

Notas de la colección *Strixhaven: Academia de Magos*

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

Documento modificado por última vez el 21 de abril de 2021

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://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 *Strixhaven* es legal para juego Construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes 23 de abril de 2021. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte*, *Ikorla: Mundo de behemots*, la *Colección básica 2021*, *El resurgir de Zendikar*, *Kaldheim* y *Strixhaven: Academia de Magos*.

Las cartas que aparecen en los sobres de Draft y los Theme Boosters de *Strixhaven* se incluirán en el formato Estándar. Estas cartas están numeradas del 1 al 275 y tienen impreso el código de la colección STX.

Hay 63 cartas (con el código de la colección STA y los números en la colección del 1 al 63 impresos) en la colección complementaria de Mystical Archive. Estas cartas son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Para obtener más información, consulta la sección “Mystical Archive” más adelante.

Hay 81 cartas nuevas impresas en los mazos de Commander de *Strixhaven*. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern. Estas cartas están numeradas del 1 al 81 y tienen impreso el código de la colección STC. Las demás cartas de estos mazos son legales para juego en cualquier formato que ya las permita: es decir, la aparición en estos mazos no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato. Estas cartas que regresan están numeradas del 82 al 327 y tienen impreso el código de la colección STC.

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

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

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

Mystical Archive

Las aulas y bibliotecas de Strixhaven están repletas de conocimiento nuevo y antiguo. El más ansiado se encuentra en el Archivo Místico, una recopilación de algunos de los hechizos más poderosos de todo el Multiverso. Tú también puedes explorar el conocimiento máspreciado de Strixhaven con la colección complementaria de Mystical Archive.

- Hay 63 cartas (con el código de la colección STA y los números en la colección del 1 al 63 impresos) en la colección complementaria de Mystical Archive. Aparecerán en los sobres de Draft, de edición y Theme Boosters.
 - Las cartas de Mystical Archive de Strixhaven que aparecen en los sobres de Draft podrán usarse en cualquier evento Limitado en el que se usen esos sobres. En un torneo de Mazo Cerrado, esas cartas forman parte de tu reserva. En un torneo de Booster Draft, debes seleccionar estas cartas para incluirlas en tu reserva.
 - Las cartas de Mystical Archive son legales para jugar en cualquier formato en el que ya fueran legales. Es decir, la aparición en Mystical Archive no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato. Algunas de las cartas (no todas) también se pueden encontrar en colecciones que son legales actualmente en el formato Estándar. Aunque la mayoría de las cartas de Mystical Archive son reimpresiones, una de ellas (Cosecha abundante) aparece por primera vez. Esa carta es legal para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy.
-

Nueva palabra de habilidad: hechicería

No sirve de mucho estudiar en la academia de magia más prestigiosa que existe si no vas a dominar los conjuros. Y, ya que estamos, los instantáneos también. Hechicería es una nueva palabra de habilidad que destaca las habilidades que te recompensan cuando lanzas o copias hechizos de instantáneo o de conjuro.

Archimago emérito
{2}{U}{U}
Criatura — Hechicero humano
2/2
Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, roba una carta.

- Cada habilidad de hechicería tiene un efecto distinto, aunque todas tienen la misma condición de disparo: “Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro”.
- Por ejemplo, si controlas el Archimago emérito y lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro, la habilidad de hechicería del Archimago emérito se disparará y robarás una carta.
- Si un efecto crea una copia de un hechizo de instantáneo o de conjuro, esto también hará que se dispare la habilidad de hechicería.
- Si un efecto crea varias copias de un hechizo de instantáneo o de conjuro, las habilidades de hechicería se disparan una vez por cada copia creada por el efecto.

- Algunos efectos te indican que copies una carta de instantáneo o de conjuro en una zona que no sea la pila. Estas copias no hacen que se disparen las habilidades de hechicería. Sin embargo, la mayoría de los efectos que hacen esto también te permiten lanzar la copia, lo que hará que se disparen las habilidades de hechicería.

Nueva habilidad de palabra clave: rebatir

Las clases que te enseñan a lanzar hechizos letales son importantes, pero también lo son las clases para esquivar esos hechizos cuando apuntan a tus criaturas. Para ello, Strixhaven presenta la mecánica de rebatir. Rebatir es una habilidad de palabra clave que protege a tus criaturas contrarrestando los hechizos y habilidades de tus adversarios que las hacen objetivo a menos que paguen un coste.

Acróbata de la cascada
{3}{U}
Criatura — Hechicero djinn
3/1
Vuela.
Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Las reglas oficiales de rebatir son las siguientes:

702.21. Rebatir

702.21a. Rebatir es una habilidad disparada. “Rebatir [coste]” significa “Siempre que este permanente sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarresta ese hechizo o habilidad a menos que ese jugador pague [coste]”.

