue a 0 y luego sacrificarlo para obtener otro efecto.
- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante tu turno solo cuando puedas lanzar un conjuro. Para ello, pagas su coste de lealtad agregando o removiendo la cantidad apropiada de contadores de lealtad.
- Si un planeswalker tiene una habilidad disparada o estática, esa habilidad sigue funcionando incluso después de que hayas activado una habilidad de lealtad de ese planeswalker.
- Cuando tu hechizo de planeswalker se resuelve durante tu turno, tienes la prioridad antes de que ningún otro jugador pueda lanzar hechizos (incluidos los hechizos de instantáneo) o activar habilidades. Si es tu fase principal y la pila está vacía, puedes activar una habilidad de uno de tus planeswalkers antes de que alguien pueda intentar removerlo del campo de batalla.
- La manera más fácil de librarse de los planeswalkers es atacándolos. En cuanto eliges las criaturas atacantes, eliges para cada una de ellas si ataca al jugador defensor o a uno de los planeswalkers que el jugador defensor controla. Ese jugador puede bloquear a las criaturas que atacan a sus planeswalkers con las criaturas que controla. Las criaturas no bloqueadas que ataquen a un planeswalker hacen el daño de combate a ese planeswalker, y ese planeswalker no devuelve ningún daño.
- Algunos hechizos pueden hacer daño directo a los planeswalkers. Pueden decir específicamente que pueden hacer objetivo a un planeswalker o hacer daño a un planeswalker, pero también pueden decir que hacen daño “a cualquier objetivo” o algo similar. La frase “a cualquier objetivo” significa “a la criatura, planeswalker o jugador objetivo”.
- Las cartas de planeswalker tienen subtipos (como “Nixilis” o “Jace”) a los que otras cartas pueden hacer referencia, pero estos no tienen ningún significado inherente de reglas. Por ejemplo, no puedes controlar a dos Ob Nixilis, deformado por el odio porque son permanentes legendarios sujetos a la “regla de leyendas”, pero puedes controlar a Ob Nixilis, deformado por el odio y a Ob Nixilis reavivado (de la colección *La batalla por Zendikar*).
- Algunas cartas hablan de “hechizos de planeswalker”. Muchas cartas de la colección *La Guerra de la Chispa* reciben su nombre por un planeswalker (por ejemplo, Crueldad de Ob Nixilis), pero no son hechizos de planeswalker. Un hechizo de planeswalker es un hechizo con el tipo de carta planeswalker.

Nueva acción de palabra clave: enrolar

El ejército de muertos vivientes de Nicol Bolas, la Horda del Terror, está invadiendo Rávnica. *Enrolar* es una nueva mecánica que crea y potencia una ficha de Ejército Zombie con contadores +1/+1 sobre ella. ¡Cuanto más hechizos con enrolar lances, más formidable se hará tu horda!

Visir del Escorpión

{2} {B}

Criatura — Hechicero zombie

1/1

Cuando el Visir del Escorpión entre al campo de batalla, enrola 1. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

Las fichas de Zombie que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

Las reglas oficiales de enrolar son las siguientes:

701.43. Enrolar

701.43a “Enrola N” significa “Si no controlas una criatura Ejército, crea una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0. Elige una criatura Ejército que controlas. Pon N contadores +1/+1 sobre esa criatura”.

701.43b La formulación “el [subtipo] que enrolaste” se refiere a la criatura que elegiste, recibiera contadores o no.

- Ejército es un nuevo tipo de criatura. Es posible controlar un Ejército que no sea ficha (quizás una criatura con la habilidad de cambiaformas) y, mediante combinaciones de otras cartas, es posible controlar varias fichas de Ejército. Cuando se te pida enrolar, puedes poner contadores +1/+1 sobre cualquiera de tus criaturas Ejército, y puedes elegir una distinta cada vez.
- Si no controlas un Ejército, la ficha de Ejército Zombie que creas entra al campo de batalla como una criatura 0/0. Todas las habilidades que se disparan cuando una criatura con una fuerza determinada entra al campo de batalla, como la del Mentor de los mansos, verán que la ficha entra como una criatura 0/0 antes de que obtenga contadores +1/+1.
- Algunos hechizos con la habilidad de enrolar pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo intente resolverse, no se resuelve. No enrolarás.
- Algunas cartas que te hacen enrolar también proporcionan bonificaciones a las “fichas de Zombie”. Estas afectan a cualquier ficha que sea Zombie, no solo al Ejército Zombie que hayas enrolado.

Habilidad de palabra clave que regresa: proliferar

Proliferar regresa como símbolo de resistencia ante las fuerzas de Nicol Bolas. Es una manera emocionante de aumentar la lealtad de un planeswalker y una forma efectiva de llegar pronto a sus habilidades definitivas. También genera muchos contadores +1/+1 para llenar el tablero y luchar contra el creciente ejército de Bolas... o quizás unirse a él.

Plan controvertido
 {1} {U}
 Conjuro
 Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)
 Roba una carta.

Las reglas de proliferar han cambiado desde que esta habilidad apareció en el bloque *Cicatrices de Mirrodin*. En las reglas anteriores, si un jugador o permanente tenía varios tipos de contadores, podías darle a ese jugador o permanente un contador, pero solo de uno de esos tipos. Con las reglas nuevas, le das al jugador o permanente un contador de cada uno de esos tipos.

- La colección *La Guerra de la Chispa* no incluye ninguna forma de que los jugadores tengan contadores, pero algunas cartas de otras colecciones dicen que un jugador “obtiene” un contador de un tipo determinado. Hay que especificar que los emblemas no son contadores.
- Puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluyendo los controlados por oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Los jugadores pueden responder al hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
- Si un hechizo o habilidad pone contadores sobre un jugador o permanente y luego te pide que proliferes, elegir ese jugador o permanente le dará al jugador o permanente otro de esos contadores.
- Poner contadores de lealtad sobre planeswalkers no hace que se activen sus habilidades de lealtad.
- Algunos hechizos con la habilidad de proliferar pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo intente resolverse, no se resuelve. No proliferarás.

Mecánica que regresa: maná híbrido

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores. Por ejemplo, {b/r} puede pagarse tanto con {B} como con {R}. Es a la vez un símbolo de maná negro y de maná rojo.

Angrath, Capitán del Caos
 {2} {b/r} {b/r}
 Planeswalker legendario — Angrath
 5
 Las criaturas que controlas tienen la habilidad de amenaza.
 –2: Enrola 2. (*Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.*)

- En cuanto lanzas un hechizo o activas una habilidad activada con símbolos de maná híbrido en su coste, eliges qué color de maná usarás para cada símbolo de maná híbrido. Esto se hace en el mismo momento en que elegirías modos o el valor de una X en un coste de maná. Por ejemplo, eliges si lanzarás a Angrath, Capitán del Caos pagando {2}{B}{B}, {2}{B}{R} o {2}{R}{R}.
- Cada uno de los símbolos híbridos de dos colores agrega 1 al coste de maná convertido de la carta. Por ejemplo, el coste de maná convertido de Angrath, Capitán del Caos es de 4.
- Una carta con símbolos de maná híbrido en su coste de maná es de cada color que aparece en su coste de maná, sin importar qué maná se ha usado para lanzarla. Por ejemplo, Angrath, Capitán del Caos es negro y rojo, incluso si lo lanzas solo con maná negro.
- De manera similar, la identidad de color de una carta (que se usa en la variante Commander) siempre incluye los dos colores que aparecen en un símbolo de maná híbrido de esa carta. Angrath, Capitán del Caos no se puede incluir en un mazo de Commander si la identidad de color de su comandante es únicamente negra, aunque Angrath pueda lanzarse solo con maná negro.

Ciclo: los dioses eternos

Los dioses de las Pruebas del plano de Amonkhet han cambiado un poco desde la última vez que los vimos. Estos cuatro dioses —al igual que el Jabalí Arrasador de Rávnica— encarnan una nueva forma de resistencia divina.

Oketra, diosa eterna

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Deidad zombie

3/6

Daña dos veces.

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea una ficha de criatura Guerrero Zombie negra 4/4 con la habilidad de vigilancia.

Cuando Oketra, diosa eterna muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerla en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- Si uno de estos dioses deja el cementerio o el exilio mientras su última habilidad está en la pila, permanecerá en su nueva zona, incluso si esa zona es un cementerio o el exilio.
- Si el propietario del dios tiene dos o menos cartas en su biblioteca, el dios se pone en el fondo de su biblioteca en cuanto su última habilidad se resuelve.
- Si controlas al dios de otro jugador y este muere, tú decides si quieres poner esa carta en la biblioteca de su propietario.
- Si un efecto exilia al dios y lo devuelve al campo de batalla inmediatamente después, su última habilidad se dispara, pero no tendrá ningún efecto. Sin embargo, si un efecto lo exilia y fuera a regresarlo al campo de batalla más adelante, la habilidad del dios puede regresar esa carta a la biblioteca de su propietario primero. Si lo hace, el efecto que la exilió no la regresará más tarde.
- En un juego de varios jugadores, si pones en el campo de batalla al dios de otro jugador bajo tu control, será exiliado en cuanto dejes el juego. Si aún eras el controlador de ese dios, controlarías su habilidad disparada; pero como has dejado el juego, esa habilidad no se resolverá y la carta permanece en el exilio. De manera similar, si pierdes el juego al mismo tiempo que es destruido el dios de otro jugador que pusiste en el campo de batalla, permanece en el cementerio de su propietario.

- Si alguno de estos dioses fuera a morir y es tu comandante en la variante Commander, en vez de eso, puedes ponerlo en la zona de mando. Si salvas a tu comandante de esta manera, no muere y no lo pondrás en tu biblioteca. Lo mismo sucede si fuera exiliado.

Ciclo: Triunfo de los Guardianes

Aunque presenciamos su derrota aplastante en la colección *La hora de la devastación*, ahora vemos a los Guardianes imponerse sobre la adversidad. Este ciclo de hechizos es más fuerte si controlas un planeswalker del tipo apropiado.

Triunfo de Jace
{2} {U}
Conjuro
Roba dos cartas. Si controlas un planeswalker Jace, en vez de eso, roba tres cartas.

- Solo se verifica si controlas un planeswalker apropiado en cuanto el hechizo se resuelve.
- Controlar más de un planeswalker del tipo apropiado no te dará más ventajas que controlar uno.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Absorber la chispa
{B}
Conjuro
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura o paga {3} {B}.
Destruye la criatura o planeswalker objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura o pagar {3} {B} adicionales para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin pagar uno de estos costes, y tampoco puedes pagar varias veces. Los jugadores solo pueden responder a Absorber la chispa después de que se lance y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo o para hacer que cueste más maná.

Acechador de Ashiok
{4} {U}
Criatura — Pesadilla
3/5
{3} {U}: El Acechador de Ashiok no puede ser bloqueado este turno.

- Una vez que esta criatura sea bloqueada, activar su habilidad no cambiará ni anulará ese bloqueo.
-

Agente de Mantoscuro

{1} {B}

Criatura — Bribón humano

2/2

La Agente de Mantoscuro no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 4 o más.

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

Ajani, el de Corazón Grande

{2} {G} {W}

Planeswalker legendario — Ajani

5

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

+1: Ganas 3 vidas.

−2: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas y un contador de lealtad sobre cada uno de los otros planeswalkers que controlas.

- Si un planeswalker que controlas también es una criatura (probablemente porque es Gideon), ese planeswalker obtiene un contador +1/+1 y un contador de lealtad en cuanto la última habilidad de Ajani se resuelve.
- Si de alguna manera Ajani es una criatura en cuanto su última habilidad se resuelve, obtendrá un contador +1/+1.

Almenara interplanar

Tierra

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

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Agrega dos manás de colores distintos. Usa este maná solo para lanzar hechizos de planeswalker.

- La primera habilidad de la Almenara interplanar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Puedes usar los dos manás producidos por la última habilidad de la Almenara interplanar para el mismo hechizo de planeswalker o cada uno para un hechizo de planeswalker distinto.

Alteración temporal de Teferi

{1} {U}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo que controlas. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final. Si entra al campo de batalla como una criatura, entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- 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. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes.
- El permanente regresa enderezado, a menos que otro efecto haga que entre al campo de batalla girado.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Para determinar si el permanente que entra está entrando como una criatura, considera todos los efectos que modifiquen las características de ese permanente una vez que esté en el campo de batalla, incluidas las habilidades de ese permanente que le afecten solo a sí mismo y los efectos de otros objetos.
- Una criatura regresada al campo de batalla de esta manera entra al campo de batalla con un contador +1/+1 si hubiera entrado sin contadores +1/+1 de no ser por eso.

Amnesia sombría de Davriel

{3} {B}

Conjuro

El jugador objetivo descarta dos cartas y pierde 2 vidas.

- El jugador objetivo pierde 2 vidas incluso si solo puede descartar una carta o ninguna.

Animarco de Vivien

{1} {G}

Artefacto legendario

{X}, {T}, descartar una carta: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura con coste de maná convertido de X o menos que se encuentre entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

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

Aplastar la disidencia

{3} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {2}.

Enrola 2. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- Enrolas 2 incluso si el controlador del hechizo paga {2}.

Arcanista de la Horda del Terror

{1} {R}

Criatura — Hechicero zombie

1/3

Arrolla.

Siempre que el Arcanista de la Horda del Terror ataque, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con coste de maná convertido menor o igual que la fuerza del Arcanista de la Horda del Terror desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si esa carta fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

- La carta de instantáneo o de conjuro a la que haces objetivo debe tener un coste de maná convertido menor o igual que la fuerza del Arcanista de la Horda del Terror inmediatamente después de que el Arcanista de la Horda del Terror ataque. Todas las otras habilidades que se disparan cuando las criaturas que controlas ataquen no se habrán resuelto todavía.
- Si el Arcanista de la Horda del Terror deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para verificar si la carta sigue siendo un objetivo legal.
- Si lanzas la carta, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada del Arcanista de la Horda del Terror. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta se ignoran, y el hechizo se resuelve antes de que se declaren bloqueadoras.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de Absorber la chispa, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Ardid de Jace *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3} {U} {U}

Conjuro

Regresa hasta dos criaturas objetivo a la mano de su propietario. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Jace, estrategia arcana, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- Puedes lanzar el Ardid de Jace sin elegir ninguna criatura objetivo. Solo buscarás a Jace, estrategia arcana. Sin embargo, si eliges algunos objetivos y todos se convierten en ilegales antes de que el Ardid de Jace se resuelva, el hechizo no se resolverá y no buscarás nada.

