# Notas de la colección *Leyendas de Commander*

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

Documento modificado por última vez el viernes 22 de octubre de 2020

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. Este documento está pensado 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. Visita [**Magic.Wizards.com/Rules**](http://magic.wizards.com/rules) para encontrar las reglas más actualizadas.

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

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen 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 *Leyendas de Commander* es legal para juego Limitado sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 20 de noviembre de 2020.

Las nuevas cartas impresas en sobres y mazos de Commander de *Leyendas de Commander* son legales para jugar en los formatos Commander, Legacy y Vintage. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern. Las cartas que regresan de estos productos son legales para juego Construido en cualquier formato que ya las permita: es decir, la reaparición en estos sobres no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

Busca en [**Magic.Wizards.com/Formats**](http://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

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

## Variante de juego: Commander

Creado y popularizado por fans, Commander es un formato casual en el que el mazo de cada jugador está dirigido por un comandante. Dicho comandante solía ser una criatura legendaria, pero algunas cartas de planeswalker también pueden ser comandantes de un mazo.

Normalmente Commander se juega en formatos casuales de varios jugadores todos contra todos, aunque los juegos de dos jugadores también son populares. Cada jugador comienza con 40 vidas. Cada mazo contiene exactamente 100 cartas, incluido su comandante. Commander también es un formato “Singleton”: exceptuando las tierras básicas, cada carta debe tener un nombre distinto (tomando como referencia la edición en inglés).

Consulta más adelante la sección “Variante de juego: Commander Draft” para conocer las reglas modificadas que se aplican al realizar drafts con *Leyendas de Commander*.

Visita[**Magic.Wizards.com/Commander**](http://magic.wizards.com/Commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

La carta legendaria elegida como comandante de tu mazo tiene un papel importante en los juegos y a menudo aparece varias veces en el campo de batalla.

* Por lo general, tu comandante es una criatura legendaria, pero hay algunas cartas de planeswalker legendario (incluidas dos de esta colección) que tienen la habilidad “[Esta carta] puede ser tu comandante”. Una carta legendaria que no sea de criatura no puede ser elegida como comandante de tu mazo a menos que tenga esa habilidad.
* Tu comandante empieza el juego en un área separada llamada “zona de mando”. Las otras cartas de tu mazo son barajadas y se convierten en tu biblioteca.
* Mientras tu comandante esté en la zona de mando, sus habilidades no afectan al juego a menos que esas habilidades lo indiquen específicamente.
* Puedes lanzar a tu comandante desde tu zona de mando. Cada vez que lo hagas, lanzarlo te costará {2} más por cada vez que lo lanzaste anteriormente desde la zona de mando durante el juego. Este coste adicional se conoce informalmente como el “impuesto del comandante”.
* Si lanzas a tu comandante desde la zona de mando por un coste alternativo o “sin pagar su coste de maná”, el impuesto del comandante se sigue aplicando.
* Si tu comandante fuera a ser puesto en tu mano o biblioteca desde cualquier lado, en vez de eso, puedes elegir ponerlo en la zona de mando.
* Como cambio respecto a reglas anteriores, si tu comandante fuera a ser exiliado o puesto en tu cementerio, va ahí de manera normal. La siguiente vez que se realicen acciones basadas en estado, si tu comandante sigue en esa zona, puedes elegir ponerlo en la zona de mando.

La identidad de color de tu comandante determina las otras cartas que puede incluir tu mazo. La identidad de color de una carta incluye su color, definido por el indicador de color, más los colores de cualquier símbolo de maná de color en su coste de maná y su texto de reglas.

* La identidad de color se establece antes de que comience el juego y no varía durante el mismo, incluso si tu comandante cambia de color o está en una zona oculta.
* No puedes incluir en tu mazo una tierra con tipo de tierra básica cuya habilidad de maná intrínseca genere un color de maná que no pertenezca a tu identidad de color.
* Las palabras que hagan referencia a colores no se incluyen en la identidad de color de una carta.

Además de las reglas normales respecto a ganar y perder el juego, el formato Commander tiene una regla más: un jugador que reciba 21 puntos de daño de combate o más por parte del mismo comandante en el transcurso del juego pierde el juego.

* Los jugadores deberían llevar registro del daño de combate que les hace cada comandante durante un juego.
* Esta regla incluye al comandante propio de cada jugador, que puede hacer daño de combate a su propietario si es controlado por otro jugador o si su daño de combate es redirigido a su propietario.

A diferencia de los juegos de dos jugadores, los juegos de varios jugadores pueden continuar una vez que un jugador pierde y deja el juego.

* Cuando un jugador deja el juego, todos los permanentes, hechizos y otras cartas de las cuales es propietario también dejan el juego.
* Si ese jugador controlaba cualquier habilidad o copia de hechizo que estaba esperando para resolverse, esta deja de existir.
* Si ese jugador controlaba algún permanente propiedad de otro jugador, los efectos que le dieron el control de este al jugador que dejó el juego terminan. Si eso no le da el control de esos permanentes a otro jugador (probablemente porque entraron al campo de batalla bajo el control del jugador que dejó el juego), esos permanentes son exiliados.

## Variante de juego: Commander Draft

Commander Draft combina aspectos de Booster Draft y de Commander. En vez de construir un mazo con antelación, los jugadores abren sobres y construyen un mazo de Commander Draft como parte de la experiencia. Para jugar un draft, cada jugador necesita tres sobres de *Leyendas de Commander*.Todos los jugadores deben sentarse alrededor de la mesa en un orden aleatorio. Para empezar, cada jugador abre un sobre. Cada jugador elige dos cartas del sobre y las pone boca abajo frente a sí, y luego pasa el resto de las cartas al jugador a su izquierda. Cada jugador toma dos cartas del sobre que le pasen y las pone boca abajo frente a sí, formando un solo montón boca abajo de cartas seleccionadas. Cada jugador pasa el resto de las cartas a su izquierda, repitiendo este proceso hasta que se hayan seleccionado todas las cartas de la primera ronda de sobres. Luego los jugadores abren su segundo sobre y repiten el proceso anterior, pero esta vez pasan las cartas a la persona a su derecha. En el tercer sobre, los jugadores vuelven a pasar las cartas a la izquierda.

Las sesenta cartas que cada jugador ha seleccionado forman su “conjunto de cartas de draft”. Con el uso de esas cartas (y de tantas tierras básicas como se quiera), cada jugador construye un mazo de exactamente 60 cartas, incluyendo a su comandante. Como pasa con los mazos de Commander construidos, el mazo solo puede incluir cartas permitidas por la identidad de color de su comandante. Sin embargo, a diferencia de los mazos de Commander construidos, los mazos de Commander Draft pueden incluir más de una copia de cualquier carta, así que no tengas miedo de seleccionar varias iguales.

El Flautista Prismático
{5}
Criatura legendaria — Metamorfo
3/3
Si El Flautista Prismático es tu comandante, elige un color antes de que comience el juego. El Flautista Prismático es del color elegido.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

Aunque en *Leyendas de Commander* hay una gran cantidad de criaturas legendarias, podrías llegar al final de la selección de cartas y darte cuenta de que no tienes la adecuada para liderar tu mazo. No temas: El Flautista Prismático te ayudará. El Flautista Prismático aparece en lugar de una carta común en aproximadamente una sexta parte de los sobres de *Leyendas de Commander*. Después del draft, puedes añadir hasta dos copias de El Flautista Prismático a tu reserva para que sean los comandantes de tu mazo. (Consulta la sección “Camarada” abajo). Esto significa que no tienes que seleccionar a El Flautista Prismático al hacer el draft para poder jugar con él. Si lo necesitas como tu comandante, puedes tomar prestadas copias sin usar de otros jugadores del draft, de tu propia colección o de cualquier otra parte.

El color que elijas para El Flautista Prismático durante la construcción del mazo determinará su identidad de color. Por ejemplo, si seleccionas cartas rojas y verdes pero no tienes una criatura legendaria roja-verde, puedes usar un Flautista Prismático eligiendo rojo y otro eligiendo verde. Si seleccionaste una criatura legendaria verde con la habilidad de camarada, puedes usar esa criatura y un Flautista Prismático eligiendo rojo.

Cuando cada jugador tenga su mazo, se juega un juego tradicional de Commander. Este formato de draft está optimizado para que ocho jugadores seleccionen cartas y luego dividirse en dos juegos de cuatro jugadores, pero todas las formas de jugar son aceptables.

## Palabra clave que regresa: camarada

Como tal vez notaste en El Flautista Prismático, en esta colección regresa la palabra clave *camarada*. Camarada es una habilidad de palabra clave que permite que tu mazo de Commander o de Commander Draft tenga dos comandantes, siempre que ambos tengan camarada.

Falthis, familiar gatascura
{2}{B}
Criatura legendaria — Felino pesadilla
2/2
Los comandantes que controlas tienen las habilidades de amenaza y toque mortal.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

Kediss, familiar garrasardientes
{1}{R}
Criatura legendaria — Lagarto elemental
1/1
Siempre que un comandante que controlas haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño a cada otro oponente.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Las reglas de camarada no cambiaron desde su última aparición.
* Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Falthis y Kediss son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con negro y/o rojo en sus identidades de color, pero no cartas con verde, blanco o azul.
* Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
* Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
* Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
* Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
* Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
* Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

## Nueva palabra clave: replicar

Algunas criaturas cargan en el campo de batalla con tanto entusiasmo que solo quieren repetir. *Replicar* representa una habilidad activada que te permite revivir los grandes aciertos de una criatura y te asegura que todos tus oponentes estén ahí para verlo.

Encuentratesoros
{2}{U}
Criatura — Pirata humano
2/2
Cuando la Encuentratesoros muera, roba una carta.
Replicar {5}{U}{U}. *({5}{U}{U}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad. Una vez anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
* Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
* Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
* Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
* Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no estás obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar en ese caso tampoco.
* Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador o planeswalker, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
* Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

## Palabra clave que regresa: cascada

Los hechizos con la palabra clave *cascada* simplemente rebosan de energía mágica. ¿Quién sabe en qué se convertirá esa energía? Sea lo que sea, obtendrás dos hechizos por el coste de uno.

Altisaurio molesto
{5}{G}{G}
Criatura — Dinosaurio
6/5
Alcance, arrolla.
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

* La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si lanzas la carta exiliada por la habilidad de cascada, ese hechizo irá a la pila y quedará por encima del hechizo con cascada.
* Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
* Contrarrestar el hechizo con cascada no tiene ningún efecto en la habilidad de cascada.
* Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
* No tienes por qué lanzar la última carta exiliada con la habilidad de cascada. Si eliges hacerlo, la lanzas como un hechizo. Esto significa que puede ser contrarrestada y se disparan las habilidades apropiadas (por ejemplo si ese hechizo también tuviera la habilidad de cascada).
* Si lanzas un hechizo “sin 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, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
* 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.
* El coste de maná convertido de un hechizo con cascada solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

## Mecánica que regresa: monarca

*Monarca* es una designación que puede tener un jugador. Concede a un jugador gloria, estatus y una carta extra cada turno, al menos hasta que ese jugador es destronado.

Corte de la astucia
{1}{U}{U}
Encantamiento
Cuando la Corte de la astucia entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Al comienzo de tu mantenimiento, cualquier cantidad de jugadores objetivo muelen dos cartas cada uno. Si eres el monarca, en vez de eso, cada uno de esos jugadores muele diez cartas. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

* El juego empieza sin ningún monarca. Una vez que un efecto hace que un jugador sea el monarca, el juego tendrá exactamente un monarca a partir de entonces. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo.
* Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
* Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
* Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
* Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.

## Ciclo de cartas: la voluntad del comandante

Ya sabes lo que se dice sobre seleccionar más de un modo para los hechizos modales: si hay voluntad, se puede hacerlo todo. Este ciclo de cartas te deja elegir todas sus opciones para recompensarte por controlar un comandante.

Voluntad de Akroma
{3}{W}
Instantáneo
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.
• Las criaturas que controlas ganan las habilidades de volar, vigilancia y dañar dos veces hasta el final del turno.
• Las criaturas que controlas ganan las habilidades de vínculo vital, indestructible y protección contra todos los colores hasta el final del turno.

* Cada carta del ciclo de la voluntad del comandante recibe el nombre por una carta legendaria, pero controlar a cualquier comandante servirá para satisfacer su condición.
* No hay ninguna bonificación extra si controlas más de un comandante.
* El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
* Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
* Una vez que elijas ambos modos para el hechizo, no importa si sigues controlando un comandante o no. Esto sucede incluso si de alguna manera ya no controlas un comandante en cuanto terminas de lanzar el hechizo.

## Ciclo de cartas: tierras duales

Los juegos de varios jugadores tienen muchas ventajas. No solo hay más gente para divertirse, sino que también tienes acceso a fantásticas tierras duales. La colección *Leyendas de Commander* finaliza el ciclo de tierras de varios jugadores que comenzó con la colección *Battlebond*.

Manantiales rejuvenecedores
Tierra
Los Manantiales rejuvenecedores entran al campo de batalla girados a menos que tengas dos o más oponentes.
{T}: Agrega {G} o {U}.

* Cuenta la cantidad de oponentes que tienes actualmente, no la cantidad con la que empezaste. Si en tu juego de cuatro jugadores solo quedas tú y un solo oponente, la tierra entra al campo de batalla girada.
* Si un efecto pone la tierra en el campo de batalla girada, tener dos o más oponentes no la enderezará.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *LEYENDAS DE COMMANDER*: CARTAS NUEVAS

Abominación de Llanowar
{1}{B}{G}
Criatura legendaria — Horror elfo
\*/\*
Vigilancia, amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*
Tanto la fuerza como la resistencia de la Abominación de Llanowar son iguales a la cantidad de Elfos que controlas más la cantidad de cartas de Elfo en tu cementerio.

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia de la Abominación de Llanowar se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* Mientras la Abominación de Llanowar esté en el campo de batalla (y siga siendo un Elfo) o en tu cementerio, su habilidad se contará a sí misma.

Agente de la oposición
{2}{B}
Criatura — Bribón humano
3/2
Destello.
Controlas a tus oponentes mientras buscan en sus bibliotecas.
Mientras un oponente esté buscando en su biblioteca, exilia cada carta que encuentre. Puedes jugar esas cartas mientras permanezcan exiliadas y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarlas.

* Mientras controlas a un oponente, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones por ese jugador. Sin embargo, como el efecto de control está limitado a mientras busca en su biblioteca, es poco probable que el jugador pueda tomar ninguna decisión aparte de qué encontrar en la búsqueda.
* No puedes hacer que el jugador busque cartas en su biblioteca que no se pidan en la instrucción de búsqueda. Por ejemplo, si el oponente busca en su biblioteca una carta de tierra básica, no puedes hacer que encuentre una carta distinta, como una carta de criatura.
* Si la instrucción de búsqueda indica una cualidad de la carta que hay que encontrar, como un color o un tipo de carta, puedes hacer que el oponente no encuentre ninguna carta. Si la búsqueda es simplemente de una cantidad de cartas sin indicar una cualidad, debes hacer que encuentre esa misma cantidad de cartas (o tantas como sea posible, si su biblioteca no tiene tantas cartas).
* Mientras controlas a un oponente, no puedes realizar elecciones ni tomar decisiones por ese jugador relacionadas con las reglas de torneos. No puedes hacer que conceda el juego ni que acepte un empate intencional.
* Las cartas encontradas en la búsqueda se exiliarán, en vez de ponerlas donde el hechizo o la habilidad diga al oponente que las ponga tras encontrarlas. Cualquier otro efecto que el hechizo o la habilidad tengan sigue siendo válido. Si uno de esos efectos se refiere a las cartas encontradas, puede verificarlas en el exilio.
* Si un hechizo o una habilidad indica a un oponente que controlas que busque en varias zonas, incluida la biblioteca, tú decides qué cartas encuentra en cada zona. Exiliará todas las cartas que encuentre en cualquiera de las zonas.
* Si más de un jugador controla una Agente de la oposición y otro jugador busca en su biblioteca, el controlador de la Agente de la oposición que entró al campo de batalla más recientemente controla a ese jugador durante la búsqueda. Como la última habilidad de cada Agente de la oposición intenta exiliar la carta y concede permiso para jugarla, el propietario de la carta exiliada elige qué efecto gana. Sin embargo, ese propietario estará bajo el control de otro jugador, así que el jugador que controla a ese propietario es quien realmente toma la decisión. En otras palabras, el jugador que controla a la Agente de la oposición cuyo efecto se aplica (y, por tanto, controla al oponente) puede elegir concederse a sí mismo todos los permisos de juego, a no ser que se sienta muy generoso.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para cada carta exiliada. Si una es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* 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.

Akroma, visión de Íxidor
{5}{W}{W}
Criatura legendaria — Ángel
6/6
Vuela, daña primero, vigilancia, arrolla.
Al comienzo de cada combate, hasta el final del turno, cada otra criatura que controlas obtiene +1/+1 si tiene la habilidad de volar, +1/+1 si tiene la habilidad de dañar primero, y así sucesivamente con dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, protección, alcance, arrollar, vigilancia y camarada.
Camarada.

* Una criatura con más de una de las palabras clave indicadas obtiene +1/+1 por cada palabra clave que tenga.
* Una criatura con más de una copia de una de las palabras clave indicadas únicamente obtiene +1/+1 por esa palabra clave. De manera similar, si una criatura tiene algunas variantes de la misma palabra clave (por ejemplo, protección contra negro y protección contra rojo), únicamente obtiene +1/+1 por esa palabra clave.
* Las criaturas afectadas y el tamaño de sus bonificaciones individuales solo se determinan en cuanto se resuelve la habilidad disparada de Akroma. Ganar o perder palabras claves después de ese momento no hará que una criatura crezca o se achique.

Alena, trampera de Kessig
{4}{R}
Criatura legendaria — Explorador humano
4/3
Daña primero.
{T}: Agrega una cantidad de {R} igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas que entraron al campo de batalla este turno.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad activada de Alena es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Los jugadores no pueden intentar cambiar la fuerza de una criatura en respuesta a ella.
* Las criaturas que ya no estén en el campo de batalla no se tendrán en cuenta para la habilidad de maná de Alena, incluso si entraron ese turno.
* Una criatura que controlas que entró al campo de batalla como un permanente que no sea criatura y/o bajo el control de otro jugador se tendrá en cuenta para la habilidad de maná de Alena.

Alharu, ritualista solemne
{4}{W}
Criatura legendaria — Monje humano
3/3
Cuando Alharu, ritualista solemne entre al campo de batalla, elige hasta otras dos criaturas objetivo y pon un contador +1/+1 sobre cada una.
Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Solo creas una ficha de Espíritu, no una por cada contador +1/+1 que hubiera sobre la criatura que murió.
* Si una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muere al mismo tiempo que Alharu, la habilidad de Alharu se dispara por esa criatura.
* Si Alharu tiene un contador +1/+1 y muere, su última habilidad se dispara por sí misma.

Alma de la eternidad
{5}{W}{W}
Criatura — Avatar
\*/\*
Tanto la fuerza como la resistencia del Alma de la eternidad son iguales a tu total de vidas.
Replicar {7}{W}{W}. *({7}{W}{W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Alma de la eternidad se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Almirante de la Flota Azur
{3}{U}
Criatura — Pirata humano
3/3
Cuando la Almirante de la Flota Azur entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
La Almirante de la Flota Azur no puede ser bloqueada por criaturas que controla el monarca.

* La última habilidad de la Almirante de la Flota Azur normalmente significa que no puede ser bloqueada mientras ataca al monarca o a un planeswalker que controla el monarca. En algunas variantes con turnos compartidos en equipo, como Gigante de dos cabezas, las criaturas controladas por el compañero de equipo del monarca pueden bloquear a la Almirante de la Flota Azur, incluso si está atacando al monarca.

Ámareth, la Refulgente
{3}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Dragón
6/6
Vuela.
Siempre que otro permanente entre al campo de batalla bajo tu control, mira la primera carta de tu biblioteca. Si comparte un tipo de carta con ese permanente, puedes mostrarla y ponerla en tu mano.

* Los tipos de cartas que pueden aparecer en permanentes y en cartas de una biblioteca incluyen: artefacto, criatura, encantamiento, tierra y planeswalker. Instantáneo y conjuro son tipos de cartas, pero no pueden aparecer en permanentes. Legendario, básica y nevada son supertipos, no tipos de cartas; Dragón y Pirata son subtipos, no tipos de cartas.

Amasijo de residuos biológicos
{2}{G}{G}
Criatura — Cieno
0/0
Los Cienos que controlas obtienen +1/+1.
Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas un comandante, crea una ficha que es una copia del Amasijo de residuos biológicos.

* La primera habilidad del Amasijo de residuos biológicos le afecta a él.
* La segunda habilidad del Amasijo de residuos biológicos no se dispara si no controlas un comandante inmediatamente al comienzo de tu mantenimiento. Los jugadores no pueden realizar acciones durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento. Si no controlas un comandante cuando la habilidad disparada se resuelve, no creará una ficha. No tiene que ser el mismo comandante en ambas ocasiones y tampoco tiene que ser tu comandante.
* La ficha que es una copia tendrá las habilidades del Amasijo de residuos biológicos, incluyendo la habilidad de crear fichas que son una copia de sí misma.
* La ficha que es una copia no copiará los contadores o el daño marcado sobre el Amasijo de residuos biológicos, ni tampoco copiará otros efectos que cambien la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera del Amasijo de residuos biológicos. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia de un Amasijo de residuos biológicos, pero si algún efecto de copia afectó al Amasijo de residuos biológicos original, la ficha lo tendrá en cuenta.
* Si el Amasijo de residuos biológicos deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia del Amasijo de residuos biológicos usando los valores copiables del Amasijo de residuos biológicos de la última vez que estuvo en el campo de batalla.