Arlinn, la Voz de la Manada

{4} {G} {G}

Planeswalker legendario — Arlinn

7

Cada criatura que controlas que sea un Lobo o un Licántropo entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

–2: Crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

- Una criatura que sea un Lobo o un Licántropo entra al campo de batalla con un contador +1/+1 si hubiera entrado sin contadores +1/+1 de no ser por eso.
- Una criatura que sea a la vez un Lobo y un Licántropo solo obtiene un contador +1/+1 adicional de la habilidad de Arlinn.
- Si Arlinn deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, probablemente porque solo tenía 2 contadores de lealtad cuando activaste la habilidad, la ficha de Lobo no entrará al campo de batalla con un contador +1/+1.

Asaltar la ciudadela

{4} {G}

Conjuro

Hasta el final del turno, las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador o planeswalker, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla el jugador defensor”.

- Asaltar la ciudadela 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 obtendrán +2/+2 ni ganarán la habilidad disparada.
- Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador del planeswalker es el jugador defensor.

Ascenso en batalla

{1} {W}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Esa criatura gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Ascenso en batalla intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 2 vidas.

Ashiok, Fabricasueños

{1} {u/b} {u/b}

Planeswalker legendario — Ashiok

5

Los hechizos y habilidades que controlan tus oponentes no pueden hacer que su controlador busque en su biblioteca.

–1: El jugador objetivo pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Luego, exilia el cementerio de cada oponente.

- Los hechizos y habilidades que controlan tus oponentes pueden hacer que otros jugadores busquen en sus bibliotecas, y los hechizos y habilidades que controlas pueden hacer que tus oponentes busquen en sus bibliotecas.

- Si un efecto dice: “Puedes buscar en tu biblioteca [...]. Si lo haces, baraja tu biblioteca” o “Puedes buscar en tu biblioteca [...]. Luego, baraja tu biblioteca”, tus oponentes no pueden elegir buscar, así que no barajarán.
- Si un efecto dice: “Busca en tu biblioteca [...]. Luego, baraja tu biblioteca”, tus oponentes barajan sus bibliotecas aunque no puedan buscar.
- Los efectos que les piden a tus oponentes que muestren o miren cartas de la parte superior de sus bibliotecas seguirán funcionando. Solo están afectados los efectos que usan el verbo “buscar”.
- Si la última habilidad de Ashiok hace objetivo a un oponente, las cartas que vayan a su cementerio estarán entre las cartas exiliadas por la habilidad. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que las cartas van a un cementerio y el momento en que todos los cementerios de tus oponentes se exilian.

Ataque alado

{1} {W}

Instantáneo

Endereza todas las criaturas que controlas. Las criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +2/+2 hasta el final del turno.

- El Ataque alado afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que ganen la habilidad de volar más adelante en el turno o que empieces a controlar más adelante en el turno no obtendrán +2/+2.

Bajas de la guerra

{2} {B} {B} {G} {G}

Conjuro

Elige uno o más:

- Destruye el artefacto objetivo.
- Destruye la criatura objetivo.
- Destruye el encantamiento objetivo.
- Destruye la tierra objetivo.
- Destruye el planeswalker objetivo.

- Puedes elegir cualquier cantidad de modos para las Bajas de la guerra, pero no puedes elegir un modo más de una vez.
- Cada permanente objetivo es destruido en el orden especificado. Las habilidades que se disparan cuando uno sea destruido no irán a la pila hasta que las Bajas de la guerra terminen de resolverse.

Barrido temporal

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

Conjuro

Regresa una criatura que controlas a la mano de su propietario, luego destruye todas las criaturas.

- Tú eliges qué criatura quieres regresar a la mano de su propietario mientras el Barrido temporal se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges una criatura para regresarla y el momento en que las otras criaturas son destruidas.

- Si no controlas ninguna criatura, simplemente destruyes todas las criaturas.

Batallón improvisado

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

3/2

Siempre que el Batallón improvisado y al menos otras dos criaturas ataquen, pon un contador +1/+1 sobre el Batallón improvisado.

- El Batallón improvisado y las otras criaturas atacantes no tienen que estar atacando al mismo jugador o planeswalker.
- Una vez que se ha disparado la habilidad del Batallón improvisado, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.

Bontu, diosa eterna

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Deidad zombie

5/6

Amenaza.

Cuando Bontu, diosa eterna entre al campo de batalla, sacrifica cualquier cantidad de otros permanentes, luego roba esa misma cantidad de cartas.

Cuando Bontu, diosa eterna muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerla en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- En cuanto la primera habilidad disparada de Bontu se resuelve, puedes elegir sacrificar cero otros permanentes.
- Si alguna habilidad se dispara en cuanto sacrificas otros permanentes, esas habilidades no irán a la pila hasta después de que hayas robado cartas.
- Si una segunda Bontu, diosa eterna entra al campo de batalla bajo tu control, pondrás una en el cementerio antes de que puedas sacrificarla con la habilidad disparada de la nueva Bontu.

Brotos de muerte

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

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja tu biblioteca.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Brotes de muerte intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. No buscas una carta de tierra. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que buscas.
-

Canalizadora de corriente

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- La habilidad de la Canalizadora de corriente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Capataz eterno

{1} {B}

Criatura — Zombie

2/3

El Capataz eterno entra al campo de batalla girado.

Siempre que el Capataz eterno ataque, puedes pagar

{2} {B}. Si lo haces, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No puedes pagar {2} {B} más de una vez por cada vez que la habilidad del Capataz eterno se resuelve.

Carrera de Samut

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+1 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Adivina 1.

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

Carnicero de la Horda del Terror

{B} {R}

Criatura — Guerrero zombie

1/1

Prisa.

Siempre que el Carnicero de la Horda del Terror haga daño de combate a un jugador o planeswalker, pon un contador +1/+1 sobre el Carnicero de la Horda del Terror.

Cuando el Carnicero de la Horda del Terror muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla del Carnicero de la Horda del Terror para determinar su fuerza en cuanto su última habilidad se resuelve. Si su fuerza era de 0 o menos, la habilidad se resuelve sin ningún efecto.
-

Celebración planar

{5} {G} {G}

Conjuro

Elige cuatro. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Crea una ficha de criatura Ciudadano 2/2 que es de todos los colores.
 - Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.
 - Prolifera.
 - Ganas 4 vidas.
- Independientemente de qué combinación de modos útiles, siempre sigues las instrucciones de la Celebración planar en el orden en el que están escritas. Si se elige un modo más de una vez, sigues las instrucciones de ese modo esa misma cantidad de veces de forma secuencial.
 - Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
 - Si se elige el segundo modo al menos una vez, y cada carta de permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Celebración planar intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ninguno de los otros modos elegidos ocurren. Si solo algunos de los objetivos son objetivos ilegales, pero al menos uno sigue siendo legal, haces todo lo que puedes y los objetivos ilegales no se ven afectados.

Celebrante cruel

{W} {B}

Criatura — Vampiro

1/2

Siempre que la Celebrante cruel u otra criatura o planeswalker que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si la Celebrante cruel muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas y/o planeswalkers que controlas, su habilidad se dispara por cada una de ellas.
- Si un planeswalker que también sea una criatura muere, la habilidad de la Celebrante cruel se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Celebrante cruel hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y tú ganes 1 vida.

Ceratok retumbante

{4} {G}

Criatura — Rinoceronte

4/5

Arrolla.

Cuando el Ceratok retumbante entre al campo de batalla, las otras criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La habilidad disparada del Ceratok retumbante 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 arrollar.

Chandra, artesana del fuego

{2} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

4

Siempre que uno o más contadores de lealtad se remuevan de Chandra, artesana del fuego, hace esa misma cantidad de daño al oponente o planeswalker objetivo.

+1: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

−7: Exilia las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno.

- La primera habilidad de Chandra se dispara si pierde lealtad porque recibe daño, porque su última habilidad de lealtad es activada o porque un efecto remueve contadores de lealtad de ella. Si un efecto solo hace que Chandra deje el campo de batalla, no se removieron contadores, por lo que su habilidad no se dispara.
- Si varias criaturas hacen daño de combate a Chandra al mismo tiempo, todos esos contadores se remueven a la vez y su primera habilidad se dispara una sola vez.
- Si se remueven todos los contadores de lealtad de Chandra, hace daño por su primera habilidad, aunque haya dejado el campo de batalla.
- Las habilidades de lealtad de Chandra no cambian el momento en el que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

Cíclope cadenalátigo

{4} {R}

Criatura — Guerrero cíclope

4/4

{3} {R}: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- Activar la habilidad del Cíclope cadenalátigo después de que una criatura haya bloqueado no removerá la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura bloqueada deje de estarlo.

Ciudadela de Nicol Bolas

{3} {B} {B} {B}

Artefacto legendario

Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.

Puedes jugar la primera carta de tu biblioteca. Si lanzas un hechizo de esta manera, paga una cantidad de vidas igual a su coste de maná convertido en vez de pagar su coste de maná.

{T}, sacrificar diez permanentes que no sean tierra: Cada oponente pierde 10 vidas.

- La Ciudadela de Nicol Bolas te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu biblioteca.
- Solo puedes jugar una carta de tierra desde la parte superior de tu biblioteca si te quedan tierras por jugar.
- 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.
- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de Absorber la chispa, debes pagarlos para lanzarla.
- La Ciudadela de Nicol Bolas puede ser uno de los permanentes que sacrifiques para activar su última habilidad.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Ciudadela de Nicol Bolas hace que el equipo oponente pierda 20 vidas.

Comandar la Horda del Terror

{4} {B} {B}

Conjuro

Elige cualquier cantidad de cartas de criatura y/o planeswalker objetivo en los cementerios. Comandar la Horda del Terror te hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido total de esas cartas. Ponlas en el campo de batalla bajo tu control.

- Comandar la Horda del Terror te hace daño antes de que las cartas de criatura y planeswalker se pongan en el campo de batalla, pero si esto hace que tu total de vidas sea 0 o menos, esas criaturas y planeswalkers entran al campo de batalla antes de que pierdas el juego. Todas las habilidades que tengan que se disparen cuando entran al campo de batalla no se resolverán si pierdes el juego, pero sus habilidades estáticas (como la del Ángel de platino) pueden ayudarte a sobrevivir con 0 o menos vidas.
 - Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - 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, las criaturas y planeswalkers que controlas con el efecto de Comandar la Horda del Terror son exiliados.
-

Combate singular

{3} {W} {W}

Conjuro

Cada jugador elige una criatura o planeswalker que controla, luego sacrifica el resto. Los jugadores no pueden lanzar hechizos de criatura o de planeswalker hasta el final de tu próximo turno.

- En cuanto el Combate singular se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura o planeswalker que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas y planeswalkers no elegidos se sacrifican al mismo tiempo.
- En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que el Combate singular se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando habría empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

Compañero de manada de Ajani

{1} {W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de Ajani.

- La habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Recibimiento de Ajani o 2 vidas del Ascenso en batalla.
- Si el Compañero de manada de Ajani recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
- 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 del Compañero de manada de Ajani 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.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Compañero de manada de Ajani se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Compañía de Gideon *(solo en mazo de Planeswalker)*

{3} {W}

Criatura — Soldado humano

3/3

Siempre que ganes vidas, pon dos contadores +1/+1 sobre la Compañía de Gideon.

{3} {W}: Pon un contador de lealtad sobre el planeswalker Gideon objetivo.

- La habilidad de la Compañía de Gideon se dispara una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida del Recibimiento de Ajani o 2 vidas del Ascenso en batalla.
- Si la Compañía de Gideon recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no obtendrá contadores de su habilidad 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 la Compañía de Gideon 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.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de la Compañía de Gideon se dispara una sola vez.
- Poner un contador de lealtad sobre un planeswalker Gideon no hace que se active ninguna de sus habilidades activadas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Consagrar al mal

{2} {B}

Conjuro

Elige hasta cuatro cartas objetivo en tu cementerio. Si controlas un planeswalker Bolas, regresa esas cartas a tu mano. De lo contrario, un oponente elige dos de ellas.

Deja las cartas elegidas en tu cementerio y pon el resto en tu mano.

Exilia Consagrar al mal.

- Solo se verifica si controlas un planeswalker Bolas en cuanto este hechizo se resuelve.
- Si algunos de los objetivos elegidos ya no son objetivos legales en cuanto Consagrar al mal se resuelva, un oponente elige entre los objetivos que siguen siendo legales. Si no hay objetivos que sigan siendo legales, el hechizo no se resuelve. Va al cementerio de su propietario y no es exiliado.
- Puedes lanzar Consagrar al mal con menos de cuatro objetivos. Sin embargo, si no controlas un planeswalker Bolas en cuanto Consagrar al mal se resuelva, tu oponente elegirá dos o las cartas que hiciste objetivo (o una o ninguna, si elegiste menos de dos), y las restantes (si quedan) se pondrán en tu mano.
- Puedes lanzar Consagrar al mal sin objetivos si lo deseas. Será exiliado y no ocurrirá nada más.
- Eliges un oponente para que tome la decisión final de qué cartas permanecen en tu cementerio, pero todos los jugadores pueden hablar y opinar sobre esta decisión.

Coraza de lazotep

{1} {U}

Instantáneo

Enrola 1. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

Tú y los permanentes que controlas ganan la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. *(Ni tú ni ellos pueden ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- Si creas una ficha de Ejército Zombie cuando la Coraza de lazotep te indica que enroles 1, esa ficha ganará la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.
 - Enrolas 1 y otorgas antimaleficio mientras la Coraza de lazotep se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
-

Crueldad de Ob Nixilis

{2} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -5/-5 hasta el final del turno.

Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de la Crueldad de Ob Nixilis exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier razón, no solo inmediatamente después de que la Crueldad de Ob Nixilis se resuelva.
-

Davriel, magosombra renegado

{2} {B}

Planeswalker legendario — Davriel

3

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, si ese jugador tiene una o menos cartas en la mano, Davriel, magosombra renegado le hace 2 puntos de daño.

–1: El jugador objetivo descarta una carta.

- Si un oponente tiene dos o más cartas en su mano en cuanto comienza su mantenimiento, la primera habilidad de Davriel no se dispara. Ningún jugador puede realizar ninguna acción durante un turno antes de que comience el mantenimiento del turno. Sin embargo, como el paso de mantenimiento va antes que el paso de robar, ese jugador no habrá robado aún una carta para ese turno.
 - Si un oponente tiene una o menos cartas en la mano en cuanto la primera habilidad de Davriel se dispara, pero tiene dos o más cartas en la mano en cuanto esa habilidad se resuelve, Davriel no le hace daño.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Davriel se dispara por cada oponente por separado y en la medida apropiada durante el mantenimiento del equipo de ese jugador.
-

Derribar la estatua
{2} {W}
Instantáneo
Gira el permanente objetivo. Si es un artefacto,
destrúyelo.
Roba una carta.

- Derribar la estatua puede hacer objetivo a cualquier permanente, incluso uno que ya esté girado.
- Si Derribar la estatua hace objetivo a un artefacto, ese artefacto será girado si está enderezado y luego será destruido. Todas las habilidades que tenga que puedan dispararse en cuanto se gire lo hacen, y se resolverán después de que Derribar la estatua termine de resolverse.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal cuando Derribar la estatua intenta resolverse, no se resuelve. No robarás una carta. Si el objetivo es legal pero no es ni girado ni destruido, sí que robas una carta.