Amotinado anfino
{3}{U}
Criatura — Pirata salamandra
3/3
Cuando el Amotinado anfino entre al campo de batalla, exilia hasta una criatura objetivo que no sea Salamandra. El controlador de esa criatura crea una ficha de criatura Guerrero Salamandra azul 4/3.
Replicar {4}{U}{U}. *({4}{U}{U}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* Si la criatura objetivo que no sea Salamandra es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Amotinado anfino intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador creará una ficha de Guerrero Salamandra.

Anara, familiar lóbida
{3}{G}
Criatura legendaria — Bestia lobo
4/4
Mientras sea tu turno, los comandantes que controlas tienen la habilidad de indestructible. *(Los efectos que dicen “destruir” no los destruyen. Una criatura con la habilidad de indestructible no puede ser destruida por daño.)*
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Si Anara es tu comandante, su primera habilidad la afecta a ella misma durante tu turno.
* La primera habilidad de Anara afecta a los comandantes que controlas incluso si no eres su propietario. No afecta a tu comandante si lo controla otro jugador.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un comandante que controlas puede convertirse en letal si Anara deja el campo de batalla durante ese turno.

Apadrinada de Sakashima
{4}{U}{U}
Criatura — Metamorfo
3/1
Destello.
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*
Puedes hacer que la Apadrinada de Sakashima entre al campo de batalla como una copia de cualquier permanente que entró al campo de batalla este turno.

* Si lanzas un hechizo de permanente con la habilidad de cascada de la Apadrinada de Sakashima, ese permanente estará en el campo de batalla a tiempo para que la Apadrinada de Sakashima lo copie.
* La Apadrinada de Sakashima 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.
* Si la Apadrinada de Sakashima entra al campo de batalla como copia de un planeswalker, entrará con una cantidad de contadores de lealtad sobre ella igual a la lealtad impresa en la esquina inferior derecha del planeswalker. No copia la cantidad de contadores que estén actualmente sobre ese planeswalker.
* Si el permanente elegido 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 otra Apadrinada de Sakashima), entonces la Apadrinada de Sakashima entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido esté copiando.
* Si el permanente elegido es una ficha, la Apadrinada de Sakashima copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso esa ficha en el campo de batalla. En este caso, la Apadrinada de Sakashima no se convierte en una ficha.
* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la Apadrinada de Sakashima 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 la Apadrinada de Sakashima de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla y que entró al campo de batalla este turno.

Araumi de la Marea Muerta
{1}{U}{B}
Criatura legendaria — Hechicero tritón
1/4
{T}, exiliar una cantidad de cartas de tu cementerio igual a la cantidad de oponentes que tienes: La carta de criatura objetivo en tu cementerio gana la habilidad de replicar hasta el final del turno. El coste de replicar es igual a su coste de maná. *(Exiliar la carta de criatura y pagar su coste de maná: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia y que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* Si la carta de criatura tiene {X} en su coste de maná, puedes elegir cualquier valor para X, pero el valor que elijas no se aplicará a las fichas que se creen. Para esas fichas, X será 0.

Archelos, místico del lago
{1}{B}{G}{U}
Criatura legendaria — Chamán tortuga
2/4
Mientras Archelos, místico del lago esté girado, los otros permanentes entran al campo de batalla girados.
Mientras Archelos esté enderezado, los otros permanentes entran al campo de batalla enderezados.

* Las habilidades de Archelos no se aplican a sí mismo cuando entra al campo de batalla, ni se aplican a ningún permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo.
* Si otro efecto de reemplazo dice que un permanente entra al campo de batalla girado mientras Archelos está enderezado, el controlador del permanente que entra elige si el permanente entra girado o enderezado. Si un permanente simplemente se pone en el campo de batalla girado sin que se aplique ningún efecto de reemplazo, siempre entra enderezado si Archelos está enderezado.
* Si hay más de un Archelos en el campo de batalla, el controlador de un permanente que entra elige cómo ordenar los efectos de reemplazo.

Arconte de la coronación
{4}{W}{W}
Criatura — Arconte
5/5
Vuela.
Cuando el Arconte de la coronación entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Mientras seas el monarca, el daño no hace que pierdas vidas. *(Cuando una criatura te haga daño de combate, su controlador se convierte en el monarca.)*

* Mientras se aplique la última habilidad del Arconte de la coronación, el daño que recibes sigue teniendo todos los efectos excepto los que hacen que pierdas vidas. Por ejemplo, las habilidades que se disparan cuando se hace ese daño se disparan igualmente; si la fuente tiene la habilidad de vínculo vital, su controlador gana vidas igualmente; y así sucesivamente.
* El daño de combate que te hace un comandante se contabiliza igualmente, aunque no haga que pierdas vidas.

Ardenn, arqueólogo intrépido
{2}{W}
Criatura legendaria — Explorador kor
2/2
Al comienzo del combate en tu turno, puedes anexar cualquier cantidad de Auras y Equipos que controlas al permanente o jugador objetivo.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Eliges qué Auras y Equipos mover mientras la habilidad de Ardenn se resuelve. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué mover y el momento en que se anexa al permanente o jugador objetivo.
* Otros jugadores y permanentes controlados por otros jugadores pueden ser el objetivo de la habilidad de Ardenn. Esto puede hacer que un Equipo bajo tu control sea anexado a una criatura que controla un oponente. Las Auras y Equipos que dicen “tú” se siguen refiriendo a ti, ya que aún los controlas. La habilidad de Ardenn no puede hacer que un Aura o Equipo sean anexados a nada a lo que no puedan anexarse.

Armadura de comandante
{1}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +3/+3 y tiene protección contra cada color que no esté en la identidad de color de tu comandante.
Equipar comandante {3}.
Equipar {5}.

* Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la Armadura de comandante concede protección contra todos los colores.
* Si tienes dos comandantes, la Armadura de comandante proporciona protección contra todos los colores que no estén en la identidad de color combinada de tus dos comandantes.
* Si no tienes ningún comandante, la Armadura de comandante no concede ninguna habilidad de protección. La criatura equipada obtiene +3/+3 igualmente.

Ármix, trilladora de filigrana
{2}{B}
Criatura artefacto legendaria — Gólem
3/2
Siempre que Ármix, trilladora de filigrana ataque, puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controla el jugador defensor obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de artefactos que controlas más la cantidad de cartas de artefacto en tu cementerio.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad de Ármix va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes descartar una carta. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges un objetivo para que obtenga -X/-X. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que descartes una carta pero antes de que la criatura obtenga -X/-X.
* Mientras se resuelve la habilidad de Ármix, no puedes descartar más de una carta para dar -X/-X a más de una criatura.
* El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad de Ármix. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de artefactos en tu cementerio y bajo tu control.
* Si la carta descartada es una carta de artefacto, se tendrá en cuenta mientras determinas el valor de X, siempre que siga en el cementerio o, siendo optimistas, en el campo de batalla bajo tu control en ese momento.
* Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.

Arrasador de puertos
{3}{R}{R}
Criatura — Pirata orco
4/4
Siempre que el Arrasador de puertos haga daño de combate a un jugador, endereza cada criatura que controlas. Después de esta fase de combate, hay una fase de combate adicional.
El Arrasador de puertos no puede atacar a un jugador al que ya atacó este turno.

* La última habilidad del Arrasador de puertos no le impide atacar a un planeswalker durante cualquier combate.
* El Arrasador de puertos no tiene que atacar en ningún combate adicional que cree (ni en ningún otro momento, de hecho).

Averna, el Caos Floreciente
{G}{U}{R}
Criatura legendaria — Chamán elemental
4/2
Mientras uses la habilidad de cascada, puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra que se encuentre entre las cartas exiliadas. *(Hazlo después de que se exilie la última carta pero antes de decidir si lanzar o no una carta que no sea tierra.)*

* La habilidad de Averna no es lo mismo que jugar una tierra. Puedes hacerlo incluso si ya jugaste una tierra durante tu turno e incluso si no es tu turno.
* Si no lanzas la carta que no sea tierra que muestras o si no muestras ninguna carta que no sea tierra con un coste de maná convertido menor, todavía puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla antes de terminar de realizar la habilidad de cascada.

Banquete de la sucesión
{4}{B}{B}
Conjuro
Todas las criaturas obtienen -4/-4 hasta el final del turno. Te conviertes en el monarca.

* Puedes lanzar el Banquete de la sucesión para convertirte en el monarca mientras no haya ninguna criatura en el campo de batalla.
* El Banquete de la sucesión afecta solo a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -4/-4.

Belbe, observadora corrupta
{B}{G}
Criatura legendaria — Elfo zombie
2/2
Al comienzo de la fase principal poscombate de cada jugador, ese jugador agrega {C}{C} por cada uno de tus oponentes que perdió una o más vidas este turno. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

* Si un jugador perdió vidas y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la habilidad disparada de Belbe sigue contando a ese jugador para determinar cuánto maná se agrega.
* Si un efecto crea una fase de combate adicional en un turno, también puede crear una fase principal adicional después de esa fase de combate. La habilidad de Belbe se dispara al comienzo de cada una de esas fases principales poscombate.
* Si un oponente pierde vidas antes de su propia fase principal poscombate, Belbe recompensará su sufrimiento con maná.

Bell Borca, sargento espectral
{2}{R}{W}
Criatura legendaria — Soldado espíritu
\*/5
Anota el coste de maná convertido de cada carta mientras va al exilio.
La fuerza de Bell Borca, sargento espectral es igual a la cantidad más alta anotada para ella este turno.
Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

* Bell Borca solo tiene en cuenta el coste de maná convertido si está en el campo de batalla cuando una carta va al exilio.
* Mira la carta en el exilio y no en su zona anterior para determinar su coste de maná convertido.
* Si una carta en el exilio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Mientras no esté en el campo de batalla y antes de que se tenga en cuenta cualquier carta para él, la fuerza de Bell Borca es 0.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de la carta exiliada por la última habilidad de Bell Borca. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Si no juegas la carta exiliada, permanece exiliada.

Bendición benévola
{1}{W}
Encantamiento — Aura
Destello.
Encantar criatura.
En cuanto la Bendición benévola entre al campo de batalla, elige un color.
La criatura encantada tiene protección contra el color elegido. Este efecto no remueve Auras ni Equipos que controlas que ya estén anexados a ella.

* La habilidad de protección concedida a la criatura encantada no removerá la propia Bendición benévola, ningún Aura que controlas que se anexe a la criatura encantada a la vez que la Bendición benévola ni ningún Aura que controlas que ya estuviera anexada a la criatura encantada cuando se anexó la Bendición benévola.

Blim, genio cómico
{2}{B}{R}
Criatura legendaria — Diablillo
4/3
Vuela.
Siempre que Blim, genio cómico haga daño de combate a un jugador, ese jugador gana el control del permanente objetivo que controlas. Luego cada jugador pierde una cantidad de vidas y descarta una cantidad de cartas iguales a la cantidad de permanentes que controla pero de los que no es su propietario.

* Tú eliges de qué permanente gana el control el jugador, no el jugador que recibió el daño.
* El jugador que recibió el daño no puede rechazar tu generoso regalo. Eso sería una grosería.
* Si el permanente objetivo que controlas es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de Blim intente resolverse, la habilidad no se resuelve. El otro jugador no gana el control de tu permanente y nadie pierde vidas ni descarta cartas.
* Los jugadores pierden vidas y descartan cartas por todos los permanentes que controlan pero de los que no son propietarios, no solo por los que recibieran de ti.
* El efecto de cambio de control de la habilidad de Blim dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni expira si Blim deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si el controlador actual deja el juego.

Brinelin, el kraken lunar
{6}{U}{U}
Criatura legendaria — Kraken
6/8
Cuando Brinelin, el kraken lunar entre al campo de batalla o siempre que lances un hechizo con un coste de maná convertido de 6 o más, puedes regresar el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Calzón, saqueador de Azófar
{3}{R}
Criatura legendaria — Pirata trasgo
3/3
Amenaza.
Siempre que uno o más Piratas que controlas hagan daño a tus oponentes, exilia la primera carta de las bibliotecas de cada uno de esos oponentes. Puedes jugar esas cartas este turno y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Exiliarás una carta de cada oponente que recibió daño, no de todos tus oponentes.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para cada carta exiliada. Si una es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Si no juegas una de las cartas exiliadas, permanece exiliada. No estará disponible para jugarla en los próximos turnos.
* En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos y/o permanentes que controlas con la habilidad de latrocinio descarado de Calzón.

Capitán del Círculo ígneo
{3}{R}
Criatura — Pirata djinn
4/2
Cuando el Capitán del Círculo ígneo entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Siempre que un oponente te ataque mientras eres el monarca, el Capitán del Círculo ígneo hace una cantidad de daño a ese jugador igual a la cantidad de cartas en su mano.

* La última habilidad del Capitán del Círculo ígneo se dispara una sola vez por cada jugador que te ataque, al margen de con cuántas criaturas te ataquen después de la primera.
* La última habilidad del Capitán del Círculo ígneo no se disparará si un oponente ataca solo a planeswalkers que controlas y no a ti.
* Si otro jugador se convierte en el monarca después de que la última habilidad del Capitán del Círculo ígneo se dispare pero antes de que se resuelva, la habilidad se resolverá de forma normal. El jugador que te atacó recibirá daño, incluso si ese jugador es el que se convirtió en el monarca.

Catarata volcánica
{4}{R}
Conjuro
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*
La Catarata volcánica hace X puntos de daño a cada criatura y planeswalker que controlan tus oponentes, donde X es la cantidad de hechizos que lanzaste este turno.

* El valor de X se calcula en cuanto la Catarata volcánica se resuelve. Incluirá a la Catarata volcánica, los hechizos que lanzaste en respuesta a la Catarata volcánica y los hechizos que lanzaste antes de lanzar la Catarata volcánica, incluso si esos hechizos aún no se resolvieron. Por ejemplo, supón que el primer hechizo que lanzas en un turno tiene la habilidad de cascada y esa habilidad de cascada hace que lances la Catarata volcánica. Luego la habilidad de cascada de la Catarata volcánica hace que lances otro hechizo. Cuando la Catarata volcánica se resuelva, X será 3.
* Si copias un hechizo, la Catarata volcánica no contará la copia. Sin embargo, si un efecto te indica que copies una carta y luego lances la copia, la Catarata volcánica la contará.

Cazacielos acorazada
{3}{W}
Criatura — Caballero felino
3/3
Vuela.
Siempre que la Cazacielos acorazada ataque, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de Aura o Equipo que se encuentre entre ellas. Si un Equipo se pone en el campo de batalla de esta manera, puedes anexarlo a una criatura que controlas. Pon el resto de esas cartas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, no puedes elegir ponerla en el campo de batalla.

Cólfenor, el último tejo
{3}{W}{B}{G}
Criatura legendaria — Chamán pueblo-arbóreo
3/7
Vigilancia, alcance.
Siempre que Cólfenor, el último tejo u otra criatura que controlas muera, regresa hasta una otra carta de criatura objetivo con menos resistencia de tu cementerio a tu mano.

* Usa la resistencia de la criatura que muere tal y como existió por última vez en el campo de batalla y la resistencia de las cartas de criatura en tu cementerio para determinar cuáles son objetivos legales.
* Si Cólfenor muere al mismo tiempo que otra criatura que controlas, su última habilidad se dispara por cada una de ellas.
* La última habilidad de Cólfenor no puede hacer objetivo a la carta de criatura cuya muerte hizo que la habilidad se disparara, pero si dos o más criaturas mueren al mismo tiempo, cada una de ellas puede ser el objetivo de la habilidad causada por una de las otras.

Condenadora élfica
{1}{B}
Criatura — Chamán elfo
1/1
Cuando la Condenadora élfica muera, cada oponente descarta una carta.

* En cuanto la habilidad de la Condenadora élfica se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno elige una carta sin mostrarla; luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. A continuación, cada carta elegida se descarta al mismo tiempo.

Consagradora del valor
{5}{W}
Criatura — Ángel
3/5
Vuela.
Siempre que una criatura ataque, puedes pagar {3}. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.

* La habilidad disparada de la Consagradora del valor se dispara cuando cualquier criatura ataca a cualquier jugador o planeswalker.
* Si eliges pagar {3}, una segunda habilidad disparada se dispara. Los jugadores pueden responder a esa habilidad disparada reflexiva antes de que el contador +1/+1 se ponga sobre la criatura.
* No puedes pagar {3} más de una vez para poner más de un contador +1/+1 sobre la criatura atacante.

Corte de la abundancia
{2}{G}{G}
Encantamiento
Cuando la Corte de la abundancia entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Al comienzo de tu mantenimiento, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano. Si eres el monarca, en vez de eso, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura o de tierra de tu mano.

* La habilidad de la Corte de la abundancia no es lo mismo que jugar una tierra. Puedes jugar una tierra igualmente durante el turno si pones una tierra en el campo de batalla con ella.

Corte de la ambición
{2}{B}{B}
Encantamiento
Cuando la Corte de la ambición entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente pierde 3 vidas a menos que descarte una carta. Si eres el monarca, en vez de eso, cada oponente pierde 6 vidas a menos que descarte dos cartas.

* En cuanto la segunda habilidad de la Corte de la ambición se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno elige si descarta o no. Si lo hace, tiene que elegir una carta sin mostrarla (o dos cartas sin mostrarlas, si eres el monarca), y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Luego cada carta elegida se descarta al mismo tiempo y, por último, cada jugador que no pudo o no quiso descartar pierde la cantidad de vidas apropiada.

Cuerpo del conocimiento
{3}{U}{U}
Criatura — Avatar
\*/\*
Tanto la fuerza como la resistencia del Cuerpo del conocimiento son iguales a la cantidad de cartas que haya en tu mano.
Tu mano no tiene tamaño máximo.
Siempre que el Cuerpo del conocimiento reciba daño, roba esa misma cantidad de cartas.

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Cuerpo del conocimiento se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* Mientras el Cuerpo del conocimiento esté en tu mano, su habilidad se contará a sí mismo.
* Las criaturas pueden recibir una cantidad de daño mayor que su resistencia. Por ejemplo, si el Cuerpo del conocimiento es una criatura 3/3 y una fuente le hace 5 puntos de daño, robarás cinco cartas. Ten en cuenta que si el Cuerpo del conocimiento recibe daño letal, muere antes de que se roben las cartas, lo que significa que estas no aumentarán la resistencia del Cuerpo del conocimiento a tiempo para salvarlo.

Dargo, el Desguazanavíos
{6}{R}
Criatura legendaria — Pirata gigante
7/5
Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar cualquier cantidad de artefactos y/o criaturas. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada permanente sacrificado de esta manera y {2} menos por cada otro artefacto o criatura que sacrificaste este turno.
Arrolla.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La primera habilidad de Dargo no puede reducir su coste por debajo de {R}. Puedes sacrificar cualquier cantidad de artefactos y criaturas, incluso si eso no reducirá más el coste de Dargo.
* Se aplicará la reducción de coste por los artefactos y las criaturas sacrificados antes en el turno, incluso si no sacrificas ninguno como coste adicional.
* La reducción de coste es de {2} por cada permanente sacrificado, tanto si ese permanente era un artefacto, una criatura o ambos.
* 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 impuesto del comandante) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Dargo). El coste de maná convertido de Dargo es de 7, al margen del coste total para lanzar la carta.

Desgarrador de la plaga
{2}{B}
Criatura — Bestia
6/5
Al comienzo de tu paso final, sacrifica cada otra criatura que controlas.
Descartar dos cartas, sacrificar el Desgarrador de la plaga: Elige un oponente objetivo. Regresa el Desgarrador de la plaga al campo de batalla bajo el control de ese jugador al comienzo de su próximo mantenimiento.

* Si el oponente elegido deja el juego después de que la habilidad activada se resuelva pero antes de que la habilidad disparada retrasada regrese el Desgarrador de la plaga al campo de batalla, el Desgarrador de la plaga permanece en el cementerio.
* Si el Desgarrador de la plaga se pone en el campo de batalla bajo el control de alguien distinto a su propietario y ese jugador deja el juego, el Desgarrador de la plaga se exilia.

Devastador alfa
{8}{G}{G}
Criatura — Hidra quimera
10/10
Cascada, cascada, cascada, cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Varias copias de cascada se disparan cada una por separado.)*

* Cada copia de cascada se dispara y se resuelve por separado. El hechizo que lanzas a raíz de la primera habilidad de cascada irá a la pila encima de la segunda, la tercera y la cuarta habilidad de cascada. Ese hechizo se resolverá antes de que exilies las cartas para la segunda habilidad de cascada. El hechizo que lances para la segunda se resolverá antes de que exilies las cartas para la tercera, y así sucesivamente.
* Cada una de las cuatro habilidades de cascada del Devastador alfa buscará una carta que no sea tierra con un coste de maná convertido menor que 10 (el coste de maná convertido del Devastador alfa). Esto no cambia incluso si uno o más de los hechizos que lanzas debido a esas habilidades de cascada tienen la habilidad de cascada ellos mismos. Cada una de esas habilidades de cascada adicionales, si las hay, hace referencia al coste de maná convertido del hechizo que hizo que se disparara. En otras palabras, cada habilidad de cascada solo se fija en el hechizo que hizo que se disparara, la pila puede volverse una locura y te deseamos suerte.

Druida tejerraíces
{2}{G}
Criatura — Druida elfo
2/1
Cuando el Druida tejerraíces entre al campo de batalla, cada oponente puede buscar en su biblioteca hasta tres cartas de tierra básica. Cada uno pone en el campo de batalla bajo tu control una de estas cartas girada, y el resto en el campo de batalla giradas bajo su control. Luego cada jugador que buscó en su biblioteca de esta manera la baraja.