Desdén del tirano
{U} {B}
Instantáneo
Elige uno:
• Destruye la criatura objetivo con coste de maná
convertido de 3 o menos.
• Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Despertar de Vitu-Ghazi
{3} {G} {G}
Instantáneo
Pon nueve contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que
controlas. Se convierte en una criatura legendaria
Elemental 0/0 con la habilidad de prisa llamada Vitu-
Ghazi. Sigue siendo una tierra.

- El Despertar de Vitu-Ghazi no endereza la tierra que se convierte en una criatura.
- La tierra objetivo pierde el nombre que tenía y su nombre pasa a ser solo Vitu-Ghazi. Mantiene todos los tipos y habilidades que tenía.
- El efecto del Despertar de Vitu-Ghazi dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.

Diablo del caos
{1} {B} {R}
Criatura — Diablo
3/3
Siempre que un jugador sacrifique un permanente, el
Diablo del caos hace 1 punto de daño a cualquier
objetivo.

- Tú controlas la habilidad disparada del Diablo del caos y eliges el objetivo, al margen de quién sacrificó el permanente.

- Si se sacrifica un permanente para pagar el coste de un hechizo o una habilidad, la habilidad del Diablo del caos se resolverá antes que ese hechizo o habilidad. En cambio, si se sacrifica un permanente durante la resolución de un hechizo o habilidad, ese hechizo o habilidad acabará de resolverse antes de que la habilidad del Diablo del caos vaya a la pila.
- El Diablo del caos no permite a ningún jugador sacrificar ningún permanente. Su habilidad se dispara siempre que un jugador sacrifique un permanente porque otro hechizo, habilidad o coste se lo indique.
- Si sacrificas el Diablo del caos, su habilidad se dispara.
- Un permanente legendario que va a un cementerio por la “regla de leyendas” no es sacrificado.

Distrito movilizado

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{4}: El Distrito movilizado se convierte en una criatura

Ciudadano 3/3 con la habilidad de vigilancia hasta el

final del turno. Sigue siendo una tierra. Cuesta {1}

menos activar esta habilidad por cada criatura y

planeswalker legendarios que controlas.

- Si controlas cuatro o más permanentes legendarios que son criaturas y/o planeswalkers, activar la última habilidad del Distrito movilizado no cuesta maná. Un planeswalker legendario que también sea una criatura solo reduce este coste en {1}.
- Si el Distrito movilizado se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni activar su habilidad de maná.
- Una habilidad que convierte a una tierra en criatura también fija la fuerza y la resistencia de la criatura. Si la tierra ya era una criatura (por ejemplo, si era el objetivo del Despertar de Vitu-Ghazi), esto sobrescribirá el efecto previo que fija su fuerza y resistencia. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia se continúan aplicando, sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo vale para los contadores que cambian su fuerza o resistencia (como los contadores +1/+1) y los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si el Distrito movilizado se ha convertido en una criatura 0/0 con nueve contadores +1/+1 sobre ella, activar su última habilidad la convertirá en una criatura Ciudadano 12/12 que sigue siendo una tierra.

Doble de chispa

{3} {U}

Criatura — Ilusión

0/0

Puedes hacer que el Doble de chispa entre al campo de batalla como una copia de una criatura o planeswalker que controlas, excepto que entra con un contador +1/+1 adicional sobre él si es una criatura, con un contador de lealtad adicional sobre él si es un planeswalker y que no es legendario si ese permanente es legendario.

- El Doble de chispa copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- El Doble de chispa no es legendario si copia un permanente legendario, y esta excepción es copiable. Si otra cosa copia esa copia más tarde, la nueva copia tampoco será legendaria. Si controlas dos o más permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos es legendario, la “regla de leyendas” no se aplica.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Doble de chispa), entonces el Doble de chispa entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando.
- Si el permanente elegido es una ficha, el Doble de chispa copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, el Doble de chispa no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando el Doble de chispa entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si copia a un planeswalker, el Doble de chispa entra con la cantidad de contadores de lealtad que está impresa en la carta más uno. Si copia una criatura, el Doble de chispa entra con un contador +1/+1 sobre él, más todos los contadores que fueran a ser puestos sobre él de las habilidades que copió y de otras habilidades de otros objetos.
- Si el permanente copiado está afectado por un efecto de cambio de tipo, el Doble de chispa puede entrar al campo de batalla con tipos de permanente distintos de los que tiene actualmente el permanente copiado. Usa las características del Doble de chispa en cuanto entre al campo de batalla, no del permanente copiado, para determinar si entra con un contador adicional sobre él. En particular, si el Doble de chispa copia a un planeswalker Gideon que es una criatura porque su habilidad de lealtad hizo que se convirtiera en una criatura planeswalker, el Doble de chispa entra como un planeswalker que no es una criatura y no obtiene un contador +1/+1. Por otra parte, si el Doble de chispa copia a Gideon Blackblade durante tu turno, el Doble de chispa entra como una criatura planeswalker y obtiene ambos tipos de contadores.
- Si de alguna manera el Doble de chispa entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir una criatura o planeswalker que ya esté en el campo de batalla.

Doblegar el rayo

{3} {R}

Instantáneo

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Cambia el objetivo del hechizo o la habilidad objetivo que tenga un solo objetivo.

- Una vez que anuncias que lanzas Doblegar el rayo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se haya pagado el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
- Una vez que lances Doblegar el rayo, perder el control de todas las criaturas con fuerza de 4 o más no afectará al hechizo ni hará que pagues más maná.
- El objetivo único al que hace objetivo el hechizo o habilidad objetivo no tiene que ser una criatura que controlas con fuerza de 4 o más.

- No eliges el nuevo objetivo del hechizo o habilidad hasta que Doblegar el rayo se resuelva. Debes cambiar el objetivo si es posible. Sin embargo, no puedes cambiar el objetivo a un objetivo ilegal. Si no hay objetivos legales para elegir, el objetivo no se cambia. No importa si el objetivo original de alguna manera se convirtió en ilegal.
- Si un hechizo o habilidad hace objetivo a varias cosas, no puedes hacerlo objetivo con Doblegar el rayo, incluso si todos esos objetivos excepto uno son ahora ilegales.
- Si un hechizo o habilidad hace objetivo al mismo jugador u objeto varias veces, no puedes hacerlo objetivo con Doblegar el rayo.

Domador de kronch

{1}{G}

Criatura — Guerrero humano

2/1

Arrolla.

Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Domador de kronch.

- La criatura que entra debe tener una fuerza de 4 o más en cuanto entra al campo de batalla o la habilidad del Domador de kronch no se disparará. Las habilidades estáticas que aumentan (o reducen) la fuerza de una criatura se tienen en cuenta. Sin embargo, no puedes hacer que una criatura con fuerza de 3 o menos entre al campo de batalla, aumentar su fuerza con un hechizo, una habilidad activada o una habilidad disparada y lograr que con eso se dispare la habilidad del Domador de kronch.
- Si la fuerza de la criatura que entra cambia a 3 o menos después de entrar al campo de batalla, pondrás un contador +1/+1 sobre el Domador de kronch igualmente.
- Si la fuerza del Domador de kronch aumenta a 4 o más en cuanto entra al campo de batalla, hará que su propia habilidad se dispare.

Domri, anarquista de Nicol Bolas

{1}{R}{G}

Planeswalker legendario — Domri

3

Las criaturas que controlas obtienen +1/+0.

+1: Agrega {R} o {G}. Los hechizos de criatura que lances este turno no pueden ser contrarrestados.

−2: La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

- La primera habilidad de Domri es una habilidad de lealtad, no de maná. Solo puede activarse cuando puedas lanzar un conjuro. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Después de que la primera habilidad de lealtad de Domri se resuelva, ningún hechizo de criatura que lances puede ser contrarrestado durante ese turno, no solo aquel para el que uses el maná.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que controlas después de que la primera habilidad de lealtad de Domri se resuelva. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelve, el hechizo de criatura no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.

- Si Domri deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, probablemente porque solo tenía 2 contadores de lealtad cuando activaste la habilidad, la criatura no tendrá el +1/+0 de la habilidad estática de Domri cuando luche.
- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la última habilidad de Domri se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

Dovin, Mano del Control

{2} {w/u}

Planeswalker legendario — Dovin

5

A tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos de artefacto, de instantáneo y de conjuro.

–1: Hasta tu próximo turno, prevén todo el daño que fuera a hacer y que se le fuera a hacer al permanente objetivo que controla un oponente.

- La habilidad de lealtad de Dovin puede hacer objetivo a cualquier permanente que controla un oponente, no solo a uno que pueda hacer o al que se le pueda hacer daño.
- Una vez que la habilidad de lealtad de Dovin se resuelve, la prevención de daño sigue aplicándose incluso si Dovin deja el campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la última habilidad de Dovin se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando habría empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

Draco del trueno

{3} {U}

Criatura — Draco elemental

2/3

Vuela.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Draco del trueno.

- La habilidad del Draco del trueno solo puede dispararse una vez por turno. La habilidad se resolverá antes de que se resuelva el segundo hechizo. No importa si el primer hechizo que lanzas ese turno se ha resuelto, se ha contrarrestado o sigue en la pila.
 - El Draco del trueno debe estar en el campo de batalla para que la habilidad funcione. En particular, la habilidad no se disparará si el Draco del trueno es el segundo hechizo que lanzas en un turno.
-

Druida polenbrillante

{1} {G}

Criatura — Druida elfo

1/1

Cuando la Druida polenbrillante entre al campo de batalla, elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
- Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Puedes elegir a la Druida polenbrillante como objetivo de su propia habilidad.
-

Ejecutor de runas de la ley

{W}

Criatura — Soldado humano

1/2

{1}, {T}: Gira la criatura objetivo con coste de maná convertido de 2 o más.

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

El Hechizo del Anciano

{B} {B}

Conjuro

Destruye cualquier cantidad de planeswalkers objetivo.

Elige un planeswalker que controlas. Pon dos contadores de lealtad sobre él por cada planeswalker destruido de esta manera.

- Eliges los planeswalkers objetivo que quieres destruir en cuanto lanzas El Hechizo del Anciano, pero no eliges qué planeswalker obtiene los contadores de lealtad hasta que El Hechizo del Anciano se está resolviendo.
 - Puedes lanzar El Hechizo del Anciano sin controlar ningún planeswalker. Los planeswalkers objetivo serán destruidos igualmente. También puedes lanzarlo sin hacer objetivo a ningún planeswalker si realmente lo deseas.
-

El precio de la traición

{B}

Conjuro

Remueve hasta cinco contadores del artefacto, criatura, planeswalker u oponente objetivo.

- El Precio de la traición solo tiene un objetivo. Puedes remover distintos tipos de contadores de ese objetivo, y también puedes remover varios contadores del mismo tipo de ese objetivo.

- Los jugadores no suelen tener contadores, pero algunas cartas de otras colecciones dicen que un jugador “obtiene” un contador de un tipo determinado. Hay que especificar que los emblemas no son contadores.

Electromante cíclope

{4} {R}

Criatura — Hechicero cíclope

4/2

Cuando el Electromante cíclope entre al campo de batalla, hace X puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente, donde X es la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- La cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio se cuenta solo en cuanto la habilidad del Electromante cíclope se resuelve.
- Una carta partida que sea a la vez un instantáneo y un conjuro solo se cuenta una vez para la habilidad del Electromante cíclope.

Embestida desesperada (*solo en mazo de Planeswalker*)

{1} {W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno. Ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Embestida desesperada intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 2 vidas.
- Una criatura que gane la habilidad de volar después de que haya sido bloqueada por una criatura sin la habilidad de volar o de alcance no removerá a la criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura a la que bloqueaba deje de estar bloqueada.

Emboscada de Domri

{R} {G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas.

- No puedes lanzar la Emboscada de Domri a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura o planeswalker que no controlas como objetivos.
 - Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Emboscada de Domri intenta resolverse, la criatura que controlas no hará daño.
 - Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Emboscada de Domri intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero el otro objetivo no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas.
-

Escuadrón de asalto trasgo

{3} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

4/1

Prisa.

Cuando el Escuadrón de asalto trasgo muera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Si el Escuadrón de asalto trasgo y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizá porque ambas recibieron daño letal en combate), la otra criatura no estará en el campo de batalla cuando elijas un objetivo para la habilidad del Escuadrón de asalto trasgo. Esa criatura no puede salvarse por el contador +1/+1 que le da el Escuadrón de asalto trasgo.

Escudo luminoso de Teyo

{2} {W}

Criatura — Ilusión

0/3

Cuando el Escudo luminoso de Teyo entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Puedes elegir el Escudo luminoso de Teyo como objetivo de su propia habilidad.

Esfinge rescatadora

{2} {U} {U}

Criatura — Esfinge

3/2

Vuela.

En cuanto la Esfinge rescatadora entre al campo de batalla, puedes regresar un permanente que no sea tierra que controlas a la mano de su propietario. Si lo haces, la Esfinge rescatadora entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella.

- Eliges si quieres regresar un permanente que no sea tierra y cuál quieres regresar con la habilidad de la Esfinge rescatadora mientras entra al campo de batalla. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué permanente regresar y el momento en que la Esfinge rescatadora está en el campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella.
 - El texto impreso en la carta en español ("Cuando la Esfinge...") es incorrecto. El texto correcto es el que aparece aquí. Su segunda habilidad no es una habilidad disparada.
 - Si el permanente regresado tenía una habilidad que se habría disparado en otras circunstancias cuando la Esfinge rescatadora entrara al campo de batalla (como la del Domador de kronch), esa habilidad no se disparará.
 - Si de alguna manera la Esfinge rescatadora entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puedes regresar ese permanente. Solo puedes elegir permanentes que ya estén en el campo de batalla.
-

Espíritu conjurado de Ugin

{X}

Criatura — Monje espíritu

0/0

El Espíritu conjurado de Ugin entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Si el Espíritu conjurado de Ugin fuera a recibir daño mientras tiene un contador +1/+1 sobre él, prevén ese daño y remueve esa misma cantidad de contadores +1/+1 del Espíritu conjurado de Ugin.

- Para lanzar el Espíritu conjurado de Ugin, primero elige el valor de X que quieres; luego, aplica todos los aumentos de coste y luego todas las reducciones de coste. La cantidad de contadores con los que entra puede ser diferente de la cantidad de maná que pagas si un efecto (como el de Ugin, el Inefable) hace que pagues una cantidad de maná diferente a {X}.
- Si el Espíritu conjurado de Ugin fuera a recibir más daño que contadores hay sobre él, remueves todos los contadores +1/+1 que tiene sobre él y previenes todo ese daño. Si otro efecto aumenta su resistencia, sobrevivirá hasta la próxima vez que reciba daño letal.