* Cuando la habilidad disparada se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) decide si buscar en su biblioteca y pone las cartas de tierra en el campo de batalla según las instrucciones. Cada oponente sabrá qué hicieron los jugadores anteriores cuando decida qué va a hacer. Luego cada jugador que buscó en su biblioteca la baraja.
* Cada oponente que busque en su biblioteca puede encontrar entre cero y tres cartas de tierra básica. Si encuentra solo una, la pone en el campo de batalla girada bajo tu control.

Engendro montura
{4}{R}{R}
Criatura — Dragón
6/5
Vuela.
Cuando el Engendro montura entre al campo de batalla, puedes poner en el campo de batalla un comandante del cual eres propietario desde la zona de mando. Gana la habilidad de prisa. Regrésalo a la zona de mando al comienzo del próximo paso final.

* Poner a tu comandante en el campo de batalla de esta manera no es lo mismo que lanzar a ese comandante. El “impuesto del comandante” no aumentará.
* Regresarás el comandante a la zona de mando solo si aún está en el campo de batalla en cuanto se resuelva la habilidad disparada retrasada. Si está en otra zona, permanecerá donde esté.

Erupción de almardiente
{6}{R}{R}{R}
Conjuro
Elige cualquier cantidad de criaturas, planeswalkers y/o jugadores objetivo. Por cada uno de ellos, exilia la primera carta de tu biblioteca. Luego la Erupción de almardiente hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de esa carta a ese permanente o jugador. Puedes jugar las cartas exiliadas hasta el final de tu próximo turno.

* En cuanto la Erupción de almardiente se resuelve, si elegiste varios objetivos (y, de verdad, esperamos que lo hicieras), esos objetivos serán resueltos de uno en uno por orden de turno. Empieza por los objetivos que sean el jugador cuyo turno se está jugando (probablemente tú) o los permanentes que controle ese jugador. Tú eliges el orden relativo de los objetivos dentro de ese grupo. Para cualquier objetivo que selecciones primero, exilia la primera carta de tu biblioteca y luego la Erupción de almardiente hará el daño a ese objetivo. Repite este proceso para cada objetivo posterior del grupo. Cuando termines con ese grupo, pasa a los objetivos que sean el siguiente jugador por orden de turno o los permanentes que controle. De nuevo, tú eliges el orden relativo de los objetivos dentro de ese grupo. Repite todo el proceso para cada otro jugador.
* No puede ocurrir nada mientras se hace el daño a cada objetivo y ningún jugador puede intentar realizar acciones. Las habilidades que se disparen mientras la Erupción de almardiente se esté resolviendo van a la pila una vez que la Erupción de almardiente termine de resolverse.
* Si estás jugando con la primera carta de tu biblioteca mostrada (quizá debido a la Cazadora de Krufix), verás la nueva primera carta de tu biblioteca cada vez que se exilie una carta mientras la habilidad de la Erupción de almardiente se esté resolviendo. En particular, verás qué carta está en la parte superior de tu biblioteca antes de seleccionar entre los objetivos de cada grupo. Por ejemplo: en un juego de tres jugadores, estás jugando con la primera carta de tu biblioteca mostrada y lanzas la Erupción de almardiente haciendo objetivo a tus dos oponentes y a una criatura controlada por el último oponente por orden de turno. Exilias la primera carta de tu biblioteca y la Erupción de almardiente hace daño al primer oponente. Verás la nueva primera carta de tu biblioteca antes de seleccionar si el siguiente objetivo será el último oponente o la criatura que controla.
* La Erupción de almardiente no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
* Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. La Erupción de almardiente no te permitirá jugarla varias veces, incluso si la carta regresa de alguna manera al exilio más adelante.

Esclavo de laboratorio
{3}{U}
Criatura — Horror zombie
3/4
Al comienzo de cada paso final, roba una carta si este turno lanzaste un hechizo desde un cementerio o activaste una habilidad de una carta en un cementerio.

* La habilidad del Esclavo de laboratorio se disparará al comienzo de cada paso final, tanto si ese turno lanzaste un hechizo desde un cementerio o activaste una habilidad de una carta en un cementerio como si no. Puedes responder a esa habilidad y hacer una (o ambas) cosas para robar una carta.
* No importa dónde esté la carta durante tu paso final siempre que estuviera en un cementerio cuando la lanzaste o activaste una de sus habilidades.

Esfinge del Segundo Sol
{6}{U}{U}
Criatura — Esfinge
6/6
Vuela.
Al comienzo de tu fase principal poscombate, obtienes una fase inicial adicional después de esta fase. *(La fase inicial incluye los pasos de enderezar, mantenimiento y robar.)*

* La fase inicial adicional será muy parecida a tu fase inicial normal. Durante el paso de enderezar, los permanentes entrarán en fase o saldrán de fase según corresponda y enderezarás tus permanentes girados. Cualquier cosa que se dispare “al comienzo de tu mantenimiento” o algo parecido se disparará durante el paso de mantenimiento y, finalmente, robarás una carta para tu paso de robar.
* La fase inicial adicional ocurre enteramente durante el turno actual. Todos los efectos que duren “hasta tu próximo turno” o algo similar no expirarán solo porque tengas una fase inicial adicional.
* Después de la fase inicial adicional, el juego pasa a la fase de finalización (a menos que algo añadiera incluso más fases; ver más abajo).
* Si se agregan varias fases al mismo momento de tu turno, la fase creada más recientemente ocurre primero. Por ejemplo, supón que controlas la Esfinge del Segundo Sol y su habilidad se dispara durante tu fase principal poscombate. Después, durante esa misma fase principal, otro efecto te proporciona una fase de combate adicional después de esta fase principal. El combate adicional ocurrirá primero, seguido por la fase inicial adicional.
* Incluso si no atacas con ninguna criatura durante el combate, igualmente obtendrás una fase principal poscombate y la habilidad de la Esfinge del Segundo Sol se seguirá disparando.
* Si por algún motivo tienes más de dos fases principales en un turno, cada fase principal distinta de la primera es una fase principal poscombate, y la habilidad de la Esfinge del Segundo Sol se disparará al comienzo de cada una de ellas.

Ésior, familiar alasguardianas
{1}{U}
Criatura legendaria — Ave
1/3
Vuela.
A tus oponentes les cuesta {3} más lanzar hechizos que hagan objetivo a uno o más comandantes que controlas.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Para determinar el coste total del hechizo de un oponente que haga objetivo a un comandante que controlas, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que paga ese jugador, agrega cualquier incremento de coste (como el de la segunda habilidad de Ésior) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Solo cuesta {3} más lanzar los hechizos que hagan objetivo a más de un comandante que controlas.

Espadachín de la Flota Abisal
{3}{R}
Criatura — Pirata orco
4/3
Siempre que el Espadachín de la Flota Abisal ataque, hace una cantidad de daño al jugador o planeswalker al que esté atacando igual a la cantidad de artefactos que controlas.
Replicar {5}{R}. *({5}{R}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* Si el Espadachín de la Flota Abisal deja el campo de batalla después de que su habilidad disparada se dispare pero antes de que se resuelva, la habilidad se resolverá de forma normal. El jugador o planeswalker al que estaba atacando recibirá daño. Por otra parte, si permanece en el campo de batalla pero deja el combate antes de que su habilidad disparada se resuelva, ningún jugador o planeswalker recibe daño.

Espadón seráfico
{1}{W}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +2/+2.
Siempre que la criatura equipada ataque al jugador con mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar que está girada y atacando a ese jugador.
Equipar {4}.

* La habilidad disparada del Espadón seráfico no se disparará si la criatura equipada ataca a un planeswalker controlado por el jugador con la mayor cantidad de vidas.
* Aunque la ficha de Ángel creada por la habilidad disparada esté atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
* Una vez que la habilidad disparada se dispare, no importa lo que ocurra a los totales de vidas de los jugadores antes de que la habilidad se resuelva. Crearás una ficha de Ángel incluso si el jugador al que la criatura equipada atacó no tiene la mayor cantidad de vidas en cuanto la habilidad se resuelve.

Fantasma de Ramírez DePietro
{2}{U}
Criatura legendaria — Pirata espíritu
2/3
El Fantasma de Ramírez DePietro no puede ser bloqueado por criaturas con resistencia de 3 o más.
Siempre que el Fantasma de Ramírez DePietro haga daño de combate a un jugador, elige hasta una carta objetivo en un cementerio que fue descartada o puesta ahí desde una biblioteca este turno. Pon esa carta en la mano de su propietario.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Una vez que una criatura con resistencia de 2 o menos bloquea a esta criatura, cambiar la resistencia de la criatura bloqueadora no hará que esta criatura deje de estar bloqueada.
* La segunda habilidad no puede hacer objetivo a cartas que se descartaron en turnos anteriores ni que se pusieron en el cementerio desde una biblioteca en turnos anteriores.

Fénix de la aurora
{4}{R}{R}
Criatura — Fénix
5/3
Vuela.
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*
Siempre que lances un hechizo con la habilidad de cascada, puedes regresar el Fénix de la aurora de tu cementerio a tu mano.

* La última habilidad del Fénix de la aurora solo se dispara si está en tu cementerio inmediatamente después de que termines de lanzar el hechizo con la habilidad de cascada.
* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* La habilidad de cascada del hechizo que lanzas y la habilidad que regresa el Fénix de la aurora se pueden poner en la pila en cualquier orden. Si regresas el Fénix de la aurora a tu mano primero, lo haces antes de exiliar cualquier carta para la habilidad de cascada. Si la habilidad de cascada se resuelve primero, el hechizo que lanzas debido a esa habilidad de cascada se resolverá antes de que regreses el Fénix de la aurora a tu mano. En cualquier caso, todo esto sucede antes de que se resuelva el hechizo original con la habilidad de cascada.

Fugitivos del Clado de la Aleta
{5}{G}
Criatura — Bribón salamandra elfo
7/4
Los Fugitivos del Clado de la Aleta no pueden ser bloqueados por criaturas con fuerza de 2 o menos.
Replicar {4}{G}. *({4}{G}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* 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.

Ghen, adepto arcano
{R}{W}{B}
Criatura legendaria — Hechicero humano
2/3
{R}{W}{B}, {T}, sacrificar un encantamiento: Regresa la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

* Como los objetivos se eligen antes de pagar los costes (como por ejemplo el coste de sacrificar un encantamiento), la habilidad de Ghen no puede hacer objetivo al encantamiento que quieres sacrificar para activar su habilidad.
* Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en tu cementerio.

Gilanra, Llamador de Wirewood
{2}{G}
Criatura legendaria — Druida elfo
1/2
{T}: Agrega {G}. Cuando uses este maná para lanzar un hechizo con coste de maná convertido de 6 o más, roba una carta.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador usa maná para lanzar un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Si un efecto hace que la habilidad de Gilanra produzca más de un maná (como por ejemplo el del Reflejo de maná), la habilidad disparada retrasada se creará para cada uno de esos manás y robarás una carta cada vez que uno de esos manás se use para lanzar un hechizo con coste de maná convertido de 6 o más. Si usas dos de esos manás para lanzar un único hechizo con coste de maná convertido de 6 o más, robarás dos cartas.
* Para un hechizo con {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.

Glacian, ingeniero de las piedras de poder
{5}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/6
{T}, girar X artefactos enderezados que controlas: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de esas cartas en tu mano y el resto en tu cementerio.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Puedes girar cualquier artefacto enderezado que controlas, incluidas las criaturas artefacto que no estuvieran bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.
* Girar un Equipo no hace que deje de afectar a la criatura que lo tenga equipado.

Gnostro, Voz de los Riscos
{1}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Quimera
3/3
{T}: Elige uno. X es la cantidad de hechizos que lanzaste este turno.
• Adivina X.
• Gnostro, Voz de los Riscos hace X puntos de daño a la criatura objetivo.
• Ganas X vidas.

* El valor de X se determina en cuanto se resuelve la habilidad de Gnostro.

Gor Muldrak, anfinólogo
{1}{G}{U}
Criatura legendaria — Explorador humano
3/2
Tú y los permanentes que controlas tienen protección contra Salamandras.
Al comienzo de tu paso final, cada jugador que controla la menor cantidad de criaturas crea una ficha de criatura Guerrero Salamandra azul 4/3.

* La primera habilidad de Gor Muldrak le afecta a él.
* La última habilidad de Gor Muldrak verifica cuántas criaturas controla cada jugador en cuanto se resuelve. Si otras habilidades se disparan al comienzo de tu paso final (como por ejemplo la habilidad disparada retrasada de una habilidad de replicar), tú eliges en qué orden se resuelven.

Guarda del tratado
{3}{W}
Criatura — Soldado humano
3/4
Al comienzo del paso final de cada oponente, si ese jugador controla más criaturas que tú, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.
Al comienzo del paso final de cada oponente, si ese jugador controla más tierras que tú, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Llanura básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

* Ambas habilidades disparadas se disparan al mismo tiempo. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden.
* Si el oponente no controla más criaturas que tú en cuanto empieza su paso final, la primera habilidad no se disparará. Lo mismo sucede con las tierras y la segunda habilidad. Cada una de esas habilidades volverá a verificarlo cuando intente resolverse. Si el oponente ya no controla más criaturas (o tierras) que tú, la habilidad no se resolverá y no tendrá ningún efecto.

Halana, guardabosques de Kessig
{3}{G}
Criatura legendaria — Arquero humano
3/4
Alcance.
Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {2}. Cuando lo hagas, esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad disparada de Halana, guardabosques de Kessig va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {2}. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado, pero antes de que se haga daño.
* Para la criatura que entró al campo de batalla, usa su fuerza cuando se resuelva la habilidad disparada reflexiva de Halana para determinar la cantidad de daño que se hace. Si ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

Hamza, guardián de Arashin
{4}{G}{W}
Criatura legendaria — Guerrero elefante
5/5
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de criatura por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

* 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 Hamza, guardián de Arashin). El coste total se fija antes de que se pague cualquier coste. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Una vez que anuncias que lanzas un hechizo de criatura, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar la cantidad de criaturas que controlas con contadores +1/+1.
* La primera habilidad de Hamza solo afecta a los costes de maná genéricos. No puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {G}{W}.

Hans Eriksson
{2}{R}{G}
Criatura legendaria — Explorador humano
1/4
Siempre que Hans Eriksson ataque, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, ponla en el campo de batalla girada y atacando al jugador defensor o a un planeswalker que controla. De lo contrario, pon esa carta en tu mano. Cuando pongas una carta de criatura en el campo de batalla de esta manera, esta lucha contra Hans Eriksson.

* El jugador defensor es el jugador al que ataca Hans Eriksson o el controlador del planeswalker al que ataca Hans Eriksson.
* Poner una carta de criatura en el campo de batalla de esta manera hace que se dispare una segunda habilidad disparada reflexiva. Los jugadores pueden responder a esta habilidad antes de que se resuelva.
* Si la carta de criatura que pusiste en el campo de batalla no está en el campo de batalla o no es una criatura en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelva, ni esa criatura ni Hans harán o recibirán daño. Lo mismo sucede si Hans no está en el campo de batalla o si no es una criatura en ese momento.

Ich-Tekik, ensamblador de restos
{4}{G}
Criatura legendaria — Artífice humano
1/1
Cuando Ich-Tekik, ensamblador de restos entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 3/3.
Siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre Ich-Tekik y un contador +1/+1 sobre cada Gólem que controlas.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Las fichas de artefacto que son destruidas o mueren de algún modo van al cementerio antes de dejar de existir. Esto hará que la segunda habilidad de Ich-Tekik se dispare.
* Si Ich-Tekik deja el campo de batalla antes de que su segunda habilidad se resuelva, pones un contador +1/+1 sobre cada Gólem que controlas igualmente.

Imoti, celebrante de la abundancia
{3}{G}{U}
Criatura legendaria — Druida naga
3/1
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*
Los hechizos que lances con coste de maná convertido de 6 o más tienen la habilidad de cascada.

* Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarlo. Hacer que Imoti, celebrante de la abundancia deje el campo de batalla después de que un hechizo con coste de maná convertido de 6 o más se lance no impedirá que la habilidad de cascada de ese hechizo se resuelva.
* En algunas situaciones poco habituales, puedes perder el control de Imoti durante el proceso de lanzar un hechizo con coste de maná convertido 6 o más. En esas situaciones, ese hechizo no tendrá la habilidad de cascada.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.

Jared Carthalion, el heredero
{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Guerrero humano
3/3
Cuando Jared Carthalion, el heredero entre al campo de batalla, el oponente objetivo se convierte en el monarca. Tú no puedes convertirte en el monarca este turno.
Si se le fuera a hacer daño a Jared Carthalion mientras tú eres el monarca, prevén ese daño y pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre él.

* Si se hace daño que no se pueda prevenir a Jared Carthalion mientras tú eres el monarca, el daño se hace y simultáneamente pondrás esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre él, antes de que el juego verifique el daño letal.
* Si eres el monarca y se le fuera a hacer daño a Jared Carthalion al mismo tiempo que tú recibes daño de combate, la última habilidad de Jared Carthalion prevendrá el daño y pondrá contadores sobre él antes de que se resuelva la habilidad disparada que hace que otro jugador sea el monarca.
* Si la primera habilidad se resuelve pero el oponente objetivo no puede convertirse en el monarca (quizá porque también hizo que un Jared Carthalion entrara al campo de batalla antes en el turno), el monarca actual sigue siendo el monarca, incluso si ese jugador eres tú.

Jeska, renacida tres veces
{2}{R}
Planeswalker legendario — Jeska
0
Jeska, renacida tres veces entra al campo de batalla con un contador de lealtad sobre ella por cada vez que lanzaste un comandante desde la zona de mando este juego.
0: Elige una criatura objetivo. Hasta tu próximo turno, si esa criatura fuera a hacer daño de combate a uno de tus oponentes, en vez de eso, hace el triple de ese daño a ese jugador.
−X: Jeska, renacida tres veces hace X puntos de daño a cada uno de hasta tres objetivos.
Jeska, renacida tres veces puede ser tu comandante.
Camarada.

* Si lanzas a Jeska, renacida tres veces y es tu comandante, ese lanzamiento cuenta para su primera habilidad.
* Para una criatura afectada por la segunda habilidad de Jeska, si esa criatura tiene la habilidad de arrollar, solo se triplica el daño hecho al jugador defensor (siempre que ese jugador sea uno de tus oponentes). Por ejemplo, supón que activas esa habilidad haciendo objetivo a una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar, atacas con ella a uno de tus oponentes y es bloqueada por una criatura 3/3. Podrías asignar 3 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 2 puntos de daño al jugador defensor. Si lo hicieras, tu atacante haría 3 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 6 puntos de daño (2 puntos de daño multiplicados por tres) al jugador defensor. Todo el daño sigue siendo daño de combate.
* Si una criatura es el objetivo de la segunda habilidad de Jeska dos veces, el daño de combate que haría a uno de tus oponentes se multiplica por nueve. Tres habilidades multiplican el daño por veintisiete, y así sucesivamente.

Jinete brutal enloquecido
{4}{R}
Criatura — Guerrero orco
5/4
Prisa.
Todas las criaturas pueden atacar a tus oponentes y a los planeswalkers que tus oponentes controlan como si esas criaturas tuvieran la habilidad de prisa.

* El Jinete brutal enloquecido no hace que ninguna criatura gane la habilidad de prisa. Solo permite que todas las criaturas (incluidas las que no controlas) ataquen como si tuvieran la habilidad de prisa si van a atacar a tus oponentes o a sus planeswalkers.

Juri, Maestro del Elenco
{B}{R}
Criatura legendaria — Chamán humano
1/1
Siempre que sacrifiques un permanente, pon un contador +1/+1 sobre Juri, Maestro del Elenco.
Cuando Juri muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

* La primera habilidad de Juri no te permite sacrificar ningún permanente. Tendrás que encontrar otra manera de hacerlo.
* Para la segunda habilidad de Juri, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de daño que se hace. Si esa fuerza era de 0 o menos, Juri no hace ningún daño.

Kamahl, corazón de Krosa
{6}{G}{G}
Criatura legendaria — Druida humano
5/5
Al comienzo del combate en tu turno, las criaturas que controlas obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
{1}{G}: Hasta el final del turno, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 1/1 con las habilidades de vigilancia, indestructible y prisa. Sigue siendo una tierra.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Solo las criaturas que controlas en el momento en que la habilidad disparada de Kamahl se resuelve obtendrán +3/+3 y ganarán la habilidad de arrollar. Las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán las bonificaciones.
* Una tierra que se convierte en una criatura debido a la habilidad activada de Kamahl conservará todos los demás supertipos, tipos de carta, subtipos y habilidades que tuviera.

Kangee, protector del cielo
{3}{W}{U}
Criatura legendaria — Hechicero ave
3/3
Vuela, vigilancia.
Siempre que Kangee, protector del cielo ataque, las criaturas atacantes con la habilidad de volar obtienen +2/+0 hasta el final del turno.
Siempre que Kangee bloquee, las criaturas bloqueadoras con la habilidad de volar obtienen +0/+2 hasta el final del turno.

* Solo las criaturas atacantes que tengan la habilidad de volar cuando la primera habilidad disparada se resuelva obtendrán +2/+0. De manera similar, solo las criaturas bloqueadoras que tengan la habilidad de volar cuando la segunda habilidad disparada se resuelva obtendrán +0/+2. Darle a una criatura la habilidad de volar o hacer que pierda la habilidad de volar después de ese momento no cambiará la bonificación que tiene la criatura, si tiene alguna.

Kediss, familiar garrasardientes
{1}{R}
Criatura legendaria — Lagarto elemental
1/1
Siempre que un comandante que controlas haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño a cada otro oponente.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* El daño que hace el comandante como resultado de la habilidad disparada de Kediss no es daño de combate. No se contabiliza con el daño de combate hecho por los comandantes y no hará que la habilidad de Kediss se vuelva a disparar.
* La habilidad disparada de Kediss se disparará si cualquier comandante que controlas hace daño de combate a un oponente, no solo tu comandante.
* La habilidad disparada de Kediss no se disparará si un comandante que controlas hace daño de combate a un planeswalker.

Kodama del árbol del este
{4}{G}{G}
Criatura legendaria — Espíritu
6/6
Alcance.
Siempre que otro permanente entre al campo de batalla bajo tu control, si no se puso en el campo de batalla con esta habilidad, puedes poner en el campo de batalla de tu mano una carta de permanente con coste de maná convertido igual o menor.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Si un permanente o una carta de permanente en tu mano tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Krark, el Sinpulgares
{1}{R}
Criatura legendaria — Hechicero trasgo
2/2
Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, lanza una moneda a cara o cruz. Si pierdes el lanzamiento, regresa ese hechizo a la mano de su propietario. Si ganas el lanzamiento, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Si pierdes el lanzamiento y el hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. Esto no es lo mismo que contrarrestar el hechizo, y un hechizo que no se puede contrarrestar se puede regresar a la mano.
* La habilidad de Krark se dispara al mismo tiempo que cualquier otra habilidad que diga “cuando lances este hechizo” o algo similar, incluida la habilidad de cascada. Esas habilidades se pueden poner en la pila en cualquier orden. Esas habilidades disparadas no se ven afectadas por que el hechizo original regrese a la mano, sea contrarrestado o sea removido de la pila de algún modo.
* Si lanzas una copia de una carta de instantáneo o de conjuro (por ejemplo, una creada por la Lluvia mnemónica) y el hechizo regresa a la mano de su propietario, dejará de existir. No podrás volver a lanzarlo.
* Si ganas el lanzamiento, la copia se resolverá antes de que lo haga el hechizo original.
* Si ganas el lanzamiento, el hechizo se copiará incluso si no requiere objetivos.
* Si ganas el lanzamiento pero el hechizo que hizo que la habilidad disparada de Krark se disparara ya no está en la pila (probablemente porque fue contrarrestado), la copia se crea igualmente.
* Si pierdes el lanzamiento pero el hechizo que hizo que la habilidad disparada de Krark se disparara ya no está en la pila (probablemente porque fue contrarrestado), nada regresa a tu mano. La carta permanece en su zona actual.
* Si copias un hechizo con objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para cualquiera de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, ese objetivo permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
* Si el hechizo copiado es modal (es decir, tiene una lista con distintos modos), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
* Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
* Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con la Embestida monstruosa), no es posible cambiar esa división, aunque sí que se pueden cambiar los objetivos que reciben ese daño. Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
* No puedes 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.
* La copia por ganar el lanzamiento se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Ladrones de comerciantes
{3}{U}
Criatura — Pirata humano
2/4
Siempre que los Ladrones de comerciantes u otro Pirata entren al campo de batalla bajo tu control, gira hasta una criatura objetivo. Esa criatura no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras controles a los Ladrones de comerciantes.

* La habilidad disparada puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que ya esté girada. En ese caso, la criatura permanece girada y no se enderezará durante el paso de enderezar de su controlador.
* Si otro jugador gana el control de los Ladrones de comerciantes, la criatura ya no se verá afectada por la habilidad que evita que se enderece, incluso si más adelante vuelves a ganar el control de los Ladrones de comerciantes.
* La habilidad que evita que la criatura se enderece seguirá aplicándose incluso si la criatura cambia de controlador.

Lathiel, el Amanecer Copioso
{2}{G}{W}
Criatura legendaria — Unicornio
2/2
Vínculo vital.
Al comienzo de cada paso final, si ganaste vidas este turno, distribuye hasta esa misma cantidad de contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de otras criaturas objetivo.

* En cuanto comienza cada paso final, si no ganaste vidas ese turno, la habilidad disparada de Lathiel no se disparará. Si se dispara, tú eliges los objetivos y cómo se distribuyen los contadores +1/+1 en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.
* Si quieres, puedes no elegir ningún objetivo. En ese caso, no se pone ningún contador +1/+1 sobre ninguna criatura.
* Si algunas de las criaturas (pero no todas) son objetivos ilegales cuando la habilidad disparada intenta resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre objetivos ilegales. Si todas las criaturas son objetivos ilegales, la habilidad no se resolverá.
* Ganar más vidas en respuesta a la habilidad disparada no cambiará la cantidad de contadores que se distribuirán ni cambiará la distribución.
* La habilidad disparada tendrá en cuenta la cantidad total de vidas que ganaste este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si empiezas el turno con 10 vidas, ganas 5 vidas y luego pierdes 7 vidas, distribuirás cinco contadores +1/+1, aunque tu total de vidas ahora sea menor de lo que era al comienzo del turno.

Liesa, Velo del Crepúsculo
{2}{W}{W}{B}
Criatura legendaria — Ángel
5/5
En vez de pagar {2} por cada vez anterior que lanzaste este hechizo desde la zona de mando en este juego, paga 2 vidas esa misma cantidad de veces.
Vuela, vínculo vital.
Siempre que un jugador lance un hechizo, pierde 2 vidas.

* La primera habilidad de Liesa se aplica solo al “impuesto del comandante”. Si hay otros costes adicionales para lanzar a Liesa, esos costes deben pagarse de manera normal.
* La primera habilidad de Liesa no es opcional. No puedes elegir pagar maná para cubrir el “impuesto del comandante”, incluso si tienes ese maná disponible.
* La última habilidad de Liesa se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.

Livio, centinela jurado
{1}{W}
Criatura legendaria — Caballero humano
2/2
{1}{W}: Elige otra criatura objetivo. Su controlador puede exiliarla con un contador de égida sobre ella.
{2}{W}, {T}: Regresa al campo de batalla bajo el control de sus propietarios todas las cartas exiliadas con contadores de égida sobre ellas.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La segunda habilidad activada de Livio regresará al campo de batalla todas las cartas exiliadas con contadores de égida sobre ellas, incluidas las exiliadas por otro Livio, centinela jurado y las exiliadas las veces anteriores que Livio estuvo en el campo de batalla.

Lluvia mnemónica
{6}{U}{U}{U}
Conjuro
Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de un cementerio. Copia esa carta tres veces. Puedes lanzar las copias sin pagar sus costes de maná. Exilia la Lluvia mnemónica.

* Creas y lanzas las copias durante la resolución de la Lluvia mnemónica. No puedes esperar y lanzarlas más adelante. Si no lanzas las tres copias, las que no lances dejarán de existir.
* Como estás lanzando los hechizos durante la resolución de la Lluvia mnemónica, ignora todas las restricciones de tiempo basadas en el tipo de carta. En otras palabras, puedes lanzar copias de una carta de conjuro de esta manera.
* Si lanzas un hechizo “sin 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, debes pagarlos para lanzarla.
* Si la carta que copias tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

Maga del orden
{2}{G}{G}
Criatura — Hechicero humano
3/3
{G}, {T}, sacrificar la Maga del orden y otra criatura verde: Busca en tu biblioteca una carta de criatura verde, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

* Una vez que declares que activas la habilidad, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la Maga del orden ni criaturas verdes que controlas para impedirte que actives la habilidad.
* No puedes sacrificar criaturas adicionales para buscar más criaturas verdes.
* Si la Maga del orden deja de ser verde, sigues pudiendo activar su habilidad sacrificándolas a ella y a una criatura verde.

Malcolm, navegante avizor
{2}{U}
Criatura legendaria — Pirata sirena
2/2
Vuela.
Siempre que uno o más Piratas que controlas hagan daño a tus oponentes, crea una ficha de Tesoro por cada oponente que haya recibido daño. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad disparada de Malcolm se disparará incluso si los Piratas que controlas hacen daño a un solo oponente. Un solo Tesoro para ti. ¡Yarrr!
* La habilidad disparada de Malcolm tiene en cuenta todo el daño hecho a oponentes por los Piratas que controlas, no solo el daño de combate.

Maleficio necrótico
{6}{B}
Conjuro
Cada jugador sacrifica seis criaturas. Creas seis fichas de criatura Zombie negras 2/2 giradas.

* Supongamos que todo el mundo controla muchas criaturas. En cuanto el Maleficio necrótico se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando (probablemente tú) elige qué seis criaturas sacrificará; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones de los jugadores que eligieron antes. Luego todas las criaturas son sacrificadas simultáneamente. Por último, crearás los seis Zombies girados.
* Crearás seis Zombies girados, al margen de cuántas criaturas sacrifiques.

Máquina de ingenio
{7}
Artefacto
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*
{1}, {T}, sacrificar un artefacto: Regresa el artefacto objetivo que controlas a la mano de su propietario.

* La Máquina de ingenio puede ser el objetivo de su propia habilidad. Puede ser el artefacto que sacrifiques como parte del coste de activación. Incluso puede ser ambos, aunque eso solo hará que sacrifiques la Máquina de ingenio y que no regreses nada a la mano de su propietario.

Mensajera de los llameantes
{2}{R}
Criatura — Hechicero elemental
3/2
Los hechizos de comandante que lances tienen la habilidad de cascada. *(Siempre que lances un comandante, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con coste de maná convertido menor. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

* Una vez que anuncies que lanzas un hechizo de comandante, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarlo. Hacer que la Mensajera de los llameantes deje el campo de batalla después de lanzar el hechizo no impedirá que su habilidad de cascada se resuelva.
* En algunas situaciones poco habituales, puedes perder el control de la Mensajera de los llameantes durante el proceso de lanzar un hechizo de comandante. En esas situaciones, el hechizo de comandante no tendrá la habilidad de cascada.

Mercado de los sin gremio
Tierra
El Mercado de los sin gremio entra al campo de batalla girado.
Cuando el Mercado de los sin gremio entre al campo de batalla, regresa una tierra que controlas a la mano de su propietario.
{T}: Agrega {C}{C}.

* El Mercado de los sin gremio se regresará a sí mismo a la mano de su propietario si no controlas otras tierras cuando entre al campo de batalla o si eliges regresarlo a la mano de su propietario. Casi nunca es buena idea jugarlo en tu primer turno.

Miara, Espina del Claro
{1}{B}
Criatura legendaria —Explorador elfo
1/2
Siempre que Miara, Espina del Claro u otro Elfo que controlas muera, puedes pagar {1} y 1 vida. Si lo haces, roba una carta.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Si varios Elfos que controlas (posiblemente incluyendo a Miara, Espina del Claro) mueren al mismo tiempo, la habilidad de Miara se dispara esa misma cantidad de veces.
* Cada vez que se resuelve la habilidad disparada de Miara, puedes pagar {1} y 1 vida una sola vez para robar solo una carta.

Nadier, agente de Crepúscula
{5}{B}
Criatura legendaria — Guerrero elfo
3/3
Siempre que una ficha que controlas deje el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre Nadier, agente de Crepúscula.
Cuando Nadier deje el campo de batalla, crea una cantidad de fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1 igual a su fuerza.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Para la segunda habilidad de Nadier, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas crear.

Negación por la fuerza
{3}{U}{U}
Instantáneo
Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*
Contrarresta el hechizo objetivo.

* No puedes lanzar la Negación por la fuerza haciéndose objetivo a sí misma solo para usar la habilidad de cascada.

Nevinyrral, tirano de Urborg
{3}{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Hechicero zombie
3/6
Antimaleficio contra artefactos, criaturas y encantamientos.
Cuando Nevinyrral, tirano de Urborg entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada por cada criatura que murió este turno.
Cuando Nevinyrral muera, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, destruye todos los artefactos, criaturas y encantamientos.

* Nevinyrral no puede ser objetivo de hechizos de artefacto, criatura o encantamiento que controlan tus oponentes. (Son sobre todo Auras, pero también incluye hechizos de criatura mutantes). Nevinyrral no puede ser objetivo de habilidades de artefactos, criaturas o encantamientos que controlan tus oponentes. Nevinyrral tampoco puede ser objetivo de las habilidades de cartas de artefacto, criatura o encantamiento en zonas distintas al campo de batalla si esas habilidades las controla un oponente.
* Si eliges pagar {1} por la última habilidad, se dispara una segunda habilidad disparada. Los jugadores pueden responder a esa habilidad disparada reflexiva antes de que se destruyan todos los artefactos, criaturas y encantamientos.

No era por aquí
{2}{U}
Instantáneo
El oponente objetivo gana el control de la criatura objetivo. *(Si una criatura atacante o bloqueadora cambia de controlador, se remueve del combate.)*

* Que un jugador gane el control de una criatura no hará que ese jugador gane el control de las Auras o los Equipos anexados a esa criatura.

Numa, cacique joraga
{2}{G}
Criatura legendaria — Guerrero elfo
2/2
Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {X}{X}. Cuando lo hagas, distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de Elfos objetivo.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad disparada de Numa va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {X}{X}. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara. Tú eliges los Elfos objetivo y anuncias cómo se distribuirán los contadores +1/+1 en cuanto pones esa habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que se pague el maná, pero antes de que se coloquen los contadores.
* Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales cuando la habilidad disparada reflexiva intenta resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre objetivos ilegales.

Obeka, cronologista bruta
{1}{U}{B}{R}
Criatura legendaria — Hechicero ogro
3/4
{T}: El jugador cuyo turno se está jugando puede terminar el turno. *(Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila. El jugador cuyo turno se está jugando descarta hasta su tamaño máximo de mano. El daño desaparece y terminan los efectos “hasta el final del turno” y “este turno”.)*

* Terminar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: 1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. 2) Si hay criaturas atacando o bloqueando, son removidas del combate. 3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. 4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. 5) El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.
* Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.
* Si el turno termina antes del paso final, cualquier habilidad disparada “al comienzo del próximo paso final” no tendrá ocasión de dispararse ese turno porque el paso final se saltó. Esas habilidades se dispararán al comienzo del paso final del próximo turno.
* Si el turno termina durante el paso final después de que se disparen las habilidades que dicen “al comienzo del próximo paso final”, pero antes de que se resuelvan, estas habilidades no se dispararán otra vez el próximo turno.

Perder el favor
{2}{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando Perder el favor entre al campo de batalla, gira la criatura encantada y te conviertes en el monarca.
La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador a menos que ese jugador sea el monarca.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Perder el favor intente resolverse, no se resuelve. No entrará al campo de batalla, por lo que su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.

Piedra del horizonte
{5}
Artefacto
Si fueras a perder maná no usado, en vez de eso, ese maná se convierte en incoloro.

* Mientras la Piedra del horizonte permanezca bajo tu control, conservarás el maná no usado a medida que terminen los pasos y las fases, aunque ese maná se convertirá en incoloro. Esto significa que puedes agregar maná y usarlo durante un paso, una fase o un turno posterior. Una vez que la Piedra del horizonte deje de estar bajo tu control, tendrás hasta el final del paso o la fase actual para utilizar el maná antes de que se pierda.
* Si el maná no usado tiene cualquier restricción o condición asociada a él (por ejemplo, si lo produjo el Loto enjoyado), esas restricciones o condiciones siguen asociadas a ese maná cuando se convierte en incoloro.

Prava de la Legión de Acero
{2}{W}
Criatura legendaria — Soldado felino
1/4
Mientras sea tu turno, las fichas de criatura que controlas obtienen +1/+4.
{3}{W}: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La bonificación que proporciona la primera habilidad de Prava seguirá teniendo efecto cuando el daño se remueva durante el paso de limpieza.
* Sin embargo, si Prava deja el campo de batalla, la bonificación se deja de aplicar de inmediato. El daño no letal hecho a fichas de criatura que controlas puede convertirse en letal si Prava deja el campo de batalla durante tu turno.

Promesa de un mañana
{2}{W}
Encantamiento
Siempre que una criatura que controlas muera, exíliala.
Al comienzo de cada paso final, si no controlas ninguna criatura, sacrifica la Promesa de un mañana y regresa todas las cartas exiliadas con ella al campo de batalla bajo tu control.

* Si una criatura que controlas muere pero no es una carta de criatura en el cementerio (quizá porque no era una criatura y se convirtió en una), la Promesa de un mañana la exiliará igualmente y puede regresarla al campo de batalla más adelante.
* Los jugadores pueden responder a la primera habilidad de la Promesa de un mañana para intentar mover la carta a otra zona (incluso al exilio) antes de que la Promesa de un mañana la exilie.
* Si controlas más de una Promesa de un mañana, cada criatura que controlas que muera hará que se dispare la habilidad disparada de cada una de ellas. Estas habilidades se pueden poner en la pila en cualquier orden, y la primera que se resuelve es la que exilia la carta de criatura. Esa carta de criatura será exiliada por esa Promesa de un mañana y solo esa Promesa de un mañana puede regresarla.
* De manera similar, si controlas más de una Promesa de un mañana, cada una se disparará al comienzo del paso final si no controlas ninguna criatura. Estas habilidades se pueden poner en la pila en cualquier orden, y la primera que se resuelva será sacrificada y regresará cartas al campo de batalla si corresponde. La siguiente habilidad en intentar resolverse verificará si controlas alguna criatura en ese momento. Si lo haces, la habilidad no se resolverá, la Promesa de un mañana no se sacrificará y no regresará ninguna carta.

Prototipo de garrasgrifo
{5}
Criatura artefacto — Grifo
3/2
Vuela.
Siempre que el Prototipo de garrasgrifo haga daño de combate a un jugador, destruye el permanente objetivo que no sea tierra que elija ese jugador y que controla uno de tus oponentes.

* Aunque el jugador que recibió el daño elige el objetivo para la habilidad del Prototipo de garrasgrifo, tú eres el controlador de la habilidad.
* Si un oponente que recibió daño del Prototipo de garrasgrifo deja el juego antes de que la habilidad disparada vaya a la pila (probablemente porque el total de vidas de ese jugador se redujo a 0 o menos en combate), eliges a otro oponente para que elija el permanente objetivo.

Ráksasa envilecedor
{4}{B}{B}
Criatura — Demonio felino
6/6
Siempre que el Ráksasa envilecedor ataque, pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo del cementerio del jugador defensor.
Replicar {6}{B}{B}. *({6}{B}{B}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
* Las criaturas puestas en el campo de batalla por la habilidad disparada no pueden atacar en ese combate, incluso si tienen la habilidad de prisa.
* Si dejas el juego, todas las criaturas de las que sean propietarios otros jugadores y que fueran puestas en el campo de batalla bajo tu control son exiliadas.

Rebbec, arquitecta de la ascensión
{3}{W}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/4
Los artefactos que controlas tienen protección contra cada coste de maná convertido que se encuentre entre los artefactos que controlas.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Si un artefacto que controlas tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Reclusa de sustancias dulces
{4}{G}{G}
Criatura — Araña
0/3
Destello.
Cascada.
Alcance.
Cuando la Reclusa de sustancias dulces entre al campo de batalla, pon tres contadores +1/+1 sobre cada una de cualquier cantidad de criaturas objetivo que entraron al campo de batalla este turno.

* Un permanente que no era una criatura cuando entró al campo de batalla este turno pero que actualmente es una criatura puede ser elegida como un objetivo de la última habilidad de la Reclusa de sustancias dulces.

Reclutadora coercitiva
{4}{R}
Criatura — Pirata orco
4/3
Siempre que la Reclutadora coercitiva u otro Pirata entre al campo de batalla bajo tu control, ganas el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Hasta el final del turno, gana la habilidad de prisa y se convierte en un Pirata además de sus otros tipos.

* La habilidad de la Reclutadora coercitiva puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles. Incluso puede hacerse objetivo a sí misma o a la criatura que hizo que la habilidad se disparara.
* Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.

Regente de Claro del Alba
{5}{G}{G}
Criatura — Alce
8/8
Cuando el Regente de Claro del Alba entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
Mientras seas el monarca, los permanentes que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

* La segunda habilidad del Regente de Claro del Alba se aplica a sí mismo mientras seas el monarca.

Regreso triunfante
{6}{W}{W}{W}
Conjuro
Regresa todas las cartas de artefacto, encantamiento y planeswalker de tu cementerio al campo de batalla.

* Si regresas una carta de Aura al campo de batalla de esta manera, el Aura no se lanza, así que eliges a qué encanta cuando entra al campo de batalla. Un Aura regresada de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el cementerio.
* Un Aura regresada al campo de batalla de esta manera no puede ser anexada a nada que entre al campo de batalla al mismo tiempo. Si encanta a un permanente, tienes que elegir uno que ya esté en el campo de batalla.

Reyav, maestro herrero
{R}{W}
Criatura legendaria — Artífice enano
2/2
Siempre que una criatura que controlas que esté encantada o equipada ataque, esa criatura gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

* Si una criatura que controlas que esté encantada y equipada ataca, la habilidad de Reyav se disparará solo una vez por esa criatura. (No te preocupes. Varias copias de la habilidad de dañar dos veces son redundantes. No es una gran pérdida).
* La criatura tiene que estar encantada o equipada en el momento de ser declarada como atacante para hacer que la habilidad de Reyav se dispare. Si la criatura ya no está encantada o equipada (o ya no está atacando) en cuanto la habilidad intenta resolverse, la habilidad se resuelve igualmente.

Riquezas explosivas
{5}{R}
Conjuro
Roba una carta, luego cada otro jugador puede robar una carta. Siempre que se robe una carta de esta manera, las Riquezas explosivas hacen 5 puntos de daño a un oponente objetivo elegido al azar de entre tus oponentes.