Estallido cegador

{2} {R}

Instantáneo

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

Roba una carta.

- Lanzar el Estallido cegador después de que una criatura haya bloqueado no removerá a la criatura bloqueadora del combate a menos que el daño que le haga el Estallido cegador la mate. No hará que la criatura a la que bloqueaba deje de estar bloqueada, incluso si la criatura bloqueadora muere.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Estallido cegador intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta.

Estallido de Ral

{2} {U} {R}

Instantáneo

El Estallido de Ral hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca.

Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

- Si el jugador o permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Estallido de Ral intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No mirarás las dos primeras cartas de tu biblioteca.
 - Si solo tienes una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano. No perderás el juego si tu biblioteca está vacía hasta que intentes robar de la biblioteca vacía.
-

Estatua del Dios Faraón

{6}

Artefacto legendario

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos.

Al comienzo de tu paso final, cada oponente pierde 1 vida.

- 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 de la primera habilidad de la Estatua del Dios Faraón) 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.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Estatua del Dios Faraón hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.
-

Extraer la chispa

{W} {B}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo con coste de maná convertido de 4 o más.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
-

Estragos de la invasión

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta.

Enrola 1. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- Enrolarás 1 incluso si ese jugador no tiene cartas que no sean tierra para descartarlas.
-

Extraño tragahechizos

{2} {R}

Criatura — Extraño

2/2

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Extraño tragahechizos.

- La habilidad del Extraño tragahechizos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Fblthp, el Perdido

{1} {U}

Criatura legendaria — Homúnculo

1/1

Cuando Fblthp, el Perdido entre al campo de batalla, roba una carta. Si entró desde tu biblioteca o fue lanzado desde tu biblioteca, en vez de eso, roba dos cartas. Cuando Fblthp sea objetivo de un hechizo, baraja a Fblthp en la biblioteca de su propietario.

- Normalmente no hay ninguna manera de lanzar a Fblthp desde tu biblioteca o hacer que entre al campo de batalla desde tu biblioteca. Tendrás que usar otros efectos para encontrar a Fblthp y obtener el robo adicional de cartas.
- Si un efecto exilia a Fblthp de tu biblioteca y luego te permite lanzar esa carta, se lanza desde el exilio, no desde tu biblioteca.
- La última habilidad de Fblthp solo se dispara si está en el campo de batalla cuando se convierte en objetivo.
- La última habilidad de Fblthp se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si el hechizo que hace objetivo a Fblthp no tiene otros objetivos, no se resolverá (porque ya no tiene un objetivo legal después de que Fblthp se haya perdido por completo en tu biblioteca).

Filo sangriento

{1} {B} {B}

Conjuro

Hasta una criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno. Enrola 2. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- Puedes lanzar el Filo sangriento sin elegir una criatura objetivo. Simplemente enrolarás 2. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo se convierte en ilegal antes de que el Filo sangriento se resuelva, el hechizo no se resolverá y no enrolarás nada.

Final de devastación

{X} {G} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta de criatura con coste de maná convertido de X o menos y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala. Si X es 10 o más, las criaturas que controlas obtienen +X/+X y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si una carta de criatura en tu biblioteca o cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si X es 10 o más, la carta de criatura que acabas de poner en el campo de batalla obtendrá +X/+X y ganará la habilidad de prisa.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que muestras qué carta de criatura vas a poner en el campo de batalla y el momento en que obtiene +X/+X y prisa si X es 10 o más. Todas las habilidades que se disparen en cuanto entra al campo de batalla irán a la pila después de que tus criaturas obtengan +X/+X y prisa.
- Si no encuentras una carta de criatura con coste de maná convertido de X o menos, las criaturas que controlas obtendrán igualmente +X/+X y ganarán la habilidad de prisa si X es 10 o más.

Final de eternidad

{X} {B} {B}

Conjuro

Destruye hasta tres criaturas objetivo con resistencia de X o menos. Si X es 10 o más, regresa todas las cartas de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- El Final de eternidad puede hacer objetivo a hasta tres criaturas, cada una con resistencia de X o menos. Es decir, su resistencia total no tiene que ser de X o menos.
- Si algunas de las criaturas objetivo que eliges, pero no todas, son objetivos ilegales en cuanto el Final de eternidad se resuelve, los objetivos legales son destruidos igualmente y, si X es 10 o más, regresarás cartas al campo de batalla.
- Si algunos o todos los objetivos son objetivos legales pero no son destruidos, probablemente porque tienen la habilidad de indestructible, regresarás igualmente cartas al campo de batalla si X es 10 o más.
- Si haces objetivo a una criatura de la cual eres propietario y X es 10 o más, esa carta estará entre las que regresen al campo de batalla.
- Todas las habilidades que se disparen al morir las criaturas objetivo o al regresar las criaturas al campo de batalla irán a la pila después de que el Final de eternidad haya terminado de resolverse. Si es tu turno, los disparos de tu oponente se resuelven primero, aunque sus criaturas murieran antes de que las tuyas entrasen al campo de batalla.
- Puedes lanzar el Final de eternidad sin elegir ninguna criatura objetivo. Si X es 10 o más, solo regresarás todas las cartas de criatura de tu cementerio al campo de batalla. Sin embargo, si eliges objetivos y todos ellos se convierten en ilegales antes de que el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resolverá y no pondrás cartas en el campo de batalla.

Final de promesa

{X} {R} {R}

Conjuro

Puedes lanzar hasta una carta de instantáneo objetivo y/o hasta una carta de conjuro objetivo desde tu cementerio, cada una con coste de maná convertido de X o menos, sin pagar sus costes de maná. Si una carta lanzada de esta manera fuera a ir a tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala. Si X es 10 o más, copia cada uno de esos hechizos dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- En cuanto el Final de promesa se resuelva, en primer lugar lanzas la carta de instantáneo objetivo y/o la carta de conjuro objetivo en cualquier orden. Luego, si X es 10 o más, copias cada una de esas cartas dos

veces y pones las copias en la pila en cualquier orden. Las copias se resolverán antes que los hechizos originales.

- Una carta partida que sea una carta de instantáneo y de conjuro puede ser objetivo del Final de promesa dos veces. Sin embargo, una vez que lances esa carta una vez, no puede lanzarse una segunda vez.
- 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.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de Absorber la chispa, debes pagarlos para lanzarla.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Las copias que crea el Final de promesa se crean en la pila, así que no son “lanzadas”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Forma fantasmal de Kaya

{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura o planeswalker que controlas.

Cuando el permanente encantado muera o vaya al exilio, regresa esa carta al campo de batalla bajo tu control.

- Si otro jugador gana el control del permanente encantado, la Forma fantasmal de Kaya irá a tu cementerio.
- La Forma fantasmal de Kaya puede encantar una ficha, pero su última habilidad no regresará la ficha al campo de batalla.
- La Forma fantasmal de Kaya irá a tu cementerio una vez que el permanente encantado deje el campo de batalla. No regresa al campo de batalla con ese permanente.
- Si un efecto exilia el permanente encantado y lo devuelve al campo de batalla inmediatamente después, la última habilidad de la Forma fantasmal de Kaya se dispara, pero no tendrá ningún efecto. Si un efecto exilia el permanente encantado y fuera a regresarlo al campo de batalla más adelante, la Forma fantasmal de Kaya regresará esa carta al campo de batalla y no regresará después.
- Si el permanente encantado va a un cementerio o al exilio, pero deja esa zona antes de que la última habilidad de la Forma fantasmal de Kaya 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 la Forma fantasmal de Kaya y el permanente encantado van a cementerios y/o al exilio al mismo tiempo, el permanente encantado regresará al campo de batalla.
- Si la Forma fantasmal de Kaya encanta un permanente que controlas pero del cual no eres propietario, ese permanente regresará al campo de batalla bajo tu control cuando muera o sea exiliado. 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 la Forma fantasmal de Kaya.

Gideon Blackblade

{1}{W}{W}

Planeswalker legendario — Gideon

4

Mientras sea tu turno, Gideon Blackblade es una criatura Soldado Humano 4/4 con la habilidad de indestructible que sigue siendo un planeswalker.

Prevén todo el daño que se le fuera a hacer a Gideon Blackblade durante tu turno.

+1: Hasta una otra criatura objetivo que controlas gana a tu elección la habilidad de vigilancia, vínculo vital o indestructible hasta el final del turno.

−6: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra.

- Si un efecto hace que Gideon pierda todas sus habilidades durante tu turno, sigue siendo una criatura Soldado Humano y un planeswalker Gideon.
 - Si un Equipo se anexa a Gideon mientras es una criatura, se desanexará durante el próximo mantenimiento que no sea el tuyo. Lo mismo sucede con todas las Auras que se anexen a Gideon que no puedan encantar un planeswalker que no sea una criatura.
 - Todos los contadores que se pongan sobre Gideon permanecen sobre él mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto sobre un planeswalker que no sea una criatura.
 - Si se hace daño que no puede ser prevenido a Gideon durante tu turno, ese daño tendrá todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Aunque tenga la habilidad de indestructible, si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario.
 - Tú eliges qué habilidad gana la criatura objetivo en cuanto la primera habilidad de lealtad de Gideon se resuelve, no en cuanto la activas.
-

Gideon, caballero jurado *(solo en mazo de Planeswalker)*

{4}{W}{W}

Planeswalker legendario — Gideon

4

Siempre que ataques con dos o más criaturas que no sean Gideon, pon un contador +1/+1 sobre cada una de esas criaturas.

+2: Hasta el final del turno, Gideon, caballero jurado es una criatura Soldado blanca 5/5 que sigue siendo un planeswalker. Prevén todo el daño que se le fuera a hacer este turno. *(No puede atacar si fue lanzado este turno.)*

−9: Exilia a Gideon, caballero jurado y cada criatura que controlan tus oponentes.

- Una criatura que no sea Gideon es una criatura que no sea también un planeswalker Gideon. Por ejemplo, la Compañía de Gideon es una criatura que no es Gideon.

- Las criaturas Gideon atacantes no obtendrán un contador +1/+1, pero mientras haya dos o más criaturas atacantes que no sean Gideon, cada una de esas criaturas atacantes obtiene un contador +1/+1.
- La primera habilidad de lealtad de Gideon no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. Gideon ya estaba en el campo de batalla, solo ha cambiado sus tipos.
- Si Gideon se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna).
- La primera habilidad de lealtad de Gideon hace que se convierta en una criatura con el tipo de criatura Soldado. Sigue siendo un planeswalker con el tipo de planeswalker Gideon. (También mantiene cualquier otro tipo o subtipo de carta que pudiera tener). Cada subtipo está correlacionado con el tipo de carta apropiado: planeswalker solo es un tipo (no un tipo de criatura) y Soldado solo es un tipo de criatura (no un tipo de planeswalker).
- Si se hace daño que no puede ser prevenido a Gideon después de que se haya resuelto su primera habilidad de lealtad, ese daño tendrá todos los resultados aplicables: específicamente, el daño se marca sobre Gideon (ya que es una criatura) y ese daño hace que se le remueva esa misma cantidad de contadores de lealtad (ya que es un planeswalker). Aunque también sea una criatura, si Gideon no tiene contadores de lealtad sobre él, va al cementerio de su propietario.
- Si Gideon tiene 9 contadores de lealtad en cuanto activas su última habilidad, irá a tu cementerio y no será exiliado.

Golpe desafiante

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Golpe desafiante intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Grito de guerra de Gideon *(solo en mazo de Planeswalker)*

{2}{W}{W}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Gideon, caballero jurado, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- Puedes lanzar el Grito de guerra de Gideon mientras no controlas ninguna criatura. Buscarás igualmente a Gideon.

Herbívoro arbóreo

{G}

Criatura — Bestia

0/3

Alcance.

Cuando el Herbívoro arbóreo entre al campo de batalla, puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

- El efecto del Herbívoro arbóreo no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.

Hidra de bioesencia

{3} {G} {U}

Criatura — Mutante hidra

4/4

Arrolla.

La Hidra de bioesencia entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella por cada contador de lealtad sobre los planeswalkers que controlas.

Siempre que uno o más contadores de lealtad se pongan sobre los planeswalkers que controlas, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la Hidra de bioesencia.

- Las habilidades que se disparan cuando se ponen contadores sobre un permanente se disparan cuando un permanente entra al campo de batalla con contadores y cuando un jugador pone contadores sobre un permanente.
- Si la Hidra de bioesencia entra al campo de batalla al mismo tiempo que un planeswalker que controlas, los contadores de lealtad que ese planeswalker obtendrá no se cuentan para determinar con cuántos contadores entra al campo de batalla la Hidra de bioesencia, pero harán que su última habilidad se dispare.

Honrar al Dios Faraón

{2} {R}

Conjuro

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

Roba dos cartas. Enrola 1. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar Honrar al Dios Faraón; no puedes lanzarla sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.
-

Huatli, Corazón del Sol

{2} {g/w}

Planeswalker legendario — Huatli

7

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

–3: Ganas una cantidad de vidas igual a la mayor resistencia entre las criaturas que controlas.

- La primera habilidad de Huatli no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, la Emboscada de Domri no hará que una criatura haga una cantidad de daño igual a su resistencia.
- La mayor resistencia entre las criaturas que controlas se determina solo en cuanto la habilidad de lealtad de Huatli comienza a resolverse.

Ilharg, el Jabalí Arrasador

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Deidad jabalí

6/6

Arrolla.

Siempre que Ilharg, el Jabalí Arrasador ataque, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura de tu mano. Regresa esa criatura a tu mano al comienzo del próximo paso final.

Cuando Ilharg, el Jabalí Arrasador muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerlo en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la criatura nueva. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca Ilharg.
- Aunque la criatura nueva está atacando, no fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, como las del Pegaso confiable y el Batallón improvisado).
- Si la criatura nueva deja el campo de batalla antes del paso final, probablemente porque murió en combate, esa carta permanece en su zona actual. No regresará a tu mano.
- Si la criatura nueva tiene una habilidad que se dispara al comienzo del paso final, esa habilidad se disparará y se resolverá incluso si la criatura regresa a tu mano durante el paso final antes de que esa habilidad se resuelva.

Infernal devorador

{2} {R}

Criatura — Infernal

2/2

En cuanto el Infernal devorador entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers. Si lo haces, entra con el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre él.

- Tú eliges qué cantidad y cuáles criaturas y planeswalkers quieres sacrificar con la habilidad del Infernal devorador mientras entra al campo de batalla. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué permanentes sacrificar y el momento en que el Infernal devorador está en el campo de batalla con esos contadores.
- Si alguno de los permanentes sacrificados tienen habilidades que se disparan cuando el Infernal devorador entra al campo de batalla (como la del Domador de kronch), esas habilidades no se disparan.
- Si de alguna manera el Infernal devorador entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura o planeswalker, no puedes sacrificar esa criatura o planeswalker. Solo puedes elegir permanentes que ya estén en el campo de batalla.