* Las Riquezas explosivas van a la pila sin ningún objetivo. Mientras el hechizo se resuelve, robas una carta y luego cada otro jugador por orden de turno elige si roba una carta. Después de eso, cada otro jugador que eligió robar una carta lo hace. Por último, la habilidad disparada reflexiva de las Riquezas explosivas se dispara por cada carta robada mientras se estaba resolviendo, y esas habilidades se ponen en la pila con objetivos elegidos al azar.

Rompecascos
{2}{U}
Criatura — Pirata tritón
3/2
Destello.
Si un oponente fuera a robar una carta excepto la primera que roba en cada uno de sus pasos de robar, en vez de eso, tú creas una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

* Si varios efectos de reemplazo se aplican al mismo robo de cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.
* Si controlas varios Rompecascos mientras un oponente fuera a robar una carta excepto la primera en su paso de robar, crearás solo un Tesoro.

Rueda de la desgracia
{2}{R}
Conjuro
Cada jugador elige en secreto un número de 0 o más. Luego todos los jugadores muestran esos números simultáneamente y determinan cuáles son el número más alto y el más bajo de los mostrados de esta manera. La Rueda de la desgracia hace una cantidad de daño igual al número más alto a cada jugador que eligió ese número. Cada jugador que no eligió el número más bajo descarta su mano y luego roba siete cartas.

* Para que cada jugador elija en secreto un número, ese jugador debe anotar el número que elija sin mostrárselo a nadie más. Luego cada jugador mantiene su número en secreto hasta que todos los jugadores muestran sus números simultáneamente.
* La cantidad de jugadores que elija el número más alto no cambia cuánto daño se hace. Por ejemplo, si los cuatro jugadores de tu juego muestran 4, 7, 7 y 7, la Rueda de la desgracia hará 7 de daño a cada uno de los tres últimos jugadores y esos tres jugadores descartarán su mano y robarán siete cartas.

Sakashima de las mil caras
{3}{U}
Criatura legendaria — Bribón humano
3/1
Puedes hacer que Sakashima de las mil caras entre al campo de batalla como una copia de otra criatura que controlas, excepto que tiene las otras habilidades de Sakashima de las mil caras.
La “regla de leyendas” no se aplica a los permanentes que controlas.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La “regla de leyendas” es la regla que indica que si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios. (704.5j en el momento de la creación de este documento, para los que estén interesados).
* Mientras la “regla de leyendas” no se aplique a los permanentes que controlas, puedes controlar cualquier cantidad de permanentes legendarios con el mismo nombre y ninguno de ellos irá al cementerio.
* Si controlas más de un permanente legendario con el mismo nombre y la “regla de leyendas” comienza a aplicarse otra vez (quizá porque Sakashima de las mil caras deja el campo de batalla), tendrás que cumplir de inmediato la regla y poner todos esos permanentes excepto uno en el cementerio.
* Sakashima de las mil caras copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo), excepto que también tiene las otras habilidades de Sakashima. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, si copia una criatura que normalmente no es una criatura, no será una criatura.
* Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
* Si la criatura elegida está copiando otra cosa, Sakashima entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
* Si otra criatura se convierte en una copia de Sakashima, esa criatura también tiene las otras habilidades de Sakashima.
* Si la criatura elegida es una ficha, Sakashima copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso esa ficha en el campo de batalla. En este caso, Sakashima no se convierte en una ficha.
* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando Sakashima entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
* Si Sakashima de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.
* Si Sakashima es tu comandante, sigue siendo tu comandante aunque esté copiando a otra criatura. Si Sakashima no es tu comandante, sigue sin ser tu comandante aunque esté copiando a tu comandante.

Sala de guerra
Tierra
{T}: Agrega {C}.
{3}, {T}, pagar una cantidad de vidas igual a la cantidad de colores en la identidad de color de tus comandantes: Roba una carta.

* La identidad de color está fijada desde antes de que comience el juego y no cambia durante el juego, incluso si tu comandante está en una zona oculta (como la mano o la biblioteca) o si un efecto cambia el color de tu comandante.
* Si tu comandante no tiene colores en su identidad de color, no pagas ninguna vida para activar la última habilidad de la Sala de guerra.
* Si no tienes un comandante, no puedes activar la última habilidad de la Sala de guerra.

Saqueadores de costas
{2}{R}
Criatura — Pirata humano
0/3
Arrolla.
Siempre que los Saqueadores de costas ataquen, obtienen +1/+0 hasta el final del turno por cada tierra que controla el jugador defensor.
Replicar {4}{R}{R}. *({4}{R}{R}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* La bonificación que reciben los Saqueadores de costas se determina según el jugador al que están atacando. Las tierras controladas por otros jugadores defensores no contarán.
* Si los Saqueadores de costas están atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.

Sengir, el Barón Oscuro
{4}{B}{B}
Criatura legendaria — Noble vampiro
4/4
Vuela.
Siempre que otra criatura muera, pon dos contadores +1/+1 sobre Sengir, el Barón Oscuro.
Siempre que otro jugador pierda el juego, ganas una cantidad de vidas igual al total de vidas de ese jugador cuando empezó el turno.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Si Sengir, el Barón Oscuro recibe daño letal al mismo tiempo que otras criaturas, mueren al mismo tiempo. La segunda habilidad no se resolverá a tiempo para salvar a Sengir, el Barón Oscuro.
* La tercera habilidad de Sengir, el Barón Oscuro se disparará sin importar cómo perdió el juego el jugador: debido a una acción basada en estado (tener 0 o menos vidas, intentar robar una carta de una biblioteca vacía o tener 10 o más contadores de veneno), debido a un hechizo o un efecto que indica que pierde el juego, debido a que tu asombroso poder lo dejó sin otra opción que conceder la victoria o por cualquier otro motivo.
* Si otro jugador y tú pierden el juego al mismo tiempo, la tercera habilidad no se resolverá a tiempo para salvarte.

Señor del terror élfico
{3}{B}{B}
Criatura legendaria — Elfo zombie
3/3
Toque mortal.
Cuando el Señor del terror élfico muera, las criaturas que no sean Elfo obtienen -3/-3 hasta el final del turno.
Replicar {5}{B}{B}. *({5}{B}{B}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* La segunda habilidad del Señor del terror élfico solo afecta a las criaturas que estén en el campo de batalla que no sean Elfos en el momento en que se resuelve. Las criaturas que no sean Elfos que entren al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -3/-3.

Siani, Ojo de la Tormenta
{3}{U}
Criatura legendaria — Monje djinn
3/2
Vuela.
Siempre que Siani, Ojo de la Tormenta ataque, adivina X, donde X es la cantidad de criaturas atacantes con la habilidad de volar.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Utiliza la cantidad de criaturas atacantes con la habilidad de volar en cuanto la habilidad se resuelve para determinar el valor de X.

Teniente de Kangee
{2}{W}
Criatura — Soldado ave
1/1
Vuela.
Siempre que el Teniente de Kangee ataque, las criaturas atacantes con la habilidad de volar obtienen +1/+1 hasta el final del turno.
Replicar {5}{W}. *({5}{W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrifícalas al comienzo del próximo paso final. Activa esta habilidad solo como un conjuro.)*

* Solo las criaturas atacantes que tengan la habilidad de volar cuando la segunda habilidad del Teniente de Kangee se resuelva obtendrán +1/+1. Darle a una criatura la habilidad de volar o hacer que pierda la habilidad de volar después de ese momento no cambiará esa bonificación, si la tiene.

Tevesh Szat, Perdición de los Necios
{4}{B}
Planeswalker legendario — Szat
4
+2: Crea dos fichas de criatura Thrull negras 0/1.
+1: Puedes sacrificar otra criatura o planeswalker. Si lo haces, roba dos cartas y luego roba otra carta si el permanente sacrificado era un comandante.
−10: Gana el control de todos los comandantes. Pon en el campo de batalla bajo tu control todos los comandantes desde la zona de mando.
Tevesh Szat, Perdición de los Necios puede ser tu comandante.
Camarada.

* Para la segunda habilidad de Tevesh Szat, Perdición de los Necios elijes si sacrificar algo y qué sacrificar en cuanto la habilidad se resuelve.
* En cuanto la tercera habilidad se esté resolviendo, ganarás el control de todos los comandantes que ya estuvieran en el campo de batalla antes de que los comandantes de la zona de mando entren al campo de batalla bajo tu control.
* Si dejas el juego, cada comandante del que ganaste el control regresa bajo el control de su controlador anterior. Cada comandante que entró al campo de batalla bajo tu control es exiliado (desde ahí, su propietario puede regresarlo a la zona de mando).

Thalisse, médium reverente
{3}{W}{B}
Criatura legendaria — Clérigo humano
3/4
Al comienzo de cada paso final, crea X fichas de criatura Espíritu blancas 1/1 con la habilidad de volar, donde X es la cantidad de fichas que creaste este turno.

* La habilidad de Thalisse cuenta todas las fichas que creaste este turno antes de que la habilidad se resuelva, incluyendo tanto las fichas de criatura como las fichas que no sean de criatura. No importa si las fichas siguen estando en el campo de batalla o si siguen estando bajo tu control.
* Si un efecto crea una copia de un hechizo de permanente, ese hechizo se convierte en una ficha en el campo de batalla bajo tu control, pero esa ficha no se “creó”. No contará para la habilidad de Thalisse.

Toggo, armero trasgo
{2}{R}
Criatura legendaria — Artífice trasgo
2/2
Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de artefacto Equipo incolora llamada Roca con “La criatura equipada tiene ‘{1}, {T}, sacrificar la Roca: Esta criatura hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo’” y equipa {1}.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La criatura equipada con la Roca es la fuente de la habilidad activada, no la Roca ni Toggo. Por ejemplo, si la criatura equipada es azul, podrías activar la habilidad eligiendo como objetivo una criatura con protección contra artefactos o protección contra rojo.

Tormod, el Profanador
{3}{B}
Criatura legendaria — Hechicero zombie
4/2
Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Creas una ficha de Zombie cada vez que se resuelve la habilidad de Tormod, el Profanador, sin importar cuántas cartas dejen tu cementerio.

Transfusión profana
{6}{B}{B}{B}
Conjuro
Dos jugadores objetivo intercambian su total de vidas. Creas una ficha de criatura artefacto Horror incolora X/X, donde X es la diferencia entre el total de vidas de esos jugadores.

* Cuando se intercambian los totales de vidas, cada jugador gana o pierde la cantidad de vidas necesaria para igualar el total de vidas del otro jugador. Por ejemplo, si un oponente tiene 10 vidas y el otro tiene 17 vidas, el primer jugador gana 7 vidas y el otro pierde 7 vidas. Los efectos de reemplazo pueden modificar estas ganancias y pérdidas, y las habilidades disparadas pueden dispararse por ellos.
* Si un jugador no puede ganar vidas, ese jugador no puede intercambiar los totales de vidas con un jugador que tenga un total de vidas mayor. De manera similar, un jugador que no puede perder vidas no puede intercambiar los totales de vidas con un jugador que tenga un total de vidas menor.
En cualquiera de estos casos, no cambiará el total de vidas de ningún jugador.
* Usa la diferencia entre los totales de vidas después del intercambio para determinar el tamaño de la ficha de Horror. Como los efectos de reemplazo pueden modificar la ganancia y la pérdida de vidas, esta cantidad puede ser distinta de la que era antes del intercambio.

Tuia Garraoso
{1}{R}{G}
Criatura legendaria — Guerrero humano
2/2
Siempre que Tuia Garraoso ataque, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas.

* El valor de X se calcula en cuanto se resuelve la habilidad de Tuia Garraoso. Si no controlas otras criaturas en ese momento o si la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas es de 0 o menos, X será 0.
* Una vez que la habilidad se resuelve y se aplica la bonificación, esa bonificación no cambiará, incluso si cambia la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas.

Voluntad de Jeska
{2}{R}
Conjuro
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.
• Agrega {R} por cada carta en la mano del oponente objetivo.
• Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno.

* La Voluntad de Jeska no es una habilidad de maná, incluso si seleccionas el primer modo (o ambos modos). Utiliza la pila y se puede responder a ella.
* Usa la cantidad de cartas que hay en la mano del oponente objetivo cuando la Voluntad de Jeska se resuelva para determinar la cantidad de {R} que agregas.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para las cartas exiliadas. No puedes jugar tierras de esta manera a menos que tengas jugadas de tierra disponibles.
* Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
* Todas las cartas exiliadas que no juegues permanecerán en el exilio.

Voluntad de Kamahl
{3}{G}
Instantáneo
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.
• Hasta el final del turno, cualquier cantidad de tierras objetivo que controlas se convierten en criaturas Elemental 1/1 con las habilidades de vigilancia, indestructible y prisa. Siguen siendo tierras.
• Elige una criatura objetivo que no controlas. Cada criatura que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a esa criatura.

* Una tierra que se convierte en una criatura debido al primer modo conservará todos los demás supertipos, tipos de carta, subtipos y habilidades que tuviera.
* Si eliges ambos modos, los efectos ocurren en el orden especificado. Las tierras se convertirán en criaturas 1/1 a tiempo para hacer daño al objetivo del segundo modo.
* Si algunos de los objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales, la Voluntad de Kamahl se resolverá pero no tendrá ningún efecto en los objetivos ilegales. Si el objetivo del segundo modo se convierte en ilegal, no se hará ningún daño.

Voluntad de Sakashima
{3}{U}
Conjuro
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.
• El oponente objetivo elige una criatura que controla. Tú ganas el control de ella.
• Elige una criatura que controlas. Cada otra criatura que controlas se convierte en una copia de esa criatura hasta el final del turno.

* El segundo modo no hace objetivo a ninguna criatura. Tú eliges qué criatura se copiará en cuanto se resuelva la Voluntad de Sakashima. Si eliges ambos modos, la criatura de la que ganaste el control debido al primer modo puede ser elegida para que tus otras criaturas la copien.
* La Voluntad de Sakashima copia los valores impresos de la criatura elegida. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o los efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará los efectos que hicieron que la criatura elegida se convirtiera en una criatura si no es normalmente una criatura. Por ejemplo, si eliges una tierra que se convirtió en una criatura, todas tus otras criaturas se convertirán en tierras que no son criaturas hasta el final del turno.
* Si la criatura elegida está copiando otra cosa, las otras criaturas que controlas se convierten en copias de aquello esté copiando la criatura elegida.
* Elegir una ficha no hará que otras criaturas que no sean fichas que controlas se conviertan en fichas. Si eliges una criatura que no sea ficha, otras fichas de criatura que controlas no dejarán de ser fichas.

Voluntad de Szat
{4}{B}
Instantáneo
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, puedes elegir los dos.
• Cada oponente sacrifica una criatura que controla con la mayor fuerza.
• Exilia todas las cartas de los cementerios de todos los oponentes, luego crea X fichas de criatura Thrull negras 0/1, donde X es la mayor fuerza entre las cartas de criatura exiliadas de esta manera.

* Cada oponente tiene en cuenta sus criaturas de forma independiente. Por ejemplo, si un oponente controla criaturas con 4 y 5 de fuerza y otro oponente controla criaturas con 2 y 7 de fuerza, las criaturas con 5 y 7 de fuerza serán sacrificadas.
* Si un oponente controla más de una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla, él elige cuál de ellas sacrifica.
* Si se eligen ambos modos, ocurren en el orden indicado. Cualquier carta de criatura que acabe en el cementerio de un oponente porque fue sacrificada para el primer modo será exiliada en cuanto se sigan las instrucciones para el segundo modo.
* Para el segundo modo, utiliza las fuerzas de las cartas de criatura tal y como existieron en el cementerio para determinar el valor de X.
* Si se eligen ambos modos y un oponente sacrifica una ficha de criatura para el primer modo, esa ficha estará en el cementerio en cuanto se sigan las instrucciones en el segundo modo. Como no es una carta de criatura, no será exiliada y no se tendrá en cuenta para determinar el valor de X. La ficha dejará de existir después de que la Voluntad de Szat se resuelva.

Yurlok de la azotada abrasadora
{1}{B}{R}{G}
Criatura legendaria — Chamán viashino
4/4
Vigilancia.
Si un jugador pierde maná sin usar, ese jugador pierde esa misma cantidad de vidas.
{1}, {T}: Cada jugador agrega {B}{R}{G}.

* La segunda habilidad de Yurlok es parecida a la regla de “quemadura de maná” de hace años. La pérdida de vidas ocurre al mismo tiempo que se pierde el maná. Esta pérdida de vidas no usa la pila ni se puede responder a ella.

Zara, reclutadora de renegados
{3}{U}{R}
Criatura legendaria — Pirata humano
4/3
Vuela.
Siempre que Zara, reclutadora de renegados ataque, mira la mano del jugador defensor. Puedes poner de esa mano en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Regresa esa criatura a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
* Aunque la criatura esté atacando, no fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando la criatura entre al campo de batalla atacando.
* Los efectos que digan que la criatura no puede atacar solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la criatura entre al campo de batalla atacando. Por ejemplo, de esta manera podrías poner una carta de criatura con la habilidad de defensor en el campo de batalla girada y atacando.
* La criatura regresa a la mano de su propietario solo si está en el campo de batalla en cuanto se resuelve la habilidad disparada retrasada. Si está en alguna otra parte en ese momento, permanece donde esté.
* Si pierdes el juego antes de que la criatura puesta en el campo de batalla bajo tu control regrese a la mano de su propietario, esa criatura es exiliada. Si el propietario de esa criatura pierde el juego mientras tú controlas la criatura, la criatura deja el juego con él.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *LEYENDAS DE COMMANDER*: MAZOS DE COMMANDER

Acerosolar ardiente
{1}{R}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +1/+0 por cada oponente que tengas.
Siempre que la criatura equipada reciba daño, hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.
Equipar {4}.

* La primera habilidad del Acerosolar ardiente no cuenta a los oponentes que dejaron el juego.
* El Acerosolar ardiente es la fuente de la segunda habilidad disparada, pero la criatura equipada es la fuente del daño. Por ejemplo, si la criatura equipada es verde, esa habilidad no puede hacer objetivo a un permanente con protección contra rojo, pero puede hacer objetivo a uno con protección contra verde, aunque el daño se prevendría.
* Una criatura puede recibir una cantidad de daño mayor que su resistencia. Por ejemplo, si la criatura equipada tiene 1 de resistencia y recibe 3 puntos de daño, hace 3 puntos de daño al objetivo elegido, no 1.
* Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que la criatura equipada recibe daño, pierdes el juego antes de que la segunda habilidad del Acerosolar ardiente vaya a la pila.

Aesi, tirano del Estrecho Vorágine
{4}{G}{U}
Criatura legendaria — Serpiente
5/5
Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.
Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes robar una carta.

* La habilidad de Aesi es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de la Exploración.

Behemot de la fosa oceánica
{5}{U}{U}
Criatura — Kraken
7/7
Regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario: Endereza el Behemot de la fosa oceánica. Gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno.
Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, la criatura objetivo que controla un oponente ataca durante la siguiente fase de combate de su controlador si puede.

* Puedes activar la primera habilidad del Behemot de la fosa oceánica incluso si ya está enderezado y/o tiene la habilidad de antimaleficio.
* Si la criatura objetivo no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
* Si la criatura objetivo ataca, su controlador sigue eligiendo de forma normal a qué jugador o planeswalker ataca. Puede atacar a oponentes que no controlen ningún Behemot de la fosa oceánica enderezado y listo para hacerla añicos, si hay alguno disponible.

Hidra del chillido estentóreo
{X}{G}{G}{G}
Criatura — Hidra
1/1
Cuando la Hidra del chillido estentóreo entre al campo de batalla, distribuye X contadores +1/+1 entre ella y cualquier cantidad de comandantes.

* Como la habilidad de la Hidra del chillido estentóreo no hace objetivo a nada, tú eliges cómo distribuir los X contadores +1/+1 en cuanto su habilidad se resuelve. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que decides esta distribución y el momento en que los contadores se ponen sobre los permanentes apropiados.
* No puedes poner contadores +1/+1 sobre comandantes que no estén en el campo de batalla.
* Puedes poner contadores +1/+1 sobre comandantes que actualmente no sean criaturas (como por ejemplo Tevesh Szat, Perdición de los Necios).
* Si la Hidra del chillido estentóreo deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, todavía puedes distribuir los contadores entre cualquier cantidad de comandantes, incluso ninguno.

Wyleth, Alma de Acero
{1}{R}{W}
Criatura legendaria — Guerrero humano
2/2
Arrolla.
Siempre que Wyleth, Alma de Acero ataque, roba una carta por cada Aura y Equipo anexados a él.

* La cantidad de Auras y Equipos anexados a Wyleth se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada. Si Wyleth ya no está en el campo de batalla en ese momento, se verifica cómo existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de Auras y Equipos anexados a él.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *LEYENDAS DE COMMANDER*: SHOWCASE LEGENDS

Brago, el rey eterno
{2}{W}{U}
Criatura legendaria — Noble espíritu
2/4
Vuela.
Siempre que Brago, el rey eterno haga daño de combate a un jugador, exilia cualquier cantidad de permanentes objetivo que no sean tierra que controlas y luego regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario.

* La última habilidad de Brago exilia y regresa todos los objetivos durante el paso de daño de combate, después de hacer el daño de combate. No puede hacer objetivo a ninguna criatura que no sobrevivió al combate.
* Puedes exiliar y regresar a Brago con su propia habilidad.
* Si exilias un Aura con la última habilidad de Brago, el propietario del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. El Aura no puede entrar al campo de batalla encantando a un permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece exiliada.

Bruse Tarl, pastor tosco
{2}{R}{W}
Criatura legendaria — Aliado humano
3/3
Siempre que Bruse Tarl, pastor tosco entre al campo de batalla o ataque, la criatura objetivo que controlas gana las habilidades de dañar dos veces y vínculo vital hasta el final del turno.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad disparada se dispara cuando Bruse Tarl entra al campo de batalla y siempre que ataque. No tienes por qué elegir un único momento.

Derevi, estratega empírea
{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Hechicero ave
2/3
Vuela.
Siempre que Derevi, estratega empírea entre al campo de batalla o una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes girar o enderezar el permanente objetivo.
{1}{G}{W}{U}: Pon a Derevi en el campo de batalla desde la zona de mando.

* Solo puedes activar la última habilidad de Derevi cuando esté en la zona de mando.
* Cuando activas la última habilidad de Derevi, no estás lanzando a Derevi como un hechizo. La habilidad no puede ser contrarrestada por algo que solo contrarresta hechizos. La habilidad no está sujeta al impuesto del comandante ni aumenta el impuesto si lanzas a Derevi desde la zona de mando más tarde en el juego.

Destrozaviales el Fiero
{1}{B}{R}
Criatura legendaria — Berserker trasgo
2/3
Siempre que lances tu primer hechizo cada turno, elige un oponente al azar. Destrozaviales el Fiero hace una cantidad de daño igual al coste de maná convertido de ese hechizo a ese jugador o a un planeswalker que controla ese jugador.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad disparada de Destrozaviales se dispara cuando lanzas tu primer hechizo cada turno, sin importar de quién sea el turno.
* Destrozaviales debe estar en el campo de batalla en el momento en que lances tu primer hechizo. Si ese hechizo hace que Destrozaviales deje el campo de batalla como coste adicional para lanzarlo, la habilidad de Destrozaviales no puede dispararse. Si ese hechizo es el propio Destrozaviales, la habilidad de Destrozaviales no puede dispararse.
* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
* La habilidad disparada de Destrozaviales se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Si la habilidad de Destrozaviales se resuelve y el hechizo que hizo que se disparara fue contrarrestado, usa el coste de maná convertido de ese hechizo tal y como existió por última vez en la pila para determinar cuánto daño se hace.
* El oponente al que se le causará daño se elige al azar mientras la habilidad disparada se resuelve. Después de que se elija a ese oponente, tú eliges si se le hará daño a ese jugador o a un planeswalker que controla y, de ser así, a qué planeswalker. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que se elige quién recibe el daño y el momento en que se hace el daño.

Errante del Remolino
{5}{G}{U}{R}
Criatura legendaria — Elemental
7/5
Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.
Cascada, cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Luego hazlo nuevamente.)*

* El Errante del Remolino se otorga a sí mismo la habilidad de prisa.
* Cada copia de cascada se dispara y se resuelve por separado. El hechizo que lanzas a raíz de la primera habilidad de cascada irá a la pila encima de la segunda habilidad de cascada. Ese hechizo se resolverá antes de que exilies las cartas para la segunda habilidad de cascada.
* Sin importar el hechizo que lances cuando se dispare la primera habilidad de cascada (o cuando se dispare cualquier habilidad de cascada que sea resultado de lanzar ese hechizo), la segunda habilidad de cascada disparada buscará un hechizo con un coste de maná convertido menor que el coste de maná convertido de 8 del Errante del Remolino.

Ikra Shidiqi, la usurpadora
{3}{B}{G}
Criatura legendaria — Hechicero naga
3/7
Amenaza.
Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La cantidad de vidas que ganas se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada de Ikra Shidiqi. Si esa criatura ya no está en el campo de batalla, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.

Ishai, dragonhablante de Ójutai
{2}{W}{U}
Criatura legendaria — Monje ave
1/1
Vuela.
Siempre que un oponente lance un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre Ishai, dragonhablante de Ójutai.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

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

Karador, Cacique Fantasma
{5}{W}{B}{G}
Criatura legendaria — Espíritu centauro
3/4
Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.
Durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio.

* 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 impuesto del comandante) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Karador). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas desde tu cementerio.
* Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarla por ese coste.
* En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Karador no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal.
* Si varios efectos te permiten jugar una carta desde tu cementerio, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a jugar la carta.
* Si lanzas un hechizo de criatura desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Karador entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de criatura desde tu cementerio ese turno.
* Si una carta de criatura va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.

Karametra, diosa de las cosechas
{3}{G}{W}
Criatura encantamiento legendaria — Deidad
6/7
Indestructible.
Mientras tu devoción al verde y al blanco sea menor que siete, Karametra no es una criatura.
Siempre que lances un hechizo de criatura, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Bosque o de Llanura, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar tu biblioteca.

* Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
* Tu devoción a dos colores es la cantidad de símbolos de maná entre los costes de maná de los permanentes que controlas que son del primer color, del segundo color o de ambos. Si un efecto cuenta tu devoción a dos colores, un símbolo híbrido que sea de ambos colores se cuenta solo una vez.
* La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que Karametra no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en otras zonas, sin importar tu devoción a su color. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.
* En cuanto Karametra entre al campo de batalla, tu devoción al verde y al blanco determinará si los efectos de reemplazo que afecten a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican. Como los efectos de reemplazo se consideran antes de que Karametra esté en el campo de batalla, los símbolos de maná en su coste de maná no se contarán para determinar esto.
* Cuando Karametra entre al campo de batalla, tu devoción al verde y al blanco determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla. Los símbolos de maná en el propio coste de maná de Karametra se cuentan al determinar esto.
* Si Karametra deja de ser una criatura, pierde el tipo de criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un encantamiento legendario.
* Las habilidades de Karametra funcionan mientras esté en el campo de batalla, sin importar si es una criatura o no.
* Si Karametra está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removida del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
* Los contadores que se pongan sobre Karametra permanecen sobre ella mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
* Si un efecto hace que Karametra pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.

Kraum, obra de Ludevic
{3}{U}{R}
Criatura legendaria — Horror zombie
4/4
Vuela, prisa.
Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, robas una carta.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Un oponente debe lanzar dos hechizos para que la habilidad disparada de Kraum se dispare. Dos hechizos de distintos oponentes no harán que se dispare.
* La habilidad disparada de Kraum se puede disparar solo una vez cada turno por cada oponente.
* La habilidad disparada de Kraum se resolverá sin tener en cuenta si el primer o el segundo hechizo que lanzó un oponente en concreto se resolvió, si fue contrarrestado o si sigue en la pila. En particular, la habilidad siempre se resolverá antes de que se resuelva el segundo hechizo.
* La habilidad de Kraum se fija en el turno entero para determinar qué hechizo es el segundo hechizo de un jugador. No importa si Kraum estaba o no en el campo de batalla cuando el primer hechizo se lanzó.

Kydele, elegida de Krufix
{2}{G}{U}
Criatura legendaria — Hechicero humano
2/3
{T}: Agrega {C} por cada carta que robaste este turno.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La habilidad de Kydele cuenta todas las cartas que robaste este turno, independientemente de si siguen en tu mano y de si Kydele estaba o no en el campo de batalla o bajo tu control en el momento en que se robaron.
* Las cartas puestas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar” no cuentan como cartas robadas para la habilidad de Kydele.
* Si no robaste cartas este turno, puedes activar la habilidad de maná de Kydele, pero no producirá ningún maná.

Ludevic, necroalquimista
{1}{U}{R}
Criatura legendaria — Hechicero humano
1/4
Al comienzo del paso final de cada jugador, ese jugador puede robar una carta si otro jugador que no seas tú perdió una o más vidas este turno.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
* Solo se puede robar una carta, independientemente de la cantidad de vidas perdidas o de la cantidad de oponentes que perdieron vidas.
* Si un jugador perdió vidas y, a consecuencia de esto, perdió el juego, el jugador cuyo turno se está jugando puede robar una carta.
* La habilidad disparada de Ludevic se dispara al comienzo del paso final de cada jugador, incluyendo el tuyo, aunque ningún jugador haya perdido vidas ese turno. Solo se verifica si un jugador perdió vidas o no en cuanto la habilidad disparada se resuelve.
* La habilidad disparada de Ludevic permitirá al jugador robar una carta si cualquier jugador que no sea el controlador de Ludevic, incluido el jugador cuyo turno se está jugando, perdió vidas este turno.
* La habilidad de Ludevic se fija en el turno entero para determinar si el jugador puede o no robar una carta. No importa si Ludevic estaba o no en el campo de batalla cuando el oponente perdió vidas.
* La habilidad de Ludevic solo verifica si otro jugador perdió vidas durante el turno, no si el total de vidas de ese jugador disminuyó en el transcurso del turno. Por ejemplo, si un jugador que no sea el controlador de Ludevic perdió 2 vidas y luego ganó 8 en este turno, el jugador cuyo turno se está jugando puede robar una carta.

Marath, instinto de la naturaleza
{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Bestia elemental
0/0
Marath, instinto de la naturaleza entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de maná usada para lanzarlo.
{X}, remover X contadores +1/+1 de Marath: Elige uno. X no puede ser 0.
• Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
• Marath hace X puntos de daño a cualquier objetivo.
• Crea una ficha de criatura Elemental verde X/X.

* Anuncias el valor de X en cuanto activas la habilidad. Todas las X en el coste de activación son iguales al valor anunciado. Por ejemplo, si eliges 2 como valor de X, pagas 2 y remueves dos contadores +1/+1 para pagar el coste.
* La cantidad de maná que gastas para lanzar esta criatura suele ser igual a su coste de maná convertido. Sin embargo, también incluyes todos los costes adicionales que pagas, incluido el coste de lanzar a tu comandante desde la zona de mando.
* No puedes elegir pagar maná adicional para lanzar un hechizo de criatura a menos que algo te indique hacerlo.
* Si Marath entra al campo de batalla sin ser lanzado, entonces no se usó maná para lanzarlo. Por lo tanto, entrará al campo de batalla sin ningún contador +1/+1. Si no hay otros efectos que aumenten su resistencia en ese momento, irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

Muldrotha, tumba pantanosa
{3}{B}{G}{U}
Criatura legendaria — Avatar elemental
6/6
Durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra y lanzar desde tu cementerio un hechizo de permanente de cada tipo de permanente. *(Si una carta tiene varios tipos de permanente, elige uno al jugarla.)*

* Por ejemplo, puedes lanzar un hechizo de criatura artefacto como tu hechizo de artefacto y lanzar otro hechizo de criatura artefacto como tu hechizo de criatura.
* Usa el tipo de la carta tal como se jugó o lanzó para determinar como qué tipo de permanente contarla. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de criatura desde tu cementerio, puedes lanzar una carta con la habilidad de concesión como un hechizo de encantamiento.
* Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu cementerio. Por ejemplo, no puedes usar a Muldrotha para jugar una tierra si no tienes ninguna jugada de tierra disponible ni para lanzar un hechizo de planeswalker durante tu paso final.
* Debes pagar los costes para lanzar un hechizo de esta manera. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
* Cuando empieces a lanzar un hechizo, perder el control de Muldrotha no afectará al hechizo.
* Si juegas una carta desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Muldrotha entre bajo tu control en el mismo turno, puedes jugar otra tierra o hechizo de ese tipo desde tu cementerio ese turno.
* Si una carta de permanente va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.
* Si varios efectos te permiten jugar una carta desde tu cementerio, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a jugar la carta.

Najeela, la flor filosa
{2}{R}
Criatura legendaria — Guerrero humano
3/2
Siempre que un Guerrero ataque, puedes hacer que su controlador cree una ficha de criatura Guerrero blanca 1/1 que está girada y atacando.
{W}{U}{B}{R}{G}: Endereza todas las criaturas atacantes. Ganan las habilidades de arrollar, vínculo vital y prisa hasta el final del turno. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional. Activa esta habilidad solo durante el combate.

* El controlador de cada ficha de Guerrero creada por Najeela elige a qué jugador o planeswalker ataca. Las fichas no tienen por qué atacar al mismo jugador o planeswalker que la criatura que hizo que la habilidad se disparara. Incluso pueden atacar a jugadores o planeswalkers que no estuvieran siendo atacados.
* Aunque las fichas creadas por la primera habilidad de Najeela estén atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
* Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.
* No hay ninguna fase principal antes de la fase de combate adicional. Esto significa que, por ejemplo, no puedes activar una habilidad de equipar entre combates.

Nekusar, el arrasamentes
{2}{U}{B}{R}
Criatura legendaria — Hechicero zombie
2/4
Al comienzo del paso de robar de cada jugador, ese jugador roba una carta adicional.
Siempre que un oponente robe una carta, Nekusar, el arrasamentes hace 1 punto de daño a ese jugador.

* Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, no cuenta como robar cartas y no hace que la segunda habilidad de Nekusar se dispare.

Prossh, incursor celestial de Kher
{3}{B}{R}{G}
Criatura legendaria — Dragón
5/5
Cuando lances este hechizo, crea X fichas de criatura Kóbold rojas 0/1 llamadas Kóbolds de la Fortaleza Kher, donde X es la cantidad de maná usado para lanzarlo.
Vuela.
Sacrificar otra criatura: Prossh, incursor celestial de Kher obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

* La cantidad de maná que usas para lanzar esta criatura suele ser igual a su coste de maná convertido. Sin embargo, también incluyes todos los costes adicionales que pagas, incluido el impuesto del comandante.
* No puedes elegir pagar maná adicional para lanzar un hechizo de criatura a menos que algo te indique hacerlo.
* La primera habilidad se dispara cuando lanzas a Prossh, no cuando entra al campo de batalla. Esto significa que se resolverá antes que Prossh, por lo que cualquier ficha de Kóbold que cree se pondrá en el campo de batalla antes que Prossh. Si Prossh entra al campo de batalla sin ser lanzado, su habilidad no se disparará.

Rakdos, señor de los motines
{B}{B}{R}{R}
Criatura legendaria — Demonio
6/6
No puedes lanzar este hechizo a menos que un oponente haya perdido una o más vidas este turno.
Vuela, arrolla.
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de criatura por cada 1 vida que tus oponentes hayan perdido este turno.

* El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
* Otro hechizo o habilidad puede poner a Rakdos en el campo de batalla aunque ningún oponente haya perdido vidas ese turno.
* La última habilidad de Rakdos se fija en el total de vidas perdidas y no necesariamente en el total de vidas del oponente en comparación a lo que era al comienzo del turno. Por ejemplo, si un oponente pierde 5 vidas y luego gana 10 vidas en un turno, te costará {5} menos lanzar hechizos de criatura.
* Si un jugador perdió vidas y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la primera habilidad de Rakdos queda satisfecha y su última habilidad cuenta esa pérdida de vidas.
* La última habilidad de Rakdos no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de criatura que lanzas.
* Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo de criatura, como un coste de estímulo o el impuesto del comandante, aplica esos incrementos antes de aplicar las reducciones de coste.
* La última habilidad de Rakdos no reducirá el coste de lanzar al propio Rakdos. Se aplica solo a los hechizos de criatura que lances una vez que Rakdos esté en el campo de batalla.

Ramos, dragón mecánico
{6}
Criatura artefacto legendaria — Dragón
4/4
Vuela.
Siempre que lances un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre Ramos, dragón mecánico por cada uno de los colores de ese hechizo.
Remover cinco contadores +1/+1 de Ramos: Agrega {W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Activa esto solo una vez por turno.

* La habilidad disparada de Ramos cuenta la cantidad de colores que tiene un hechizo (de cero a cinco), no cuántos símbolos de maná de color hay en su coste de maná o cuántos colores de maná usaste.
* Si lanzas un hechizo incoloro, la habilidad disparada de Ramos se dispara, pero no obtendrá ningún contador +1/+1.
* La habilidad disparada de Ramos no se dispara hasta que terminas de lanzar un hechizo, incluido el pago de sus costes. Si Ramos tiene menos de cinco contadores +1/+1 sobre él, no hay ninguna manera de agregar contadores con un hechizo y pagar por ese hechizo con los contadores recién añadidos.
* La habilidad disparada de Ramos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado. Si ese hechizo es contrarrestado, usa su última información conocida para determinar de qué colores era.

Rafhos, cuidador de almas
{3}{W}{B}
Criatura legendaria — Clérigo humano
2/2
Vuela.
Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1.
Al comienzo de tu mantenimiento, puedes regresar la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas puede convertirse en letal si Rafhos deja el campo de batalla durante ese turno.

Reyhan, última Abzan
{1}{B}{G}
Criatura legendaria — Guerrero humano
0/0
Reyhan, última Abzan entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella.
Siempre que una criatura que controlas muera o vaya a la zona de mando, si tenía uno o más contadores +1/+1 sobre ella, puedes poner esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre una criatura al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea de 0 o menos, se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre ella antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar la cantidad de contadores que pones sobre la criatura objetivo. Por ejemplo, si hay tres contadores +1/+1 sobre Reyhan y obtiene seis contadores -1/-1, la criatura objetivo obtiene tres contadores +1/+1.

Sidar Kondo de Jamuraa
{2}{G}{W}
Criatura legendaria — Caballero humano
2/5
Flanquea. *(Siempre que una criatura sin la habilidad de flanquear bloquee a esta criatura, la criatura bloqueadora obtiene -1/-1 hasta el final del turno.)*
Las criaturas que controlan tus oponentes sin las habilidades de volar o alcance no pueden bloquear a criaturas con fuerza de 2 o menos.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La restricción de bloqueo de Sidar Kondo se aplica a las criaturas que controlan tus oponentes, incluso cuando un jugador que no seas tú esté atacando a un oponente.
* Una vez que una criatura atacante sea bloqueada por una criatura sin la habilidad de volar o alcance, reducir su fuerza a 2 o menos no cambiará ni anulará el bloqueo.

Silas Renn, buscador experto
{1}{U}{B}
Criatura artefacto legendaria — Humano
2/2
Toque mortal.
Siempre que Silas Renn, buscador experto haga daño de combate a un jugador, elige la carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Puedes lanzar esa carta este turno.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Silas Renn no cambia cuándo puedes lanzar la carta de artefacto objetivo. Por ejemplo, si haces objetivo a una carta de artefacto sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
* Debes pagar los costes de la carta de artefacto objetivo si la lanzas. Puedes pagar los costes alternativos en vez del coste de maná de la carta.
* Puedes lanzar esa carta este turno incluso si Silas Renn deja el campo de batalla.
* Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.
* Lanzar la carta hace que deje tu cementerio y se convierta en un objeto nuevo. No puedes lanzarla varias veces.
* Si no lanzas la carta, permanece en tu cementerio.

Trasios, héroe tritónido
{G}{U}
Criatura legendaria — Hechicero tritón
1/3
{4}: Adivina 1, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla girada. De lo contrario, roba una carta.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* La carta que no sea tierra que muestres será la carta que robas.

Tymna la tejedora
{1}{W}{B}
Criatura legendaria — Clérigo humano
2/2
Vínculo vital.
Al comienzo de tu fase principal poscombate, puedes pagar X vidas, donde X es la cantidad de oponentes que recibieron daño de combate este turno. Si lo haces, roba X cartas.
Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

* Debes pagar exactamente X vidas o ninguna. No puedes pagar menos vidas para robar menos cartas.
* Si un jugador recibió daño de combate y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la habilidad disparada de Tymna cuenta a ese jugador para determinar el valor de X.
* Si un efecto crea una fase de combate adicional en un turno, también puede crear una fase principal adicional después de esa fase de combate. La habilidad de Tymna se dispara al principio de cada una de esas fases principales poscombate.

Xenagos, dios del deleite
{3}{R}{G}
Criatura encantamiento legendaria — Deidad
6/5
Indestructible.
Mientras tu devoción al rojo y al verde sea menor que siete, Xenagos no es una criatura.
Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de prisa y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esa criatura.

* Tu devoción a dos colores es la cantidad de símbolos de maná entre los costes de maná de los permanentes que controlas que son del primer color, del segundo color o de ambos. Si un efecto cuenta tu devoción a dos colores, un símbolo híbrido que sea de ambos colores se cuenta solo una vez.
* La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que Xenagos no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en otras zonas, sin importar tu devoción al rojo y al verde. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.
* En cuanto Xenagos entre al campo de batalla, tu devoción al rojo y al verde determinará si los efectos de reemplazo que afecten a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican. Como los efectos de reemplazo se consideran antes de que Xenagos esté en el campo de batalla, los símbolos de maná en su coste de maná no se contarán para determinar esto.
* Cuando Xenagos entre al campo de batalla, tu devoción al rojo y al verde determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla. Los símbolos de maná en el propio coste de maná de Xenagos se cuentan al determinar esto.
* Si Xenagos deja de ser una criatura, pierde el tipo de criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un encantamiento legendario.
* Las habilidades de Xenagos funcionan mientras esté en el campo de batalla, sin importar si es una criatura o no.
* Si Xenagos está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removido del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
* Los contadores que se pongan sobre Xenagos permanecen sobre él mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
* Si un efecto hace que Xenagos pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.

Yuriko, la Sombra del Tigre
{1}{U}{B}
Criatura legendaria — Ninja humano
1/3
Ninjutsu de comandante {U}{B}. *({U}{B}, regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano o la zona de mando girada y atacando.)*
Siempre que un Ninja que controlas haga daño de combate a un jugador, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Cada oponente pierde una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de esa carta.