Inicio del plan maestro

{4} {U} {U}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Roba dos cartas, luego enrola X, donde X es la cantidad de cartas en tu mano. *(Pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- Robas dos cartas y enrolas X mientras el Inicio del plan maestro se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Inicio del plan maestro. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Inicio del plan maestro no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que ocurrirán.

Insurgentes de Barrioscombros

{1} {R} {G}

Criatura — Berserker humano

0/4

Prisa.

Siempre que los Insurgentes de Barrioscombros ataquen, obtienen +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada de los Insurgentes de Barrioscombros se resuelve. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno incluso si cambia la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.
- Si los Insurgentes de Barrioscombros son la única criatura que controlas en cuanto su habilidad disparada se resuelve, X es igual a su propia fuerza. A menos que otro efecto o un contador +1/+1 haya aumentado su fuerza por encima de 0, esto no tendrá ningún efecto.

Invadir la ciudad

{1} {U} {R}

Conjuro

Enrola X, donde X es la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. *(Pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- Invadir la ciudad sigue en la pila mientras cuentas las cartas de instantáneo y de conjuro que hay en tu cementerio. No se cuenta a sí misma.
 - Si no hay cartas de instantáneo o de conjuro en tu cementerio, enrolarás 0. Si no controlas un Ejército, crearás una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0 que morirá después de que Invadir la ciudad termine de resolverse.
 - La cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio se cuenta solo en cuanto Invadir la ciudad se resuelve.
 - Una carta partida que sea a la vez un instantáneo y un conjuro solo se cuenta una vez para Invadir la ciudad.
-

Invasión de la Horda del Terror

{1} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 1 vida y enrolas 1. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

Siempre que una ficha de Zombie que controlas con fuerza de 6 o más ataque, gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- La fuerza de la ficha de Zombie solo se verifica inmediatamente después de que ataque. Todas las otras habilidades que se disparan cuando las criaturas que controlas ataquen no se habrán resuelto todavía.
 - Si la fuerza de la ficha cambia más adelante en el turno después de que haya atacado, incluso mientras la segunda habilidad de la Invasión de la Horda del Terror está en la pila, no hará que la ficha gane o pierda la habilidad de vínculo vital.
-

Inversión de Narset

{U} {U}

Instantáneo

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo, luego regrésalo a la mano de su propietario. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de la Inversión de Narset puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Final de promesa), la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. La Inversión de Narsset y la copia se resuelven antes que el hechizo original.
- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
- Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar, por lo que deja de existir como acción basada en estado.

Inversión de papeles

{U} {U} {R}

Conjuro

Intercambia el control de dos permanentes objetivo que compartan un tipo de permanente.

- Si uno de los permanentes objetivo es un objetivo ilegal cuando la Inversión de papeles se resuelve, el intercambio no tiene lugar.
- El efecto de la Inversión de papeles dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza, y no expira si los permanentes dejan de compartir un tipo de permanente después de que la Inversión de papeles se resuelva.
- No tienes por qué controlar ninguno de ambos permanentes objetivo.
- Si el mismo jugador controla ambos permanentes cuando la Inversión de papeles se resuelva, no ocurrirá nada.
- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él.
- Los tipos de permanente son: artefacto, criatura, encantamiento, planeswalker y tierra. Los supertipos, como legendario, no son tipos de permanente. Por ejemplo, no puedes intercambiar el control de una criatura legendaria con un planeswalker legendario.

Jace, esgrimidor de misterios

{1} {U} {U} {U}

Planeswalker legendario — Jace

4

Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, ganas el juego.

+1: El jugador objetivo pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Roba una carta.

−8: Roba siete cartas. Luego, si tu biblioteca no tiene ninguna carta, ganas el juego.

- Si por alguna razón no puedes ganar el juego (porque tu oponente controla un Ángel de platino, por ejemplo), no lo perderás por haber intentado robar una carta de una biblioteca sin cartas. El acto de robar fue reemplazado igualmente.
- Si dos o más jugadores controlan a Jace, esgrimidor de misterios y cada jugador debe robar una cantidad de cartas, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando roba esa misma cantidad de cartas. Si esto hace que, en vez de eso, ese jugador gane el juego, el juego termina inmediatamente. Si el juego aún no terminó, repite este proceso por cada otro jugador por orden de turno.
- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal cuando la primera habilidad de lealtad de Jace intenta resolverse, no se resuelve. No robarás una carta.
- Sigue las instrucciones en el orden en que aparecen en la primera habilidad de lealtad de Jace: si te haces objetivo a ti, pondrás las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio y luego robarás una carta.
- Si hay menos de siete cartas en tu biblioteca mientras la última habilidad de Jace se resuelve y Jace ya dejó el campo de batalla, robarás tantas cartas como puedas y luego ganarás el juego antes de que las acciones basadas en estado hagan que lo pierdas por intentar robar cartas de una biblioteca vacía.

Jace, estrategia arcano (*solo en mazo de Planeswalker*)

{4} {U} {U}

Planeswalker legendario — Jace

4

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

+1: Roba una carta.

−7: Las criaturas que controlas no pueden ser bloqueadas este turno.

- La primera habilidad de Jace solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Jace estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó.
 - Si un efecto te indica que robes varias cartas, la primera habilidad de Jace se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno (si la hay). Eliges un objetivo para la habilidad después de que hayas robado todas las cartas.
 - Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
 - Una vez que la última habilidad de Jace se resuelve, su efecto se aplica incluso si Jace dejó el campo de batalla.
-

Jaya, piromante venerada

{4} {R}

Planeswalker legendario — Jaya

5

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

–2: Jaya, piromante venerada hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La primera habilidad de Jaya no hace que Jaya haga daño; afecta a la cantidad de daño que hace la fuente roja original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que hace esa fuente roja, incluida la prevención de parte del daño, el jugador al que se hace el daño o el controlador del permanente al que se hace el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de Jaya ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla simultáneamente, divide la cantidad original antes de sumar 1. Por ejemplo, si atacas con una criatura roja 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se modifican a 3 y 4 respectivamente.

Juramento de Kaya

{1} {W} {B}

Encantamiento legendario

Cuando el Juramento de Kaya entre al campo de batalla, hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

Siempre que un oponente ataque a un planeswalker que controlas con una o más criaturas, el Juramento de Kaya hace 2 puntos de daño a ese jugador y tú ganas 2 vidas.

- Si el objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad del Juramento de Kaya intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás 3 vidas.
- Si un oponente ataca a más de un planeswalker que controlas, la última habilidad del Juramento de Kaya se dispara una vez por cada uno de esos planeswalkers atacados.

Karn, el Gran Creador

{4}

Planeswalker legendario — Karn

5

Las habilidades activadas de los artefactos que controlan tus oponentes no pueden activarse.

+1: Hasta tu próximo turno, hasta un artefacto objetivo que no sea criatura se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia iguales a su coste de maná convertido.

–2: Puedes elegir una carta de artefacto de fuera del juego o del exilio de la cual eres propietario, mostrar esa carta y ponerla en tu mano.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio (como la habilidad de equipar). Karn no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- La primera habilidad de Karn solo afecta a artefactos en el campo de batalla. Las habilidades activadas que funcionan en otras zonas aún pueden ser activadas.
- Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- La última habilidad de Karn no puede alcanzar a una carta boca abajo en el exilio, incluso si sabes que es una carta de artefacto.
- En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.

Kasmina, mentora enigmática

{3} {U}

Planeswalker legendario — Kasmina

5

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar los hechizos que hagan objetivo a una criatura o planeswalker que controlas.

−2: Crea una ficha de criatura Hechicero azul 2/2. Roba una carta, luego descarta una carta.

- Para determinar el coste total del hechizo de un oponente que haga objetivo a una criatura o planeswalker que controlas, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que paga ese jugador, agrega cualquier incremento de coste (como el del efecto de Kasmina) 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.
- Solo cuesta {2} más lanzar los hechizos que hagan objetivo a más de una criatura y/o planeswalker que controlas.
- No puedes hacer nada entre que robas una carta y descartas una carta; tampoco lanzar la carta que robaste.

Kaya, Azote de los Muertos

{3} {w/b} {w/b} {w/b}

Planeswalker legendario — Kaya

7

Tus oponentes y los permanentes que controlan tus oponentes con la habilidad de antimaleficio pueden ser objetivo de hechizos y habilidades que controlas como si no tuvieran la habilidad de antimaleficio.

−3: Exilia la criatura objetivo.

- Si un hechizo o habilidad que controlas hace objetivo a un oponente con la habilidad de antimaleficio o a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente, y Kaya deja el campo de batalla mientras

ese hechizo o habilidad está en la pila, ese jugador o permanente se convierte en un objetivo ilegal para ese hechizo o habilidad. Esto incluye la propia habilidad de lealtad de Kaya.

Kefnet, dios eterno

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Deidad zombie

4/5

Vuela.

Puedes mostrar la primera carta que robes cada turno en cuanto la robes. Siempre que muestres una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, copia esa carta y puedes lanzar la copia. Cuesta {2} menos lanzar esa copia.

Cuando Kefnet, dios eterno muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerlo en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- Es importante mostrar la primera carta que robes cada turno (o que elijas no mostrarla) antes de que se mezcle con el resto de cartas en tu mano. Miras la carta en cuanto la robas antes de elegir si quieres mostrarla.
- No tienes que mostrar una carta robada si no deseas copiarla en ese momento.
- Si muestras una carta de esta manera, permanece mostrada hasta que la habilidad disparada de Kefnet termine de resolverse.
- Puedes mostrar y copiar una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera en cualquier turno, no solo en el tuyo, si es la primera carta que has robado ese turno.
- Robar varias cartas se considera siempre una secuencia de cartas robadas individualmente. Por ejemplo, si no has robado aún ninguna carta este turno y lanzas un hechizo que te indica que robes tres cartas, las robarás una a una. Solo la primera carta robada de esta manera puede ser mostrada y copiada con la habilidad de Kefnet.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar el verbo “robar”, la carta no fue robada.
- Solo puedes lanzar la copia en cuanto la habilidad disparada de Kefnet se resuelve. Si no quieres lanzarla en ese momento (o no puedes lanzarla, quizá porque no hay objetivos legales disponibles), la copia deja de existir. No puedes lanzarla después.
- Puedes lanzar la copia durante la resolución de la habilidad disparada si es un conjuro, al margen del turno o la fase en la que se esté.
- Si la carta deja tu mano antes de que la habilidad disparada de Kefnet se resuelva, la copiarás usando su última información conocida.
- La copia se crea y se lanza desde tu mano.
- 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 habilidad de Kefnet). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si de alguna manera controlas más de un Kefnet, dios eterno (quizá porque una copia es un Doble de chispa), puedes mostrar una carta que robes con cada copia de su habilidad. De una en una, cada habilidad copiará la carta si es un instantáneo o conjuro y podrás lanzar cada una de ellas. Cada copia se resuelve antes de que lances la siguiente, y el coste de cada copia se reduce solo en {2}.

Kiora, Llamadora de Behemots

{2} {g/u}

Planeswalker legendario — Kiora

7

Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

–1: Endereza el permanente objetivo.

- La criatura que entra debe tener una fuerza de 4 o más en cuanto entre al campo de batalla o la primera habilidad de Kiora no se disparará. Las habilidades estáticas que aumentan o reducen la fuerza de una criatura se tienen en cuenta, así como todos los contadores +1/+1 con los que la criatura entre. Sin embargo, no puedes hacer que una criatura con fuerza de 3 o menos entre al campo de batalla, aumentar su fuerza con un hechizo, una habilidad activada o una habilidad disparada y lograr que con eso se dispare la habilidad de Kiora.
- Si la fuerza de la criatura que entra cambia a 3 o menos después de entrar al campo de batalla, robarás una carta igualmente.

Krenko, líder de la Calle Hojalata

{2} {R}

Criatura legendaria — Trasgo

1/2

Siempre que Krenko, líder de la Calle Hojalata ataque, pon un contador +1/+1 sobre él, luego crea una cantidad de fichas de criatura Trasgo rojas 1/1 igual a la fuerza de Krenko.

- Si Krenko deja el campo de batalla después de que su habilidad se dispare pero antes de que se resuelva, no pones un contador +1/+1 sobre él, pero usas su fuerza tal y como existió por última vez antes de que dejara el campo de batalla para determinar cuántas fichas de Trasgo creas.
- Las fichas creadas con la habilidad disparada de Krenko no están atacando. Como todos los atacantes se eligen a la vez, una ficha creada de esta manera no puede atacar, ni siquiera si gana la habilidad de prisa.

Kronch enfurecida

{2} {R}

Criatura — Bestia

4/3

La Kronch enfurecida no puede atacar sola.

- La Kronch enfurecida solo puede declararse como atacante si otra criatura se declara como atacante al mismo tiempo. Una vez que está atacando, remover la otra criatura no hará que la Kronch enfurecida deje de estar atacando.
- Si controlas más de una criatura que no puede atacar sola, pueden atacar juntas, incluso si no ataca ninguna otra criatura.
- Aunque la Kronch enfurecida no puede atacar sola, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, la Kronch enfurecida podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente.

- Si una criatura que no puede atacar sola también debe atacar si puede, su controlador debe atacar con ella y con otra criatura si puede.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la Kronch enfurecida puede atacar con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca.

La Errante

{3} {W}

Planeswalker legendario

5

Prevén todo el daño que no sea de combate que se te fuera a hacer a ti y a otros permanentes que controlas.

−2: Exilia la criatura objetivo con fuerza de 4 o más.

- Si La Errante fuera a recibir daño letal que no sea de combate al mismo tiempo que tú y/u otros permanentes que controlas fueran a recibir daño, el daño que se te fuera a hacer a ti y a tus otros permanentes es prevenido.

La Niña Masacre

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

4/4

Amenaza.

Cuando La Niña Masacre entre al campo de batalla, cada otra criatura obtiene −1/−1 hasta el final del turno.

Siempre que una criatura muera este turno, cada criatura que no sea La Niña Masacre obtiene −1/−1 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de entra al campo de batalla de La Niña Masacre y su habilidad disparada retrasada afectan solo a criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que esas habilidades se resuelven. Las criaturas que entren al campo de batalla o se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán −1/−1 a menos que la habilidad disparada se dispare y se resuelva de nuevo más tarde.
- Una vez que la habilidad de entra al campo de batalla de La Niña Masacre se ha disparado, no importa si La Niña Masacre sigue en el campo de batalla. La habilidad disparada retrasada se creará en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelva.
- Las criaturas que mueran mientras la habilidad disparada de La Niña Masacre aún está en la pila no harán que su habilidad disparada retrasada se dispare, ya que esa habilidad disparada retrasada no se creó todavía.
- Una criatura con resistencia de 0 no muere inmediatamente; más bien, la criatura muere la próxima vez que un jugador reciba la prioridad. Esto significa que cualquier criatura cuya resistencia se convierta en 0 en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla de La Niña Masacre se resuelva permanecerá en el campo de batalla hasta justo después de que se cree la habilidad disparada retrasada.
- Si varias criaturas mueren a la vez, la habilidad disparada retrasada de La Niña Masacre se dispara esa misma cantidad de veces.