* Ninjutsu de comandante es una variante de la habilidad de ninjutsu que puede activarse desde la zona de mando o desde tu mano. Al igual que con ninjutsu, el Ninja entra atacando al jugador o planeswalker al que la criatura regresada estaba atacando.
* Aunque la habilidad de ninjutsu hace que la criatura entre al campo de batalla atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
* Activar la habilidad de ninjutsu de comandante de Yuriko no es lo mismo que lanzar a Yuriko como un hechizo. No tendrás que pagar el impuesto del comandante para activar esa habilidad, y activar esa habilidad no aumentará el impuesto del comandante que pagarías después.
* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Zedruu la de Corazón Grande
{1}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Monje minotauro
2/4
Al comienzo de tu mantenimiento, ganas X vidas y robas X cartas, donde X es la cantidad de permanentes que controlan tus oponentes de los cuales eres propietario.
{U}{R}{W}: El oponente objetivo gana el control del permanente objetivo que controlas.

* Si el oponente o el permanente que controlas se convierte en un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Zedruu intente resolverse, la habilidad no hace nada.
* Si un oponente deja el juego, todos los permanentes que le diste por cortesía de Zedruu regresan bajo tu control.
* Si dejas el juego, todos los permanentes de los que eres propietario dejan el juego contigo.

Zur el Encantador
{1}{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Hechicero humano
1/4
Vuela.
Siempre que Zur el Encantador ataque, puedes buscar en tu biblioteca una carta de encantamiento con coste de maná convertido de 3 o menos y ponerla en el campo de batalla. Si lo haces, baraja tu biblioteca.

* Si pones un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, eliges a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en tu biblioteca.

# NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *LEYENDAS DE COMMANDER*: CARTAS QUE REGRESAN

Abogada orzhov
{2}{W}
Criatura — Consejero humano
1/4
Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador puede poner dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controla. Si un jugador lo hace, las criaturas que controla ese jugador no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas hasta tu próximo turno.

* Mientras se resuelve la habilidad de la Abogada orzhov, eliges a una criatura que controlas o eliges no poner ningún contador sobre ninguna criatura. Luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Cada jugador conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él. Después, simultáneamente, cada jugador que eligió una criatura pone dos contadores +1/+1 sobre la criatura que eligió.
* La habilidad de la Abogada orzhov no hace objetivo a las criaturas que reciben los contadores +1/+1. Sus controladores las eligen en cuanto la habilidad se resuelve. Los jugadores no pueden realizar acciones entre que toman sus decisiones y se ponen los contadores +1/+1.
* Si un jugador elige aceptar el regalo de la Abogada orzhov, ese jugador no puede atacarte a ti o a un planeswalker que controlas con ninguna criatura durante su próximo turno, incluso con criaturas que no estaban en el campo de batalla cuando se resolvió la habilidad de la Abogada orzhov.
* El efecto de la Abogada orzhov evita que te ataquen criaturas incluso si la Abogada orzhov deja el campo de batalla, si la criatura que recibió los contadores ya no está en el campo de batalla o si un efecto retiró los contadores que recibió una criatura y los puso sobre otra criatura.

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.

Absorber maná
{U}{U}
Instantáneo
Contrarresta el hechizo objetivo. Al comienzo de tu próxima fase principal, agrega una cantidad de {C} igual al coste de maná convertido de ese hechizo.

* Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando Absorber maná intenta resolverse, Absorber maná no se resuelve. No agregas maná al comienzo de tu próxima fase principal. Si el objetivo es legal pero no es contrarrestado (probablemente porque un efecto diga que el hechizo no puede ser contrarrestado), sí que agregas maná.
* La habilidad disparada retrasada de Absorber maná generalmente se disparará al comienzo de tu fase principal precombate. Sin embargo, si lanzas Absorber maná durante tu fase principal precombate o durante tu fase de combate, su habilidad disparada retrasada se disparará al comienzo de la fase principal poscombate de ese turno.

Acero del héroe
{2}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +3/+2.
Siempre que una criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, puedes anexarle el Acero del héroe.
Equipar {4}. *({4}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

* Si la criatura legendaria que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que el Acero del héroe se anexe, el Acero del héroe permanece tal y como estaba. Si ya está anexado a otra criatura, permanece anexado a esa criatura.

Acto blasfemo
{8}{R}
Conjuro
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura en el campo de batalla.
El Acto blasfemo hace 13 puntos de daño a cada criatura.

* Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la del Acto blasfemo). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
* La habilidad del Acto blasfemo no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {R}.
* El coste total para lanzar el Acto blasfemo se fija antes de que pagues ese coste. Por ejemplo, si hay tres criaturas en el campo de batalla, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total del Acto blasfemo es de {5}{R}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
* Aunque los jugadores pueden responder al Acto blasfemo una vez que se lanza, no pueden responder antes de que el coste se calcule y se pague.

Agitación cadavérica
{1}{B}
Instantáneo
Muele tres cartas, luego puedes regresar una carta de criatura de tu cementerio a tu mano. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

* Como la Agitación cadavérica no hace objetivo a la carta de criatura en tu cementerio, puedes elegir una de las tres cartas que pusiste ahí desde tu biblioteca, si procede.

Alfanje pirata
{3}
Artefacto — Equipo
Cuando el Alfanje pirata entre al campo de batalla, anéxalo al Pirata objetivo que controlas.
La criatura equipada obtiene +2/+1.
Equipar {2}. *({2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

* Puedes lanzar el Alfanje pirata incluso si no controlas ningún Pirata. Si no controlas ningún Pirata en cuanto el Alfanje pirata entre al campo de batalla, su habilidad disparada no tendrá ningún efecto.

Animosidad arcana
{1}{G}
Instantáneo
Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas si es legendaria. Luego, lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* No puedes lanzar la Animosidad arcana a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
* La criatura que controlas no tiene por qué ser legendaria. Si no es legendaria, simplemente no recibirá un contador +1/+1 antes de luchar.
* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Animosidad arcana intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Animosidad arcana intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas si es legendaria.

Ángel del alba
{4}{W}
Criatura — Ángel
3/3
Vuela.
Cuando el Ángel del alba entre al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

* La habilidad disparada del Ángel del alba afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de vigilancia.

Anillos de Fogón Brillante
{3}
Artefacto
Siempre que actives una habilidad, si no es una habilidad de maná, puedes pagar {2}. Si lo haces, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
* No puedes pagar {2} más de una vez por cada vez que se resuelva la habilidad disparada de los Anillos de Fogón Brillante.
* Si la habilidad de tiene {X} en su coste, la copia usa el mismo valor de X.
* La habilidad disparada de los Anillos de Fogón Brillante y la copia que crea se resuelven antes que la habilidad que hizo que se disparara. Se resuelven incluso si esa habilidad es contrarrestada.
* La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad a la 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 pagar el coste de activación de la habilidad incluye sacrificar los Anillos de Fogón Brillante, la habilidad no se copiará. En el momento en que la habilidad se considera activada (después de pagar todos sus costes), los Anillos de Fogón Brillante ya no estarán en el campo de batalla.

Aparecido
{4}{B}
Criatura — Espíritu
\*/\*
Vuela.
Tanto la fuerza como la resistencia del Aparecido son iguales a la cantidad de cartas de criatura que haya en tu cementerio.

* La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Aparecido se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
* Mientras el Aparecido esté en tu cementerio, su habilidad se contará a él mismo.
* Si el Aparecido recibe daño letal al mismo tiempo que otra criatura que controlas, ambos mueren al mismo tiempo. La otra criatura no morirá a tiempo para aumentar la resistencia del Aparecido.

Armería de Iroas
{2}
Artefacto — Equipo
Siempre que la criatura equipada ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella.
Equipar {2}. *({2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

* El contador +1/+1 se pone sobre la criatura equipada antes de que se haga el daño de combate.
* Si mueves la Armería de Iroas de una criatura a otra, cualquier contador +1/+1 que haya sobre la primera criatura permanece donde está.

Autómata sin inteligencia
{4}
Criatura artefacto — Constructo
0/0
El Autómata sin inteligencia entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.
{1}, descartar una carta: Pon un contador +1/+1 sobre el Autómata sin inteligencia.
Remover dos contadores +1/+1 del Autómata sin inteligencia: Roba una carta.

* Si remover dos contadores +1/+1 del Autómata sin inteligencia hace que la cantidad de daño que ya tenga marcado el Autómata sin inteligencia sea igual o mayor que su resistencia, irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado antes de que la habilidad se pueda volver a activar y antes de que se robe la carta.

Aventador de Hojas Doradas
{3}{B}{B}
Criatura — Guerrero elfo
4/3
Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*
Cuando el Aventador de Hojas Doradas entre al campo de batalla, puedes destruir la criatura objetivo que no sea Elfo cuya fuerza y resistencia no sean iguales.

* La fuerza y la resistencia de la criatura objetivo que no sea Elfo se vuelven a verificar en cuanto la habilidad disparada del Aventador de Hojas Doradas vaya a resolverse. Si la fuerza y la resistencia de esa criatura son iguales en ese momento, la habilidad no se resuelve.

Ayudante del taller
{3}
Criatura artefacto — Constructo
1/2
Cuando el Ayudante del taller muera, regresa otra carta de artefacto objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Si otra carta de artefacto va a tu cementerio al mismo tiempo que el Ayudante del taller, puedes hacerla objetivo con la habilidad disparada del Ayudante del taller.

Bandar agenciador
{1}{G}
Criatura — Primate felino
0/0
El Bandar agenciador entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.
Al comienzo de tu mantenimiento, puedes mover cualquier cantidad de contadores +1/+1 del Bandar agenciador a otra criatura objetivo.

* Eliges una criatura objetivo en cuanto la habilidad disparada del Bandar agenciador va a la pila. Eliges cuántos contadores quieres mover (si quieres mover alguno) en cuanto esa habilidad se resuelve. Si esa criatura se convierte en un objetivo ilegal o si el Bandar agenciador dejó el campo de batalla, no puedes mover ningún contador.
* Para mover un contador de una criatura a otra, el contador es removido de la primera criatura y puesto sobre la segunda. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre una criatura.

Brujas cuombajj
{B}{B}
Criatura — Hechicero humano
1/3
{T}: Las Brujas cuombajj hacen 1 punto de daño a cualquier objetivo y 1 punto de daño a cualquier objetivo que elija un oponente.

* Tú eliges qué oponente elige el segundo objetivo. No tiene por qué ser el oponente que controla (o es) el primer objetivo.
* Aunque el oponente elige un objetivo, tú controlas la habilidad. Un oponente no puede hacer objetivo a una criatura que controla con la habilidad de antimaleficio.

Campeón de la Llama
{1}{R}
Criatura — Guerrero humano
1/1
Arrolla.
El Campeón de la Llama obtiene +2/+2 por cada Aura y Equipo anexados a él.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Campeón de la Llama puede convertirse en letal si un Aura o un Equipo anexado a él deja el campo de batalla o es anexado a otra criatura durante ese turno.

Capa poseída
{3}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada tiene las habilidades de vigilancia, arrollar y prisa.
Equipar {1}. *({1}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

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

Celebración del horno
{1}{R}{R}
Encantamiento
Siempre que sacrifiques otro permanente, puedes pagar {2}. Si lo haces, la Celebración del horno hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

* La propia Celebración del horno no te permite sacrificar ningún permanente. Su habilidad se dispara siempre que sacrificas un permanente porque otra cosa te indicó hacerlo.
* Eliges si pagar {2} en cuanto la habilidad se resuelve si ese objetivo sigue siendo legal. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que pagas {2} y el momento en que se hace el daño.
* No puedes pagar {2} más de una vez por cada vez que la habilidad de la Celebración del horno se resuelve.

Chispas de soldadura
{2}{R}
Instantáneo
Las Chispas de soldadura hacen X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es 3 más la cantidad de artefactos que controlas.

* Si controlas cero artefactos, las Chispas de soldadura hacen 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

Cólera ardiente
{4}{R}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada tiene “{T}: Esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo”.

* Utiliza la fuerza de la criatura encantada en cuanto se resuelve la habilidad activada para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
* La fuente de la habilidad activada es la criatura encantada, no la Cólera ardiente. Por ejemplo, si la criatura encantada es verde, podrías activar la habilidad eligiendo como objetivo una criatura con protección contra rojo.

Confiscar
{4}{U}{U}
Encantamiento — Aura
Encantar permanente.
Tú controlas el permanente encantado.

* Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. Seguirán anexados, pero el efecto de un Aura que afecte a la segunda persona (“tú”) seguirá afectando a su controlador en vez de a ti; el controlador de un Equipo podrá moverlo durante su próxima fase principal; etcétera.
* Ganar el control de un Aura o Equipo no cambia a qué está anexado.

Corsario velacometa
{1}{U}
Criatura — Pirata humano
2/1
El Corsario velacometa tiene la habilidad de volar mientras esté atacando.

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

Cuervo de sombríos augurios
{2}{B}
Criatura — Ave zombie
2/1
Vuela.
Cuando el Cuervo de sombríos augurios entre al campo de batalla o muera, muele dos cartas. *(Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

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

Desarmador rebelde
{2}{B}
Criatura — Artífice etergénito
2/2
Sacrificar un artefacto o criatura: Pon un contador +1/+1 sobre el Desarmador rebelde. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

* Puedes sacrificar al Desarmador rebelde para activar su propia habilidad. No obtendrá un contador, pero las habilidades que se disparan cuando se sacrifica una criatura o que se fijan en si una criatura muere lo tendrán en cuenta.
* Si sacrificas una criatura artefacto para activar la habilidad del Desarmador rebelde, pon un contador +1/+1 sobre el Desarmador rebelde, no dos.

Desertora humilde
{1}{R}
Criatura — Bribón humano
2/1
{T}: Roba dos cartas. El oponente objetivo gana el control de la Desertora humilde. Activa esto solo durante tu turno.

* La habilidad de la Desertora humilde puede activarse en cualquier momento durante tu turno, incluso en respuesta a un hechizo o habilidad.
* Si la Desertora humilde no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve pero el jugador objetivo sigue siendo un objetivo legal, la habilidad se resolverá. Robarás dos cartas aunque el jugador no gane el control de la Desertora humilde.
* Si la Desertora humilde es controlada por un jugador distinto a su propietario y su controlador deja el juego, el efecto que le da a ese jugador el control de la Desertora humilde termina. La Desertora humilde regresará bajo el control del jugador que siga en el juego que la controló más recientemente.
* Si el propietario de la Desertora humilde deja el juego, la Desertora humilde deja el juego humildemente con dicho jugador.

Dictado severo
{4}{W}{W}
Conjuro
Elige dos:
• Destruye todos los artefactos.
• Destruye todos los encantamientos.
• Destruye todas las criaturas con coste de maná convertido de 3 o menos.
• Destruye todas las criaturas con coste de maná convertido de 4 o más.

* Cada uno de los modos elegidos ocurre de forma secuencial. Si un permanente tiene una habilidad que se dispara siempre que él u otro permanente sea destruido, verá los permanentes destruidos a la vez que él o antes que él, pero no verá los permanentes destruidos por los modos posteriores.
* Si se eligen el primer y el último modo, una criatura artefacto con coste de maná convertido de 4 o más tendrá que ser regenerada dos veces para sobrevivir. Esto se debe a que los modos ocurren de manera secuencial y el “escudo” de regeneración se gasta en el primero. Lo mismo sucede con cualquier otra combinación de modos que afecte a un permanente dos veces.
* Si una carta es exiliada “hasta” que otro permanente deje el campo de batalla, la carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que el permanente deje el campo de batalla durante la resolución del Dictado severo y puede ser destruida por un modo posterior.

Disco de Nevinyrral
{4}
Artefacto
El Disco de Nevinyrral entra al campo de batalla girado.
{1}, {T}: Destruye todos los artefactos, criaturas y encantamientos.

* No sacrificas el Disco de Nevinyrral para activar su habilidad. Es destruido como parte de la resolución de la habilidad si todavía está en el campo de batalla. Si un efecto proporciona al Disco de Nevinyrral la habilidad de indestructible o lo regenera, permanece en el campo de batalla.

Disparo de ballenero celeste
{2}{W}
Instantáneo
Destruye la criatura objetivo con fuerza de 3 o más. Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Disparo de ballenero celeste intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinas 1.

Don angelical
{1}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando el Don angelical entre al campo de batalla, roba una carta.
La criatura encantada tiene la habilidad de volar.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Don angelical intente resolverse, no se resuelve. No entrará al campo de batalla, por lo que su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.

Don de la fraguavidas
{3}{G}
Instantáneo
Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo, luego pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

* Cada contador +1/+1 puesto sobre la criatura objetivo es un evento separado. Los efectos de reemplazo pueden afectar a cada uno de los contadores que se pongan sobre la criatura.
* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Don de la fraguavidas intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ninguna criatura recibe contadores +1/+1.
* Si hay un contador +1/+1 sobre un permanente que no sea criatura que controlas, como un Vehículo que no esté tripulado, no obtendrá otro del Don de la fraguavidas.
* La acción basada en estado que remueve los contadores +1/+1 y -1/-1 correspondientes no se verificará hasta que el Don de la fraguavidas termine de resolverse. Es posible poner un contador +1/+1 sobre una criatura con un contador -1/-1 sobre ella y luego otorgarle un segundo contador +1/+1.

Dotavida hábil
{2}{U}
Criatura — Artífice humano
1/3
Cuando el Dotavida hábil entre al campo de batalla, el artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 5/5 mientras el Dotavida hábil permanezca en el campo de batalla.

* El Dotavida hábil no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
* El artefacto mantiene todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene.
* Si un Equipo se convierte en una criatura artefacto, no puede estar anexado a otra criatura. Si estaba anexado a una criatura, es desanexado.
* Si el artefacto ya era una criatura, su fuerza y resistencia base se convertirán ambas en 5. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad del Dotavida hábil se resuelva sobrescribirá este efecto.
* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como los efectos del Crecimiento titánico o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.
* La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

Dragón lenguarrayos
{3}{R}{R}
Criatura — Dragón
3/3
Vuela.
Cuando el Dragón lenguarrayos entre al campo de batalla, puedes pagar {2}{R}. Cuando lo hagas, hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

* La habilidad disparada del Dragón lenguarrayos va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {2}{R}. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado, pero antes de que se haga daño.
* Mientras se resuelve la habilidad disparada del Dragón lenguarrayos, no puedes pagar {2}{R} varias veces para que haga más de 3 puntos de daño.

Dragona tóxica
{4}{B}{B}
Criatura — Dragón
4/4
Vuela.
Cuando la Dragona tóxica muera, puedes destruir la criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos.

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

Embestida monstruosa
{3}{G}{G}
Conjuro
La Embestida monstruosa hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas objetivo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas en cuanto lanzas este hechizo.

* Divides el daño entre las criaturas objetivo en cuanto lanzas la Embestida monstruosa. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo.
* El valor de X se determina en el momento en que divides el daño. No cambiará más adelante, incluso si cambia la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.
* Si algunos de los objetivos se convierte en ilegal, la división de daño original se sigue aplicando. Sencillamente, el daño que se dividió entre los objetivos ilegales no se hace, es decir, no se reasigna a los objetivos legales restantes.
* El daño lo hace la Embestida monstruosa, no la criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

Equipo de guerra injertado
{3}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +3/+2.
Siempre que el Equipo de guerra injertado sea desanexado de un permanente, sacrifica ese permanente.
Equipar {0}. *({0}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

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

Erudita de las eras
{5}{U}{U}
Criatura — Hechicero humano
3/3
Cuando la Erudita de las eras entre al campo de batalla, regresa hasta dos cartas de instantáneo y/o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

* La habilidad disparada de la Erudita de las eras puede regresar dos cartas como máximo, no dos cartas de instantáneo más dos cartas de conjuro.

Esfera del comandante
{3}
Artefacto
{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.
Sacrificar la Esfera del comandante: Roba una carta.

* Si tienes dos comandantes, la habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
* Si tu comandante es una carta que no tiene colores en su identidad de color, la primera habilidad de la Esfera del comandante no produce maná. No produce {C}.
* Si no tienes un comandante, la primera habilidad de la Esfera del comandante no produce maná.

Fallecimiento espantoso
{B}
Instantáneo
Destruye la criatura objetivo que no sea negra si su resistencia es menor o igual a la cantidad de cartas en tu cementerio.

* El Fallecimiento espantoso puede hacer objetivo a cualquier criatura que no sea negra. Compara la resistencia de la criatura con la cantidad de cartas en tu cementerio en cuanto el Fallecimiento espantoso se resuelve para ver si esa criatura es destruida.
* Como el Fallecimiento espantoso no se pone en tu cementerio hasta que termina de resolverse, no se contará al determinar si la criatura es destruida.

Faro del dominio
Tierra
{T}: Agrega {C}.
{T}, sacrificar el Faro del dominio: Pon a tu comandante en tu mano desde la zona de mando.

* Si lanzas un comandante desde tu mano, el impuesto del comandante no se aplica. Además, ese lanzamiento no se agregará al impuesto del comandante si posteriormente lanzas el comandante desde la zona de mando.
* Si tu comandante no está en la zona de mando (o si no tienes un comandante) en cuanto la última habilidad se resuelve, no ocurre nada.
* Si tienes dos comandantes con la habilidad de camarada en la zona de mando, el efecto del Faro del dominio pone en tu mano el que tú elijas, no ambos.

Fertílido
{2}{G}
Criatura — Elemental
0/0
El Fertílido entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.
{1}{G}, remover un contador +1/+1 del Fertílido: El jugador objetivo busca en su biblioteca una carta de tierra básica, la pone en el campo de batalla girada y luego baraja su biblioteca.

* Aunque el jugador objetivo no tiene por qué buscar una carta de tierra básica si no quiere, ese jugador debe barajar su biblioteca.