Legionaria del Distrito Décimo

{R} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Prisa.

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a la Legionaria del Distrito Décimo, pon un contador +1/+1 sobre la Legionaria del Distrito Décimo y luego adivina 1.

- La habilidad de la Legionaria del Distrito Décimo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Adivinas 1 incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la Legionaria del Distrito Décimo, probablemente porque dejó el campo de batalla.

Liliana, general de la Horda

{4} {B} {B}

Planeswalker legendario — Liliana

6

Siempre que una criatura que controlas muera, roba una carta.

+1: Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

−4: Cada jugador sacrifica dos criaturas.

−9: Cada oponente elige un permanente que controla de cada tipo de permanente y sacrifica el resto.

- Si Liliana muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas, su primera habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
 - Si de alguna manera Liliana se convierte en una criatura y muere, su primera habilidad se disparará.
 - En cuanto la segunda habilidad de lealtad de Liliana se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige dos criaturas que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo. Si algún jugador solo puede elegir una criatura, ese jugador lo hace.
 - En cuanto la última habilidad de Liliana se resuelva, el siguiente oponente por orden de turno (o, si de alguna manera es el turno de un oponente, ese oponente) toma todas las decisiones correspondientes; luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes no elegidos son sacrificados al mismo tiempo.
 - Los tipos de permanente son: artefacto, criatura, encantamiento, planeswalker y tierra. Los supertipos, como legendario, no son tipos de permanente.
 - Mientras tomas las decisiones que corresponden a la última habilidad de Liliana, si un permanente es de más de un tipo de permanente, puede contar como cualquiera de ellos. Por ejemplo, podrías elegir una criatura artefacto como el artefacto que salvas, otra criatura como la criatura y una criatura encantamiento como el encantamiento. De forma similar, podrías elegir una criatura encantamiento como la criatura y también el encantamiento que salvas, incluso si controlas otra criatura y/u otro encantamiento.
-

Llama del corazón

{1} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrificas una criatura o planeswalker.

La Llama del corazón hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura o planeswalker para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar uno y no puedes sacrificar permanentes adicionales.
- Los jugadores solo pueden responder a la Llama del corazón después de que se lance y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir el permanente que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.

Llegada de los dioses eternos

{2} {U} {U} {B}

Conjuro

La Llegada de los dioses eternos hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas una cantidad de vidas igual al daño hecho de esta manera. El jugador objetivo pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Enrola 4. *(Pon cuatro contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. Si no controlas ninguno, crea primero una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0.)*

- No puedes lanzar la Llegada de los dioses eternos sin hacer objetivo a una criatura y a un jugador.
 - Si la criatura objetivo tiene una resistencia inferior a 4, la Llegada de los dioses eternos le hace igualmente 4 puntos de daño y ganarás 4 vidas.
 - Si la criatura objetivo ya no es un objetivo legal en cuanto el hechizo se resuelve pero el jugador es un objetivo legal, ninguna criatura recibe daño y no ganas vidas, pero el jugador objetivo retira igualmente las primeras cartas de su biblioteca y tú enrolas 4.
 - Si el jugador objetivo ya no es un objetivo legal en cuanto el hechizo se resuelve pero la criatura es un objetivo legal, la criatura recibe daño, tú ganas esa misma cantidad de vidas y enrolas 4. Ningún jugador retira cartas de su biblioteca.
 - Si ambos objetivos ya no son objetivos legales en cuanto el hechizo intente resolverse, no se resuelve. No enrolas 4.
 - Si la criatura objetivo recibe daño letal de la Llegada de los dioses eternos, seguirá estando en el campo de batalla mientras ganas vidas, el jugador objetivo mueve las cartas y tú enrolas 4. Todas las habilidades que tenga pueden afectar a estas acciones y se pueden disparar por ellas.
 - Las habilidades que se disparen mientras la Llegada de los dioses eternos se resuelve o que se disparen en cuanto la criatura objetivo muera van a la pila después de que el hechizo termine de resolverse y la criatura objetivo muera (si recibió daño letal).
-

Loba de Arlinn
{2} {G}
Criatura — Lobo
3/2

La Loba de Arlinn no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

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

Mártir de la causa
{1} {W}
Criatura — Soldado humano
2/2

Cuando el Mártir de la causa muera, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Si otra criatura con un contador +1/+1 sobre ella recibe daño letal al mismo tiempo que el Mártir de la causa, la habilidad disparada no puede proliferar un contador +1/+1 sobre la otra criatura a tiempo para salvarla.

Matón de hierro
{3}
Criatura artefacto — Gólem
1/1

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

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

- Puedes elegir al Matón de hierro como objetivo de su propia habilidad.

Mowu, compañero leal
{3} {G}
Criatura legendaria — Perro
3/3

Arrolla, vigilancia.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre Mowu, compañero leal, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre él.

- Como el efecto de reemplazo de Mowu lo afecta solo a él, se aplicará si Mowu de alguna manera entra al campo de batalla con uno o más contadores +1/+1 sobre él, y le dará un contador +1/+1 adicional.
-

Narset, Separadora de Velos

{1} {U} {U}

Planeswalker legendario — Narset

5

Cada oponente no puede robar más de una carta cada turno.

–2: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta que no sea tierra ni criatura que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Cada uno de tus oponentes puede robar un máximo de una carta en el turno de cada jugador. Los robos de cartas posteriores durante ese turno se ignoran.
- Si un oponente no robó cartas en un turno y un hechizo o habilidad le indica que robe varias cartas, ese jugador solo robará una carta. Sin embargo, si la instrucción de robar varias cartas es opcional (por ejemplo: “Puedes robar dos cartas”), el jugador no puede elegir robar una sola carta de esta manera, así que no robará ninguna.
- Narset “verá” las cartas robadas por los oponentes anteriormente en el turno en que entró al campo de batalla, aunque no puede afectar a las cartas robadas antes de que entrara al campo de batalla. Por ejemplo, si un oponente roba dos cartas y luego Narset entra al campo de batalla, ese oponente no puede robar más cartas ese turno, pero las dos cartas robadas no se ven afectadas.
- Los efectos de reemplazo (como los del Liche del Subreino o la primera habilidad de Jace, esgrimidor de misterios) no pueden usarse para reemplazar robos que Narset no permite. Sin embargo, si el primer robo de un oponente es reemplazado (con la habilidad del Liche del Subreino, por ejemplo), ese robo no ocurrió y Narset no impedirá el siguiente robo (que también puede ser reemplazado por la habilidad del Liche del Subreino).

Neheb, campeón de la Horda

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero minotauro zombie

5/4

Arrolla.

Siempre que Neheb, campeón de la Horda haga daño de combate a un jugador o planeswalker, puedes descartar cualquier cantidad de cartas. Si lo haces, roba esa misma cantidad de cartas y agrega esa cantidad de {R}. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- Otros efectos pueden hacer que robes más o menos cartas que la cantidad de cartas que descartaste. En estos casos, la cantidad de maná que agregas es igual a la cantidad de cartas que descartaste, no a la cantidad de cartas que robaste.
-

Neoforma

{G} {U}

Conjuro

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

Busca en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido igual a 1 más el coste de maná convertido de la criatura sacrificada, pon esa carta en el campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella y luego baraja tu biblioteca.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Los jugadores solo pueden responder a la Neoforma después de que se lance y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para impedir que lances este hechizo.
- Si una criatura o una carta de criatura en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin coste de maná normalmente tiene un coste de maná convertido de 0.
- Una criatura puesta en el campo de batalla de esta manera entra al campo de batalla con un contador +1/+1 si hubiera entrado sin contadores +1/+1 de no ser por eso.

Nicol Bolas, Dios Dragón

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

Planeswalker legendario — Bolas

4

Nicol Bolas, Dios Dragón tiene todas las habilidades de lealtad de todos los demás planeswalkers en el campo de batalla.

+1: Robas una carta. Cada oponente exilia una carta de su mano o un permanente que controla.

−3: Destruye la criatura o planeswalker objetivo.

−8: Cada oponente que no controla una criatura legendaria o un planeswalker legendario pierde el juego.

- Nicol Bolas no remueve habilidades de lealtad de los otros planeswalkers.
- Nicol Bolas no gana ninguna habilidad estática o disparada de otros planeswalkers ni las habilidades activadas que no sean habilidades de lealtad.
- Aunque Nicol Bolas puede acabar con una cantidad impresionante de habilidades de lealtad, solo puedes activar una habilidad de lealtad de Nicol Bolas, Dios Dragón por turno.
- Si una habilidad de lealtad de un planeswalker hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de Nicol Bolas de esa habilidad como si hiciera referencia a Nicol Bolas, Dios Dragón por su nombre. Por ejemplo: si Nahiri, Tormenta de Rocas está en el campo de batalla, Nicol Bolas hace el daño si activas la habilidad que ganó de ella.
- Si una habilidad de un planeswalker exilia cartas y otra habilidad de lealtad de ese planeswalker hace referencia a las cartas exiliadas, esas habilidades están vinculadas. Si Nicol Bolas gana ambas habilidades, las copias que tenga están vinculadas de forma similar. Esas habilidades vinculadas no “verán” las cartas exiliadas con otras habilidades que tenga Nicol Bolas (como la primera habilidad de lealtad del propio Nicol Bolas).

- Si hay habilidades que se disparan en cuanto robas una carta mientras resuelves la primera habilidad de lealtad de Nicol Bolas, esas habilidades no se resuelven hasta después de que tus oponentes hayan exiliado una carta o permanente.
- Después de que robes una carta en cuanto la primera habilidad de lealtad de Nicol Bolas se resuelve, el siguiente oponente por orden de turno (o, si de alguna manera es el turno de otro oponente, ese oponente) elige un permanente que controla o elige una carta en su mano sin mostrar esa carta. Luego, cada oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Al final, todas las cartas elegidas se exilian simultáneamente.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, si un jugador de un equipo pierde el juego, el equipo entero pierde el juego, incluso si el otro jugador controla una criatura o planeswalker legendario.

Nissa, la que Sacude el Mundo

{3} {G} {G}

Planeswalker legendario — Nissa

5

Siempre que gires un Bosque para obtener maná, agrega un {G} adicional.

+1: Pon tres contadores +1/+1 sobre hasta una tierra objetivo que no sea criatura que controlas. Enderézala. Se convierte en una criatura Elemental 0/0 con las habilidades de vigilancia y prisa que sigue siendo una tierra.

−8: Obtienes un emblema con “Las tierras que controlas tienen la habilidad de indestructible”. Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de Bosque, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca.

- El efecto de la primera habilidad de lealtad de Nissa dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.

Niv-Mízzet renacido

{W} {U} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Avatar dragón

6/6

Vuela.

Cuando Niv-Mízzet renacido entre al campo de batalla, muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca. Por cada par de color, elige una carta que sea exactamente de esos colores que se encuentre entre ellas. Pon las cartas elegidas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Un “par de color” consta exactamente de dos colores. Hay diez pares de colores en *Magic*: blanco-azul, blanco-negro, azul-negro, azul-rojo, negro-rojo, negro-verde, rojo-verde, rojo-blanco, verde-blanco y verde-azul.
- Si las diez primeras cartas de tu biblioteca no contienen estos diez pares de color, eliges tantas cartas como puedas y las pones en tu mano.

Nuevos horizontes

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando los Nuevos horizontes entren al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

La tierra encantada tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera”.

- Puedes lanzar los Nuevos horizontes incluso si no controlas ninguna criatura.
- Si la tierra que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando se resuelven los Nuevos horizontes, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Ob Nixilis, deformado por el odio

{3} {B} {B}

Planeswalker legendario — Nixilis

5

Siempre que un oponente robe una carta, Ob Nixilis, deformado por el odio hace 1 punto de daño a ese jugador.

–2: Destruye la criatura objetivo. Su controlador roba dos cartas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Ob Nixilis intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador roba dos cartas. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador roba dos cartas.
- Si Ob Nixilis deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, probablemente porque solo tenía 2 contadores de lealtad cuando activaste la habilidad, su primera habilidad no existirá y por lo tanto no podrá dispararse cuando el controlador de la criatura robe dos cartas.

Ogro de la torreta

{3} {R}

Criatura — Guerrero ogro

4/3

Alcance.

Cuando el Ogro de la torreta entre al campo de batalla, si controlas otra criatura con fuerza de 4 o más, el Ogro de la torreta hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- Si no controlas otra criatura con fuerza de 4 o más inmediatamente después de que el Ogro de la torreta entre al campo de batalla, su habilidad no se dispara, incluso si puedes aumentar la fuerza de una criatura inmediatamente. Si no controlas ninguna otra criatura con fuerza de 4 o más en cuanto la habilidad se resuelve, no ocurre nada. Sin embargo, no es necesario que la criatura sea la misma.
- La habilidad del Ogro de la torreta no hace más de 2 puntos de daño si controlas más de una otra criatura con fuerza de 4 o más.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Ogro de la torreta hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

Oketra, diosa eterna

{3} {W} {W}

Criatura legendaria — Deidad zombie

3/6

Daña dos veces.

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea una ficha de criatura Guerrero Zombie negra 4/4 con la habilidad de vigilancia.

Cuando Oketra, diosa eterna muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerla en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- La primera habilidad disparada de Oketra se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- En el formato Commander, la identidad de color de un comandante no se ve afectada por las palabras de color (como “negro/a”) que aparecen en su texto. Si Oketra, diosa eterna es tu comandante, tu mazo no puede contener símbolos de maná negro.

Oso pardo de Vivien

{2} {G}

Criatura — Espíritu oso

2/3

{3} {G}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura o de planeswalker, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si no la pones en tu mano, ponla en el fondo de tu biblioteca.

- La habilidad del Oso pardo de Vivien hace que pongas la carta en el fondo de tu biblioteca si no la pones en tu mano por cualquier razón, ya sea porque no se trate de una carta de criatura o de planeswalker o sea porque elijas no ponerla en tu mano.

Parhelio II

{6} {W} {W}

Artefacto legendario — Vehículo

5/5

Vuela, daña primero, vigilancia.

Siempre que Parhelio II ataque, crea dos fichas de criatura Ángel blancas 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia que estén atacando.

Tripular 4. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 4 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- Tú eliges a qué jugadores o planeswalkers atacan esas dos fichas. No tienen por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca el Parhelio II, y cada una puede atacar a jugadores y/o planeswalkers diferentes.

- Aunque las fichas están atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Pirohélice de Chandra

{1} {R}

Instantáneo

La Pirohélice de Chandra hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos.

- Divides el daño en cuanto lanzas la Pirohélice de Chandra, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En otras palabras, en cuanto lanzas la Pirohélice de Chandra, eliges si le harás 2 puntos de daño a un mismo objetivo o si le harás 1 punto de daño a cada uno de dos objetivos.
- Si la Pirohélice de Chandra hace objetivo a dos criaturas y una se convierte en un objetivo ilegal, el objetivo restante recibe 1 punto de daño, no 2.

Planeadora tritón

{G} {U}

Criatura — Mutante tritón

1/1

Vuela.

Cuando la Planeadora tritón entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{3} {G} {U}: Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Puedes elegir a la Planeadora tritón como objetivo de su propia habilidad.

Pluma, la Redimida

{R} {W} {W}

Criatura legendaria — Ángel

3/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a una criatura que controlas, exilia esa carta en vez de ponerla en tu cementerio en cuanto se resuelve. Si lo haces, regresa a tu mano al comienzo del próximo paso final.

- Si Pluma sigue estando en el campo de batalla en cuanto terminas de lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro que hace objetivo a una o más criaturas que controlas, su habilidad se dispara. El efecto de reemplazo que exilia ese hechizo y la habilidad disparada retrasada que lo regresa a tu mano surten efecto incluso si Pluma deja el campo de batalla después de que lances el hechizo.
- El hechizo puede tener otros objetivos además de una criatura que controlas.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro que lances que haga objetivo a tu criatura no se resuelve por alguna razón (bien porque otro hechizo o habilidad lo contrarresta o porque todos sus objetivos son ilegales en cuanto intenta resolverse), no será exiliado. No lo regresarás a tu mano.

- Si el propio efecto de un hechizo de instantáneo o de conjuro te pide que lo exilies o que lo pongas en algún otro lugar, no intentará ir a tu cementerio o ser exiliado con el efecto de Pluma, así que no lo regresarás a tu mano.
- Si otro efecto de reemplazo te pide que exilies un hechizo de instantáneo o de conjuro, como el del Arcanista de la Horda del Terror o la palabra clave retrospectiva, puedes elegir aplicar primero el efecto de reemplazo de Pluma. Si lo haces, la habilidad disparada retrasada de Pluma regresará esa carta a tu mano.
- Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro del cual no eres propietario, no intentará ir a tu cementerio, así que no lo exiliarás con el efecto de Pluma ni lo regresarás a tu mano.

Profetisa ardiente

{1} {R}

Criatura — Hechicero humano

1/3

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, la

Profetisa ardiente obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Luego, adivina 1.

- La habilidad de la Profetisa ardiente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Proyección de Jace (*solo en mazo de Planeswalker*)

{2} {U} {U}

Criatura — Ilusión hechicero

2/2

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre la Proyección de Jace.

{3} {U}: Pon un contador de lealtad sobre el planeswalker Jace objetivo.

- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad disparada de la Proyección de Jace se dispara esa misma cantidad de veces.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, la habilidad disparada de la Proyección de Jace no se disparará.
- Poner un contador de lealtad sobre un planeswalker Jace no hace que se active ninguna de sus habilidades activadas.

Pueblo indignado

{2} {W}

Criatura — Humano

2/2

Siempre que otra criatura o planeswalker que controlas

muera, pon un contador +1/+1 sobre el Pueblo

indignado.

- Si un planeswalker que también sea una criatura muere, la habilidad del Pueblo indignado se dispara una sola vez.

- Si el Pueblo indignado y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizás porque ambas recibieron daño letal en combate), el Pueblo indignado no estará en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se pondría sobre él.

Puntería certera

{1} {G}

Instantáneo

Endereza la criatura objetivo. Obtiene +1/+4 y gana la habilidad de alcance hasta el final del turno.

- La Puntería certera puede hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada. Obtendrá igualmente +1/+4 y ganará la habilidad de alcance.

Ral, canalizador de la tormenta

{2} {U} {R}

Planeswalker legendario — Ral

4

Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, Ral, canalizador de la tormenta hace 1 punto de daño al oponente o planeswalker objetivo.

+2: Adivina 1.

−2: Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si un efecto copia un hechizo varias veces, como podría hacer el Final de promesa, la primera habilidad de Ral se dispara esa misma cantidad de veces.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia creada con la última habilidad de Ral tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar costes adicionales para la copia creada con la última habilidad de Ral. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Las copias creadas con la última habilidad de Ral se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Rávnica en guerra

{3} {W}

Conjuro

Exilia todos los permanentes multicolores.

- Una tierra no suele tener color, incluso si puede producir varios colores de maná.

Redención conmovedora

{2} {R} {W}

Instantáneo

Descarta todas las cartas en tu mano. Luego, roba esa misma cantidad de cartas más una. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas en tu mano.

- Si no tienes cartas en la mano en cuanto la Redención conmovedora se resuelve, no descartas nada. Luego, robas una carta.
- La cantidad de vidas que ganas se determina después de que robes durante la resolución de la Redención conmovedora. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que las cartas se roban y el momento en que ganas vidas.

Reino carcelario

{2} {W}

Encantamiento

Cuando el Reino carcelario entre al campo de batalla, exilia la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente hasta que el Reino carcelario deje el campo de batalla.

Cuando el Reino carcelario entre al campo de batalla, adivina 1.

- Adivinarás 1 incluso si la primera habilidad del Reino carcelario no tiene un objetivo legal o si ese objetivo legal se convierte en ilegal antes de que la habilidad se resuelva.
- Si el Reino carcelario deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera 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.

Rhonas, dios eterno

{3} {G} {G}

Criatura legendaria — Deidad zombie

5/5

Toque mortal.

Cuando Rhonas, dios eterno entre al campo de batalla, duplica la fuerza de cada otra criatura que controlas hasta el final del turno. Esas criaturas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

Cuando Rhonas, dios eterno muera o vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes ponerlo en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- La primera habilidad disparada de Rhonas 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 verán su fuerza duplicada ni ganarán la habilidad de vigilancia.

- Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse.

Roalesk, híbrido ejemplar

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

Criatura legendaria — Mutante humano

4/5

Vuela, arrolla.

Cuando Roalesk, híbrido ejemplar entre al campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas.

Cuando Roalesk muera, prolifera, luego prolifera de nuevo. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga. Luego hazlo nuevamente.)*

- Proliferas dos veces mientras la última habilidad de Roalesk se resuelve. No puede ocurrir nada entre las dos proliferaciones y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- Si Roalesk fuera a morir y es tu comandante en la variante Commander, en vez de eso, puedes ponerlo en la zona de mando. No obstante, si salvas a Roalesk de esta manera, no muere y no proliferarás.

Rocafilos de Nahiri

{1} {R}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo obtienen +2/+0 cada una hasta el final del turno.

- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que obtenga +4/+0.

Sacrificio de Gideon

{W}

Instantáneo

Elige una criatura o planeswalker que controlas. Todo el daño que se te fuera a hacer a ti y a los permanentes que controlas este turno, en vez de eso, se le hace al permanente elegido *(si todavía está en el campo de batalla)*.

- El Sacrificio de Gideon no tiene ningún efecto sobre el daño ya hecho antes en el turno.
- Si no controlas ninguna criatura o planeswalker en cuanto el Sacrificio de Gideon se resuelve, no ocurre nada. El efecto de redirección de daño no podrá aplicarse a ningún evento de daño.
- Si la criatura o planeswalker elegido no está en el campo de batalla o no es una criatura o planeswalker en el momento en el que el daño fuera a ser hecho, el daño no será redirigido.
- Se puede redirigir más daño a la criatura elegida que su resistencia o más daño al planeswalker elegido que su lealtad, siempre que ese daño se haga todo al mismo tiempo (como el daño de combate) o se haga mientras un único hechizo o habilidad se resuelve.

- El Sacrificio de Gideon no cambia la fuente del daño ni si el daño es daño de combate.
- Si lanzas más de un Sacrificio de Gideon en un turno, todo el daño que fuera a hacerse de una vez a ti y/o a los permanentes que controlas se hará al permanente de tu elección de entre los permanentes elegidos. Ese daño no se aplica a todos, ni puedes dividirlo entre ellos. La próxima vez que fueras a recibir daño, puedes elegir otro de esos permanentes para que lo reciba.

Saheeli, Artífice Sublime

{1} {u/r} {u/r}

Planeswalker legendario — Saheeli

5

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.

–2: El artefacto objetivo que controlas se convierte en una copia de otro artefacto o criatura objetivo que controlas hasta el final del turno, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos.

- La primera habilidad de Saheeli se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La habilidad de lealtad de Saheeli hace que el artefacto objetivo copie los valores impresos del permanente objetivo, además de todos los efectos de copia que se le han aplicado. No copiará los contadores que haya sobre ese permanente o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieran que el permanente objetivo se convirtiera en una criatura.
- El artefacto objetivo es un artefacto además de los tipos que tenga el segundo objetivo, y esta excepción es copiable. Si otra cosa copia el artefacto más adelante en el turno, esa copia también será un artefacto.
- Si el artefacto objetivo copia un permanente que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el objetivo.
- Si un efecto empieza a aplicarse al artefacto objetivo antes de que se convierta en copia de otro permanente, ese efecto se seguirá aplicando.
- Si el artefacto objetivo se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} a menos que tenga la habilidad de prisa.
- Si el artefacto objetivo no es un Equipo y se convierte en copia de un Equipo, se desanexará cuando se convierta de nuevo en un artefacto que no es un Equipo.
- Si el artefacto objetivo es un Equipo anexado a una criatura y se convierte en copia de un permanente que no sea un Equipo, se desanexa. Si se convierte en copia de un Equipo, permanece anexado.

Saludo de Jaya

{1} {R}

Instantáneo

El Saludo de Jaya hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Adivina 1.

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

Samut, Aplastatiranos

{2} {r/g} {r/g}

Planeswalker legendario — Samut

5

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

−1: La criatura objetivo obtiene +2/+1 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Adivina 1.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de lealtad de Samut intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No adivinarás 1.

Sargento loxodón

{3} {W}

Criatura — Soldado elefante

3/3

Vigilancia.

Cuando el Sargento loxodón entre al campo de batalla, las otras criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

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

Sarkhan sin amo

{3} {R} {R}

Planeswalker legendario — Sarkhan

5

Siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, cada Dragón que controlas hace 1 punto de daño a esa criatura.

+1: Hasta el final del turno, cada planeswalker que controlas se convierte en una criatura Dragón roja 4/4 y gana la habilidad de volar.

−3: Crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar.

- Un planeswalker que se convierte en una criatura debido a la primera habilidad de lealtad de Sarkhan no puede atacar a menos que lo hayas controlado de forma continuada desde que empezó tu turno.
 - Una vez que la primera habilidad de lealtad de Sarkhan se resuelva, cada planeswalker que controlas (incluido Sarkhan) deja de ser un planeswalker durante el resto del turno. No pierde contadores de lealtad ni habilidades, y sigues pudiendo activar sus habilidades de lealtad si aún no lo hiciste este turno. No pierde lealtad si recibe daño mientras no es un planeswalker.
-

Sed de Sorin

{B} {B}

Instantáneo

La Sed de Sorin hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Sed de Sorin intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás 2 vidas.

Sin escapatoria

{2} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura o de planeswalker objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario.

Adivina 1.

- Un hechizo de criatura o de planeswalker que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Sin escapatoria. El hechizo no será contrarrestado cuando Sin escapatoria se resuelva, pero adivinarás 1 igualmente.

Sorin, señor sangriento vengativo

{2} {W} {B}

Planeswalker legendario — Sorin

4

Mientras sea tu turno, las criaturas y planeswalkers que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

+2: Sorin, señor sangriento vengativo hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker objetivo.

−X: Regresa la carta de criatura objetivo con coste de maná convertido de X de tu cementerio al campo de batalla. Esa criatura es un Vampiro además de sus otros tipos.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura o planeswalker son redundantes.
 - Si Sorin deja el campo de batalla después de que actives su primera habilidad de lealtad durante tu turno, pero antes de que se resuelva, seguirás ganando 1 vida en cuanto esa habilidad haga daño.
 - Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
-

Storrev, liche devkarin

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

Criatura legendaria — Hechicero elfo zombie

5/4

Arrolla.

Siempre que Storrev, liche devkarin haga daño de combate a un jugador o planeswalker, regresa a tu mano la carta de criatura o planeswalker objetivo en tu cementerio que no fue allí durante este combate.

- Si Storrev muere debido al daño de combate recibido al mismo tiempo que hace daño de combate a un jugador o planeswalker, su habilidad se dispara igualmente.
- La habilidad disparada de Storrev no puede hacer objetivo a ninguna carta que fuera a tu cementerio durante esta fase de combate. Esto incluye criaturas y planeswalkers que murieron por daño de combate, criaturas y planeswalkers que murieron por otras razones y cartas que fueron allí desde cualquier otra zona.

Strix del cielo de batalla

{1} {U}

Criatura — Ave

1/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, el Strix del cielo de batalla obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad del Strix del cielo de batalla se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Tamiyo, coleccionista de historias

{2} {G} {U}

Planeswalker legendario — Tamiyo

5

Los hechizos y habilidades que controlan tus oponentes no te pueden hacer descartar cartas ni sacrificar permanentes.

+1: Elige un nombre de carta que no sea tierra, luego muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Pon en tu mano todas las cartas con el nombre elegido que se encuentren entre ellas y el resto en tu cementerio.

−3: Regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

- En cuanto un hechizo o habilidad que controla un oponente se resuelva, si te forzara a sacrificar un permanente o descartar una carta, no lo haces. Esa parte del efecto no hace nada. Si ese hechizo o habilidad te da la opción de sacrificar un permanente o descartar una carta, no puedes elegir esa opción.
- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente dice que algo ocurre a menos que sacrifiques un permanente (como hace Mogis, dios de la masacre) o descartes una carta (como hace el Dilema doloroso), no puedes elegir sacrificar o descartar. Por otro lado, si un hechizo o habilidad que controla un oponente te indica que sacrifiques un permanente a menos que realices una acción (como hace la Ola asesina) o que descartes una carta a menos que realices una acción, puedes elegir realizar o no la acción. Si no realizas la

acción, no ocurre nada, porque el hechizo o habilidad no puede hacer que sacrifiques permanentes o descartes cartas.