Filo ancestral
{1}{W}
Artefacto — Equipo
Cuando el Filo ancestral entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 y luego anéxale el Filo ancestral.
La criatura equipada obtiene +1/+1.
Equipar {1} *({1}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

* La ficha de Soldado que creas entra al campo de batalla como una criatura 1/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 1/1. Las habilidades estáticas que afectan a la fuerza y la resistencia del Soldado pueden cambiar esto, pero el Filo ancestral se anexará al Soldado antes de que el juego verifique si tiene una resistencia de 0 o menos. Por ejemplo, si la Enfermedad en las filas (“Las fichas de criatura obtienen -1/-1”) está en el campo de batalla, el Soldado entrará como una criatura 0/0, pero luego el Filo ancestral lo convertirá en una criatura 1/1 y la ficha sobrevivirá.
* Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Soldado y el momento en que el Filo ancestral se anexa a él.
* Si la habilidad disparada hace que se creen dos Soldados (debido a efectos como el de la Temporada duplicadora), el Filo ancestral se anexa a uno de ellos.

Fuego del alma
{2}{R}
Instantáneo
La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

* Si cualquiera de los objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Fuego del alma se resuelve, no se hace ningún daño.

Furia inmortal
{2}{R}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +2/+2 y no puede bloquear.
Cuando la Furia inmortal vaya a un cementerio desde el campo de batalla, regresa la Furia inmortal a la mano de su propietario.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Furia inmortal intente resolverse, no se resuelve. Va al cementerio de su propietario desde la pila en vez de desde el campo de batalla, así que su última habilidad no se disparará.

Gólem aullante
{3}
Criatura artefacto — Gólem
2/3
Siempre que el Gólem aullante ataque o bloquee, cada jugador roba una carta.

* Después de que la habilidad disparada del Gólem aullante se resuelva, los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades antes de que se declaren bloqueadoras si está atacando o antes de hacer daño si está bloqueando.

Golpegalerna
{2}{U}
Instantáneo
Regresa la criatura girada objetivo a la mano de su propietario.
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Golpegalerna intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Grilletes de fe
{3}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar permanente.
Cuando los Grilletes de fe entren al campo de batalla, ganas 4 vidas.
El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas, a menos que sean habilidades de maná.

* Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Grilletes de fe intenten resolverse, no se resuelven. No entrarán al campo de batalla, por lo que su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.
* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.
* Los Grilletes de fe no evitan que funcionen las habilidades estáticas, las habilidades disparadas ni las habilidades de maná. Una habilidad de maná es una habilidad que produce maná, no una habilidad que cuesta maná.

Habitante de la Calle Hiedra
{3}{G}
Criatura — Guerrero elfo
2/3
Siempre que otra criatura verde entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

* La criatura verde que entró al campo de batalla puede ser elegida como objetivo de la habilidad del Habitante de la Calle Hiedra.
* El Habitante de la Calle Hiedra puede ser elegido como objetivo de su propia habilidad.

Heraldo de bronce
{6}
Criatura artefacto — Gólem
2/2
En cuanto el Heraldo de bronce entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.
Cuando el Heraldo de bronce entre al campo de batalla, muestra las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas de criatura del tipo elegido mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.
Las criaturas del tipo elegido obtienen +1/+1.

* La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Heraldo de bronce entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que las criaturas correspondientes empiezan a recibir +1/+1.
* Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. Incluso podrías elegir Cobarde, si te atreves. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.
* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas del tipo elegido puede convertirse en letal si el Heraldo de bronce deja el campo de batalla durante ese turno.

Huir juntos
{1}{U}
Instantáneo
Elige dos criaturas objetivo controladas por jugadores distintos. Regresa esas criaturas a las manos de sus propietarios.

* Si una de las dos criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal, Huir juntos puede determinar su controlador igualmente solo para verificar si la otra criatura es un objetivo legal. Si el objetivo ilegal dejó el campo de batalla, usa su última información conocida. Si la otra criatura sigue siendo un objetivo legal, regresa a la mano de su propietario.
* Si ambas criaturas son controladas por el mismo jugador en cuanto Huir juntos intenta resolverse, ambos objetivos son ilegales. El hechizo no se resuelve.

Interpretar las señales
{5}{U}
Conjuro
Adivina 3, luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Roba una cantidad de cartas igual al coste de maná convertido de esa carta. *(Para adivinar 3, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

* Si muestras una carta con coste de maná convertido de 0, como una carta de tierra, no robarás ninguna carta. De lo contrario, la carta que mostraste será la primera que robes.
* Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Jaula de manos
{2}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.
{1}{W}: Regresa la Jaula de manos a la mano de su propietario.

* La habilidad para regresar la Jaula de manos a la mano de su propietario solo se puede activar si la Jaula de manos está en el campo de batalla. Si la Jaula de manos ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve, la Jaula de manos permanece en su nueva zona y no regresa a la mano de su propietario.

Jueza de forja de armaduras
{3}{G}
Criatura — Artífice elfo
3/3
Cuando la Jueza de forja de armaduras entre al campo de batalla, roba una carta por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

* La cantidad de criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas solo se cuenta cuando se resuelve la habilidad disparada de la Jueza de forja de armaduras. Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada intentando cambiar esa cantidad.
* La habilidad de la Jueza de forja de armaduras cuenta la cantidad de criaturas, no la cantidad de contadores. Una criatura con más de un contador +1/+1 no hará que robes más de una carta.

Maestro de arco de Lys Alana
{2}{G}
Criatura — Arquero elfo
2/2
Alcance.
Siempre que lances un hechizo de Elfo, puedes hacer que el Maestro de arco de Lys Alana haga 2 puntos de daño a la criatura objetivo con la habilidad de volar.

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

Magistrado inmaculado
{3}{G}
Criatura — Chamán elfo
2/2
{T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo por cada Elfo que controlas.

* La cantidad de contadores que hay que poner sobre la criatura objetivo solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad del Magistrado inmaculado. Los Elfos que lleguen o se vayan más adelante no harán que la criatura gane ni pierda contadores +1/+1.
* La criatura objetivo no tiene por qué ser un Elfo.

Manto de dragón
{R}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando el Manto de dragón entre al campo de batalla, roba una carta.
La criatura encantada tiene “{R}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Manto de dragón intenta resolverse, no se resuelve. No entrará al campo de batalla, por lo que su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.

Marcar al rojo vivo
{1}{B}
Instantáneo
La criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.
Roba una carta.

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

Masacre de desgracias visuales
{2}{B}{B}
Conjuro
Las criaturas que no sean Elfo obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

* La Masacre de desgracias visuales solo afecta a criaturas que no son Elfos en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -2/-2 y las criaturas que se conviertan en Elfos o dejen de ser Elfos no obtendrán ni perderán -2/-2.

Merodeador bolsa de carne
{2}{B}
Criatura — Guerrero zombie
3/1
Cuando el Merodeador bolsa de carne entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura.

* Cuando su habilidad se resuelve, puedes sacrificar el propio Merodeador bolsa de carne. Si no controlas otras criaturas, deberás sacrificar el Merodeador bolsa de carne.
* En cuanto la habilidad del Merodeador bolsa de carne se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura para sacrificar; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego todas esas criaturas son sacrificadas simultáneamente.

Municiones improvisadas
{1}{R}
Encantamiento
{1}, sacrificar un artefacto o una criatura: Las Municiones improvisadas hacen 1 punto de daño a cualquier objetivo.

* Si un artefacto o una criatura tiene una habilidad que te permite sacrificarlos a cambio de maná, no puedes sacrificar ese permanente para generar maná ni para pagar el coste del sacrificio para la habilidad activada de las Municiones improvisadas.

Mutación espontánea
{U}
Encantamiento — Aura
Destello.
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene -X/-0, donde X es la cantidad de cartas en tu cementerio.

* El valor de X se actualiza constantemente a medida que cambia la cantidad de cartas en tu cementerio.

Myr de espejismo
{3}
Criatura artefacto — Myr
2/2
Destello.
Puedes lanzar los hechizos de artefacto como si tuvieran la habilidad de destello.

* Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden intentar remover el Myr de espejismo del campo de batalla para hacer que el lanzamiento sea ilegal. Remover el Myr de espejismo después de que lances un hechizo no afectará a ese hechizo.

Obsequio del paraíso
{2}{G}
Encantamiento — Aura
Encantar tierra.
Cuando el Obsequio del paraíso entre al campo de batalla, ganas 3 vidas.
La tierra encantada tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera”.

* Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Obsequio del paraíso intenta resolverse, no se resuelve. No entrará al campo de batalla, por lo que su habilidad de entra al campo de batalla no se disparará.

Oráculo de arenisca
{7}
Criatura artefacto — Esfinge
4/4
Vuela.
Cuando el Oráculo de arenisca entre al campo de batalla, elige un oponente. Si ese jugador tiene más cartas en la mano que tú, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

* Eliges un oponente mientras la habilidad del Oráculo de arenisca se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que tomas esta decisión y el momento en que robas cartas.
* Para robar una cantidad de cartas igual a la diferencia, primero determina cuántas cartas robarás y luego roba esa misma cantidad de cartas aplicando las modificaciones de los efectos de reemplazo. Por ejemplo, si tienes dos cartas en la mano y el oponente elegido tiene cinco, el Reflejo del pensamiento hará que robes seis cartas en lugar de tres.

Ordalía de Nylea
{1}{G}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Siempre que la criatura encantada ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella. Luego, si tiene tres o más contadores +1/+1 sobre ella, sacrifica la Ordalía de Nylea.
Cuando sacrifiques la Ordalía de Nylea, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca.

* El contador +1/+1 se pone sobre la criatura antes de que se declaren bloqueadoras y antes de que se haga el daño de combate.
* La verificación de si la criatura encantada tiene tres o más contadores +1/+1 sobre ella forma parte de la resolución de la habilidad disparada por el ataque. Si el tercer contador +1/+1 se pone sobre la criatura encantada de cualquier otra manera, no sacrificarás la Ordalía de Nylea hasta la próxima vez que la criatura ataque.
* Si sacrificas la Ordalía de Nylea de cualquier otra manera, su última habilidad se disparará.

Palacio de ópalo
Tierra
{T}: Agrega {C}.
{1}, {T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante. Si usas este maná para lanzar a tu comandante, este entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él adicionales igual a la cantidad de veces que se lanzó desde la zona de mando este juego.

* Si tienes dos comandantes, la última habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
* Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la última habilidad del Palacio de ópalo no produce maná. No produce {C}.
* Si no tienes un comandante, la última habilidad del Palacio de ópalo no produce maná.
* La “cantidad de veces que se lanzó desde la zona de mando” incluye la vez más reciente. Por ejemplo, si la primera vez que lanzas a tu comandante desde la zona de mando en un juego usas maná de la última habilidad del Palacio de ópalo para hacerlo, entrará al campo de batalla con un contador +1/+1.
* Si la última habilidad del Palacio de ópalo produce dos manás (probablemente debido al Reflejo de maná) y los usas para lanzar a un comandante, ese comandante entra con dos contadores por cada vez que se lanzó desde la zona de mando este juego.

Patrullero del noveno puente
{1}{W}
Criatura — Soldado enano
1/1
Siempre que otra criatura que controlas deje el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre el Patrullero del noveno puente.

* Si el Patrullero del noveno puente recibe daño letal al mismo tiempo que otra criatura que controlas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
* La habilidad del Patrullero del noveno puente no se fija adónde fue la criatura o si es una criatura en su nueva zona. Puede que muriera, fuera exiliada, regresara a tu mano, etcétera. No se disparará si un objeto permanece en el campo de batalla pero deja de ser una criatura. No se disparará si una criatura sale de fase.

Perfecta arrogante
{2}{G}
Criatura — Guerrero elfo
2/2
Los otros Elfos que controlas obtienen +1/+1.
{G}, {T}: Crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.

* Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a los Elfos que controlas puede convertirse en letal si la Perfecta arrogante deja el campo de batalla durante ese turno.

Piedra del buscador de sabiduría
{6}
Artefacto
{3}, {T}: Roba tres cartas. Cuesta {1} más activar esta habilidad por cada carta en tu mano.

* Utiliza la cantidad de cartas que hay en tu mano en el momento en que activas la habilidad (antes de robar tres cartas) para determinar cuánto maná se agrega al coste de activación.

Portento de la traición
{3}{R}
Conjuro
Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

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

Protector de la Isla Evos
{2}{U}
Criatura — Hechicero ave
2/2
Vuela.
Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura con la habilidad de volar.

* Un hechizo de criatura sin la habilidad de volar no costará menos, incluso si un efecto hace que la criatura tenga la habilidad de volar una vez que esté en el campo de batalla. Esto también es cierto si el propio hechizo de criatura tiene una habilidad que le da la habilidad de volar una vez que esté en el campo de batalla bajo ciertas condiciones, incluso si esas condiciones son ciertas.
* La última habilidad del Protector de la Isla Evos no puede reducir el requisito de maná de color de un hechizo de criatura con la habilidad de volar.

Resistencia sobrenatural
{B}
Instantáneo
Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regrésala al campo de batalla girada bajo el control de su propietario”.

* El efecto de la Resistencia sobrenatural solo funciona una vez. Si la criatura objetivo muere y luego regresa al campo de batalla, se considera una nueva criatura. Si esa nueva criatura muere, no regresará una segunda vez.

Respuesta inmediata
{3}{W}
Encantamiento
Al comienzo de cada mantenimiento, si perdiste vidas el último turno, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.

* El daño que recibes hace que pierdas esa misma cantidad de vidas.
* La Respuesta inmediata se fija en la totalidad del turno anterior para determinar si su habilidad se dispara o no. No importa si la Respuesta inmediata estaba o no en el campo de batalla cuando perdiste vidas.
* La Respuesta inmediata solo verifica si perdiste vidas durante el turno, no si tu total de vidas disminuyó en el transcurso del turno. Por ejemplo, si perdiste 2 vidas y luego ganaste 8 vidas durante el último turno, la habilidad de la Respuesta inmediata se disparará.
* Solo se creará un Soldado, sin importar cuántas vidas se perdieron.
* El Soldado no podrá atacar el turno en que se crea (a menos que haya algo que le otorgue la habilidad de prisa).

Saboteadora osada
{1}{U}
Criatura — Pirata humano
2/1
{2}{U}: La Saboteadora osada no puede ser bloqueada este turno.
Siempre que la Saboteadora osada haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

* Activar la primera habilidad de la Saboteadora osada después de que sea bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

Sacrificar a los fuertes
{1}{W}{W}
Conjuro
Cada jugador elige cualquier cantidad de criaturas que controla con fuerza total de 4 o menos. Luego, sacrifica todas las otras criaturas que controla.

* Sacrificar a los fuertes hace que cada jugador elija cualquier cantidad de criaturas y luego verifica que la fuerza total de las criaturas que cada jugador eligió de esta manera sea de 4 o menos. Por ejemplo, puedes salvar a dos criaturas 2/2 o a una criatura 1/1 y una criatura 3/3, pero no a las cuatro criaturas.
* En cuanto Sacrificar a los fuertes se resuelve, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige qué criaturas se salvarán; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego todas las criaturas no elegidas son sacrificadas simultáneamente.
* Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de las otras criaturas que elija su controlador. Esto puede hacer que sobrevivan criaturas con fuerza de 5 o más.

Sed de conocimiento
{2}{U}
Instantáneo
Roba tres cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de artefacto.

* Puedes descartar una carta de artefacto o dos cartas que pueden ser o no ser artefactos. Si realmente quieres, puedes descartar dos cartas de artefacto.

Sello arcano
{2}
Artefacto
{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

* Si tienes dos comandantes, la habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
* Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la habilidad del Sello arcano no produce maná. No produce {C}.
* Si no tienes un comandante, la habilidad del Sello arcano no produce maná.

Senda de los ancestros
Tierra
La Senda de los ancestros entra al campo de batalla girada.
{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante. Cuando ese maná se use para lanzar un hechizo de criatura que comparta un tipo de criatura con tu comandante, adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* Si tienes dos comandantes, la última habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
* Los tipos de criatura de tu comandante se verifican inmediatamente después de que lances un hechizo de criatura usando maná de la última habilidad de la Senda de los ancestros. No se fijan antes de que empiece el juego y pueden ser diferentes de los tipos que tenía tu comandante cuando activaste esa habilidad. En particular, si tu comandante está en una zona oculta (como la mano o la biblioteca) o salió de fase, se considera que no tiene tipos de criatura.
* Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la habilidad de la Senda de los ancestros no produce maná. No produce {C}.
* Si no tienes un comandante, la habilidad de la Senda de los ancestros no produce maná.
* Si lanzas a tu comandante con maná de la Senda de los ancestros y tu comandante de alguna manera no perdió todos sus tipos de criatura mientras estaba en la pila, adivinarás 1.
* Si tu comandante no tiene tipos de criatura, no puede compartir un tipo de criatura con ningún hechizo que lances.
* Si la última habilidad de la Senda de los ancestros produce dos manás (probablemente debido al Reflejo de maná), usar esos dos manás para lanzar hechizos de criatura que comparten un tipo de criatura con tu comandante hará que se disparen dos habilidades. Cada una de esas habilidades hará que adivines 1. No adivinarás 2. Esto sucede tanto si usas el maná en un hechizo de criatura como si lo usas en dos.

Séquito de Trest
{4}{G}
Criatura — Soldado elfo
4/4
Cuando el Séquito de Trest entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
El Séquito de Trest puede bloquear una criatura adicional cada combate mientras seas el monarca.

* Si una criatura bloquea a dos criaturas, su daño de combate se asigna a esas criaturas y viceversa, con las mismas reglas que si una criatura fuese bloqueada por dos criaturas.

Sierpe desbocada
{5}{G}{G}
Criatura — Sierpe
7/7
Arrolla.
Cuando la Sierpe desbocada entre al campo de batalla, adivina 3 y luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Ganas una cantidad de vidas igual al coste de maná convertido de esa carta.

* Una vez que la habilidad disparada de la Sierpe desbocada comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar tu biblioteca después de que adivines pero antes de que muestres la primera carta de tu biblioteca.
* Para las cartas en tu biblioteca con {X} en sus costes de maná, X se considera 0.

Sirena domatormentas
{U}
Criatura — Hechicero pirata sirena
1/1
Vuela.
{U}, sacrificar la Sirena domatormentas: Contrarresta el hechizo o la habilidad objetivo que te hace objetivo a ti o a una criatura que controlas.

* La habilidad activada de la Sirena domatormentas puede hacer objetivo a un hechizo o una habilidad que tenga varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos seas tú o una criatura que controlas.
* Si la criatura que controlas que es objetivo del hechizo o la habilidad objetivo deja el campo de batalla, ese hechizo o habilidad ya no es un objetivo legal para la habilidad de la Sirena domatormentas. Por otra parte, si esa criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para el hechizo objetivo pero permanece en el campo de batalla bajo tu control, el hechizo o la habilidad objetivo sigue siendo un objetivo legal para la habilidad de la Sirena domatormentas.

Tácticas de renegado
{R}
Conjuro
La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando las Tácticas de renegado intentan resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Tamaño salvaje
{2}{G}
Instantáneo
La criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
Roba una carta.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Tamaño salvaje intenta resolverse, el hechizo no se resuelve. No robas una carta.

Tripulación de rayocañón
{2}{R}
Criatura — Pirata trasgo
0/5
{T}: La Tripulación de rayocañón hace 1 punto de daño a cada oponente.
Siempre que lances un hechizo de Pirata, endereza la Tripulación de rayocañón.

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

Trituracódices
{1}
Artefacto
{T}: El jugador objetivo muele una carta. *(Pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*
{5}, {T}, sacrificar el Trituracódices: Regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Eliges el objetivo de la última habilidad del Trituracódices antes de pagar sus costes, de modo que no puedes regresar el Trituracódices a tu mano de esta manera.

Torre de mando
Tierra
{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

* Si tienes dos comandantes, la habilidad agrega un maná de cualquier color en sus identidades de color combinadas.
* Si tu comandante es una carta que no tiene colores en su identidad de color, la habilidad de la Torre de mando no produce maná. No produce {C}.
* Si no tienes un comandante, la habilidad de la Torre de mando no produce maná.

Victimar
{2}{B}
Conjuro
Elige dos cartas de criatura objetivo en tu cementerio. Sacrifica una criatura. Si lo haces, regresa al campo de batalla las cartas elegidas giradas.

* Debes elegir dos objetivos. No puedes lanzar Victimar si haces objetivo a una sola carta de criatura.
* Si una de las cartas de criatura objetivo es un objetivo ilegal (por ejemplo, porque deja tu cementerio antes de que Victimar se resuelva), igualmente sacrificarás una criatura y pondrás la otra carta en el campo de batalla. Si ambas son objetivos ilegales, Victimar no se resolverá. No sacrificarás una criatura.
* La criatura que sacrificas no se elige hasta que Victimar se resuelve. No puedes regresar la criatura que sacrificas porque seguirá estando en el campo de batalla en el momento en que se eligen los objetivos.
* En cuanto Victimar se resuelve, debes sacrificar una criatura si puedes. No puedes cambiar de idea y elegir no sacrificar nada.

Volumen de Jalum
{3}
Artefacto
{2}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

* Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad del Volumen de Jalum se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Volver al polvo
{2}{W}{W}
Instantáneo
Exilia el artefacto o encantamiento objetivo. Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, puedes exiliar hasta un otro artefacto o encantamiento objetivo.

* Volver al polvo siempre puede hacer objetivo a un segundo artefacto o encantamiento; simplemente no lo exiliará si no es tu fase principal cuando lances Volver al polvo.
* Si un hechizo o una habilidad copia Volver al polvo, la copia solo exilia al primer artefacto o encantamiento objetivo. La razón es que la copia no fue lanzada.

Magic: The Gathering, Magic, Leyendas de Commander y Battlebond son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2020 Wizards.