- La habilidad de Tamiyo afecta a los sacrificios, pero no al resto de maneras que los permanentes tienen para dejar el campo de batalla. No impedirá que una criatura muera debido al daño letal o a tener 0 de resistencia, y no impedirá que un permanente vaya al cementerio de su propietario debido a la “regla de leyendas”. Ninguno de esos son sacrificios; son el resultado de las reglas del juego.
- Si un hechizo o habilidad que controla tu oponente reduce tu tamaño máximo de mano, la primera habilidad de Tamiyo no te impedirá descartar cartas cuando las reglas del juego hagan que descartes durante tu paso de limpieza.
- Si Tamiyo tiene 3 de lealtad, no puedes activar su última habilidad para regresarla a tu mano. No estará en tu cementerio mientras eliges los objetivos de la habilidad.

Tanque de mizzium
{1}{R}{R}
Artefacto — Vehículo
3/2

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, el Tanque de mizzium se convierte en una criatura artefacto y obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Tripular 1. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- La habilidad disparada del Tanque de mizzium se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La habilidad disparada del Tanque de mizzium se dispara incluso si ya es una criatura. En este caso, obtiene un +1/+1 adicional hasta el final del turno.

Teferi, manipulador del tiempo
{1}{W}{U}
Planeswalker legendario — Teferi
4

Cada oponente puede lanzar hechizos solo en cualquier momento en que pudiera lanzar un conjuro.

+1: Hasta tu próximo turno, puedes lanzar hechizos de conjuro como si tuvieran la habilidad de destello.

−3: Regresa hasta un artefacto, criatura o encantamiento objetivo a la mano de su propietario. Roba una carta.

- Si un efecto permite que los oponentes lancen hechizos en cualquier momento en que pudieran lanzar un instantáneo (por ejemplo, si tu oponente también controla un Teferi, manipulador del tiempo y activa su habilidad de lealtad +1), la restricción de la primera habilidad de Teferi tiene prioridad sobre ese permiso.
- Puedes activar la última habilidad de Teferi sin elegir ningún objetivo. Solo robarás una carta. Sin embargo, si eliges un objetivo y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Teferi intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No robas una carta.

Tezzeret, amo del Puente (*carta promocional de Buy-a-Box*)

{4} {U} {B}

Planeswalker legendario — Tezzeret

5

Los hechizos de criatura y de planeswalker que lances tienen la habilidad de afinidad por artefactos. (*Lanzarlos te cuesta {1} menos por cada artefacto que controlas.*)

+2: Tezzeret, amo del Puente hace X puntos de daño a cada oponente, donde X es la cantidad de artefactos que controlas. Ganas X vidas.

−3: Regresa la carta de artefacto objetivo de tu cementerio a tu mano.

−8: Exilia las diez primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla todas las cartas de artefacto que se encuentren entre ellas.

- Afinidad por artefactos significa: “Este hechizo te cuesta {1} menos por cada artefacto que controlas”.
- El propio Tezzeret no tiene la habilidad de afinidad por artefactos.
- La afinidad no cambia el coste de maná convertido del hechizo. Solo cambia cuánto maná pagas para lanzarlo.
- La afinidad solo puede reducir el maná genérico del coste de un hechizo. No puede reducir los requisitos de color.
- La reducción de coste se fija antes de que pagues los costes del hechizo. En particular, podrías fijar un descuento por un artefacto que controlas y luego sacrificar ese artefacto para activar una habilidad de maná.
- Si hay costes adicionales o aumentos de coste que fueran a aplicarse a un hechizo con afinidad, aplícalos antes de aplicar todas las reducciones de coste.
- Si un hechizo tiene varias copias de afinidad, cada una de ellas se aplica.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de lealtad de Tezzeret hace que el equipo oponente pierda el doble de X vidas y tú ganes X vidas.

Tibalt, instigador libertino

{2} {R}

Planeswalker legendario — Tibalt

5

Tus oponentes no pueden ganar vidas.

−2: Crea una ficha de criatura Diablo roja 1/1 con

“Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

- Los hechizos y habilidades que hagan que los oponentes ganen vidas se resuelven igualmente mientras Tibalt está en el campo de batalla. Ningún oponente ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad ocurrirá.
- Si un efecto determina que el total de vidas de un oponente es una cantidad mayor que su total de vidas actual mientras Tibalt esté en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.

Tolsimir, amigo de los lobos

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

Criatura legendaria — Explorador elfo

3/3

Cuando Tolsimir, amigo de los lobos entre al campo de batalla, crea a Voja, amigo de los elfos, una ficha de criatura legendaria Lobo verde y blanca 3/3.

Siempre que un Lobo entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 3 vidas y esa criatura lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- Si Tolsimir sigue en el campo de batalla cuando su habilidad de entra al campo de batalla se resuelve, su última habilidad se disparará en cuanto se cree a Voja.
- Puedes poner la última habilidad de Tolsimir en la pila sin elegir ningún objetivo. Solo ganarás 3 vidas. Sin embargo, si eliges un objetivo y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Tolsimir intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No ganarás 3 vidas y ninguna criatura hace o recibe daño.
- Si el Lobo que entró al campo de batalla ya no está en el campo de batalla en cuanto la última habilidad de Tolsimir se resuelve, ninguna criatura hace o recibe daño, pero tú ganas 3 vidas.
- Tolsimir, amigo de los lobos tiene un nombre diferente al de Tolsimir Sangrelobo (de la colección *Rávnica: Ciudad de gremios*), y Voja, amigo de los elfos tiene un nombre diferente al de Voja, la ficha creada por Tolsimir Sangrelobo. Como la “regla de leyendas” solo se fija en los nombres exactos en inglés, esto significa que podrías controlar estas cuatro criaturas al mismo tiempo.

Tomik, abogado distinguido

{W} {W}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/3

Vuela.

Las tierras en el campo de batalla y las cartas de tierra en los cementerios no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.

Tus oponentes no pueden jugar cartas de tierra desde los cementerios.

- La segunda habilidad de Tomik es similar a antimaleficio, pero los efectos que interactúan con antimaleficio no cuentan estas tierras o cartas de tierra como si tuvieran la habilidad de antimaleficio.
- Los jugadores no suelen poder jugar una carta de tierra desde un cementerio. Si un jugador encuentra la manera de hacerlo, la última habilidad de Tomik tiene prioridad sobre ese permiso.

Transmutación de Kasmira

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas sus habilidades y tiene una fuerza y resistencia base de 1/1.

- La Transmutación de Kasmira sobrescribe todos los efectos previos que fijen la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse después de que la Transmutación de Kasmira se anexe a una criatura sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Filo sangriento, 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.
- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que la Transmutación de Kasmira se anexe a ella, retiene esa habilidad.

Triunfo de Gideon

{1} {W}

Instantáneo

El oponente objetivo sacrifica una criatura que atacó o bloqueó este turno. Si controlas un planeswalker Gideon, en vez de eso, ese jugador sacrifica dos de esas criaturas.

- El Triunfo de Gideon puede lanzarse antes de que se haga el daño de combate. En este caso, puede lanzarse antes o después de que se elijan bloqueadoras.
- El Triunfo de Gideon puede lanzarse después de que se haga el daño de combate. En este caso, el jugador objetivo elige una o dos criaturas que atacaron o bloquearon este turno y que hayan sobrevivido al daño de combate.
- Una criatura puesta en el campo de batalla atacando no atacó, así que no puede ser sacrificada.
- Una criatura que atacó y fue removida del combate (por ejemplo, por los Chapiteles de Orazca) atacó igualmente, así que puede ser sacrificada.
- El Triunfo de Gideon hace objetivo al jugador, no a la criatura o criaturas que van a ser sacrificadas. Una criatura con la habilidad de antimaleficio puede ser sacrificada de esta manera.

Triunfo de Liliana

{1} {B}

Instantáneo

Cada oponente sacrifica una criatura. Si controlas un planeswalker Liliana, cada oponente también descarta una carta.

- Puedes lanzar el Triunfo de Liliana incluso si todos o algunos de tus oponentes no pueden sacrificar una criatura. Si controlas un planeswalker Liliana, descartarán una carta igualmente, incluso si no pudieron sacrificar una criatura.
- En cuanto el Triunfo de Liliana se resuelva, el oponente cuyo turno se está jugando (o, si es tu turno, el siguiente oponente por orden de turno) elige una criatura para sacrificarla. 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. Luego, si controlas un planeswalker Liliana, en el mismo orden, cada oponente elige una carta en su mano sin mostrarla, y esas cartas se descartan al mismo tiempo.

Trol desafiante

{4} {G}

Criatura — Trol

6/5

Cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más no puede ser bloqueada por más de una criatura.

- La habilidad del Trol desafiante lo afecta a él mismo mientras su fuerza siga siendo de 4 o más.
- Una vez que una criatura que controlas con fuerza de 3 o menos está bloqueada por dos o más criaturas, cambiar su fuerza no hará que ninguna de las criaturas bloqueadoras dejen de bloquearla.
- Si una criatura que controlas con fuerza de 4 o más tiene la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueada por una sola criatura y no puede ser bloqueada por más de una criatura, así que no puede ser bloqueada.

Ugin, el Inefable

{6}

Planeswalker legendario — Ugin

4

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos incoloros.

+1: Exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo y mírala. Crea una ficha de criatura Espíritu incolora 2/2.

Cuando esa ficha deje el campo de batalla, pon la carta exiliada en tu mano.

−3: Destruye el permanente objetivo que sea de uno o más colores.

- 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 Ugin). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Lanzar un hechizo incoloro cuyo coste de maná sea {2} o {1} costará {0}.
 - Una vez que mires la carta exiliada boca abajo por primera vez, puedes volver a mirarla en cualquier momento que desees. Si otro jugador gana el control de la ficha de Espíritu, ese jugador no puede mirar la carta exiliada.
 - Si el Espíritu deja el campo de batalla por alguna razón, pones la carta exiliada en tu mano, incluso si Ugin dejó el campo de batalla antes de que eso ocurriera.
 - Si activaste varias veces la habilidad de Ugin, debes llevar la cuenta de qué carta exiliada pertenece a qué ficha de Espíritu.
 - Si un efecto como el de la Temporada duplicadora hace que Ugin cree dos fichas de Espíritu, solo exiliarás igualmente una carta de tu biblioteca. Pondrás esa carta en tu mano la primera vez que una de las dos fichas deje el campo de batalla.
 - Una tierra no suele tener color, incluso si puede producir uno o más colores de maná.
-

Unir fuerzas

{2} {G}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo que controlas hacen una cantidad de daño cada una igual a su fuerza a otra criatura objetivo.

- Si una de las dos criaturas objetivo que controlas es un objetivo ilegal en cuanto Unir fuerzas se resuelve, la otra hará igualmente una cantidad de daño igual a su fuerza.
- Si la última criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto Unir fuerzas se resuelve, o si los dos primeros objetivos son objetivos ilegales, ninguna criatura hace ni recibe daño.

Vampira oportunista

{1} {B}

Criatura — Vampiro

2/1

{6} {B}: Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Vampira oportunista hace que el equipo oponente pierda 4 vidas y tú ganes 2 vidas.

Vínculo de disciplina

{4} {W}

Conjuro

Gira todas las criaturas que controlan tus oponentes. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Puedes lanzar el Vínculo de disciplina incluso si tus oponentes no controlan ninguna criatura o si tú no controlas ninguna criatura. Las criaturas que estén en el campo de batalla seguirán estando afectadas en la medida apropiada.

Vínculo de florecimiento

{1} {G}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de permanente que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. Ganas 3 vidas.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
 - Ganas 3 vidas incluso si no muestras una carta de permanente que esté entre las tres primeras cartas de tu biblioteca.
-

Vínculo de pasión

{4} {R} {R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. El Vínculo de pasión hace 2 puntos de daño a cualquier otro objetivo.

- Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal después de lanzar el Vínculo de pasión pero antes de que se resuelva, el otro seguirá estando afectado en la medida apropiada.
- En algunos casos raros, ganar el control de la criatura objetivo puede hacer que el segundo objetivo se convierta en ilegal. Mientras el segundo objetivo sea un objetivo legal en cuanto el Vínculo de pasión comience a resolverse, antes de que cambie el control de la criatura objetivo, el segundo objetivo recibirá daño.

Vínculo de perspicacia

{3} {U}

Conjuro

Cada jugador pone las cuatro primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Regresa hasta dos cartas de instantáneo y/o de conjuro de tu cementerio a tu mano. Exilia el Vínculo de perspicacia.

- El Vínculo de perspicacia no hace objetivo a las cartas para regresarlas a tu mano. Tú eliges qué cartas regresar en cuanto se resuelve. Puedes elegir hasta dos cartas en tu cementerio en ese momento, incluidas las que hayan ido a tu cementerio con el Vínculo de perspicacia.
- Puedes regresar dos cartas de instantáneo, dos cartas de conjuro, una de cada, solo una carta de instantáneo o de conjuro, o bien ninguna carta.

Visionario errático

{1} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/3

{1} {U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

- No puedes hacer nada entre que robas una carta y descartas una carta; tampoco lanzar la carta que robaste.
-

Vivien, campeona del bosque
{2} {G}
Planeswalker legendario — Vivien
4

Puedes lanzar los hechizos de criatura como si tuvieran la habilidad de destello.

+1: Hasta tu próximo turno, hasta una criatura objetivo gana las habilidades de vigilancia y alcance.

−2: Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Exilia una boca abajo y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes mirarla y lanzarla si es una carta de criatura.

- Mientras la última habilidad de Vivien se resuelve, debes exiliar una de las tres cartas, incluso si ninguna de ellas es una carta de criatura. Puedes mirar la carta exiliada en cualquier momento, incluso si no es una carta de criatura.
- Debes seguir todos los permisos y restricciones de tiempo aplicables si lanzas la carta exiliada. Eso significa que si Vivien deja el campo de batalla, no puedes lanzar el hechizo de criatura como si tuviera la habilidad de destello a menos que otro efecto te permita hacerlo.
- Una vez que lances la carta de criatura, deja el exilio. No puedes lanzarla de nuevo si esa carta vuelve a ser exiliada.

Zona de explosión

Tierra

La Zona de explosión entra al campo de batalla con un contador de carga sobre ella.

{T}: Agrega {C}.

{X} {X}, {T}: Pon X contadores de carga sobre la Zona de explosión.

{3}, {T}, sacrificar la Zona de explosión: Destruye cada permanente que no sea tierra con coste de maná convertido igual a la cantidad de contadores de carga sobre la Zona de explosión.

- Un coste de activación de {X} {X} significa que tienes que pagar el doble de X. Si quieres que X sea 3, pagas {6} para activar la habilidad de la Zona de explosión.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin coste de maná normalmente tiene un coste de maná convertido de 0.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Magic: The Gathering, Magic, La Guerra de la Chispa, Ixalan, Rivaes de Ixalan, Dominaria, Gremios de Rávnica, La lealtad de Rávnica, La batalla por Zendikar, Cicatrices de Mirrodin, Amonkhet, La hora de la devastación, Rávnica: Ciudad de gremios y los mazos de Planeswalker son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en EE. UU. y en otros países. ©2019 Wizards.