- Si un jugador lanza un hechizo que hace objetivo a varios permanentes con la habilidad de rebatir que controla su oponente, cada una de esas habilidades de rebatir se disparará. Si ese jugador no paga el coste de todas ellas, el hechizo será contrarrestado.
- Rebatir es una habilidad esencial y regresará en colecciones futuras.

Nueva acción de palabra clave: aprender

Nuevo subtipo: Lección

¡La de lecciones que estamos aprendiendo! Aprender es una acción de palabra clave que te permite descartar una carta y robar una carta o poner en tu mano una carta de Lección de fuera del juego.

Interrumpir el estudio
{1}{W}
Instantáneo
Gira hasta dos criaturas objetivo.
Aprende. *(Puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano o descartar una carta para robar una carta.)*

Las reglas oficiales de aprender son las siguientes:

701.45. Aprender

701.45a. “Aprender” significa “Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta. Si no descartas una carta, puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano”.

- Si se pone en el juego una carta de fuera del juego, esta permanecerá en el juego hasta que termine o hasta que su propietario deje el juego, lo que ocurra primero.
- Si pones en el juego una carta de fuera del juego en un torneo Construido (o en un juego Construido jugado con reglas de torneos), solo puedes elegir una carta de tu sidebar. En los juegos Construidos casuales, la carta será de tu colección.
- Si pones en el juego una carta de fuera del juego en un evento Mazo Cerrado o Booster Draft, solo puedes seleccionar una carta de la reserva de cartas con la que construiste tu mazo.
- Las reglas oficiales de Commander no incluyen sidebar, pero si lo usas igualmente o permites que los jugadores usen cartas de sus colecciones en un juego casual, las cartas que se pongan en el juego de fuera del juego no podrán tener el mismo nombre que ninguna carta de tu mazo inicial.
- Si se te indica que aprendas, puedes elegir no hacer nada. Descartar una carta y poner una carta de Lección en tu mano son acciones opcionales.
- Lección es un nuevo subtipo de hechizo que aparece en algunas cartas de instantáneo y de conjuro de esta colección. El subtipo Lección no tiene reglas especiales asociadas a él.
- Aunque tal vez quieras incluir Lecciones en tu sidebar si juegas con cartas que te indican que aprendas, las cartas de Lección se pueden incluir en tu mazo principal como cualquier otra carta de instantáneo o de conjuro.

Nueva habilidad de palabra clave: demostrar

Es hora de poner en práctica los conocimientos que tanto te costó conseguir y enseñar a los demás al mismo tiempo. Demostrar es una habilidad de palabra clave que se encuentra en cinco cartas de los productos de Commander de Strixhaven. Las cartas con la habilidad de demostrar te permiten copiar un hechizo cuando lo lanzas, pero también permiten que un oponente lo copie.

Técnica de excavación

{3}{W}

Conjuro

Demostrar. (Cuando lances este hechizo, puedes copiarlo. Si lo haces, elige un oponente que también lo copia. Los jugadores pueden elegir nuevos objetivos para sus copias.)

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea dos fichas de Tesoro.

Estas son las reglas oficiales de la habilidad de demostrar:

702.143. Demostrar

702.143a. Demostrar es una habilidad disparada. “Demostrar” significa “Cuando lances este hechizo, puedes copiarlo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Si copias el hechizo, elige un oponente. Ese jugador copia el hechizo y puede elegir nuevos objetivos para la copia”.

- Eliges si quieres hacer una copia en cuanto la habilidad de demostrar se resuelve. Esto sucede antes de que el hechizo original se resuelva. Tu copia va a la pila encima del hechizo original.
- Si copias un hechizo usando la habilidad de demostrar, eliges un oponente inmediatamente después. Si este jugador copia el hechizo, va a la parte superior de la pila.
- Si el hechizo requiere objetivos, eliges el objetivo del hechizo original en cuanto lo lanzas. Si creas una copia del hechizo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia en cuanto creas la copia. De manera similar, el oponente que elijas para que cree una copia puede elegir nuevos objetivos para esa copia en cuanto se crea. Dicho de otro modo, tu oponente conocerá los objetivos de tu hechizo original y de tu copia cuando elija los nuevos objetivos para su copia, si es que elige alguno.
- Esto significa que, si lanzas un hechizo con la habilidad de demostrar y tanto tú como un oponente lo copian, la copia del oponente se resolverá primero, luego se resolverá tu copia y finalmente se resolverá el hechizo original.
- Si lanzas el hechizo y eliges no copiarlo, ningún oponente podrá copiarlo.

Ciclo: hechizos “Dominio”

Ahora que ya estudiamos, aprendimos y demostramos nuestro conocimiento, ¿podemos alcanzar el dominio verdadero! En concreto, el ciclo de hechizos de la colección principal de Strixhaven que tienen la palabra “Dominio” en el nombre. Estos hechizos te permiten pagar un coste alternativo menor para lanzar un hechizo, pero, si lo haces, das una ventaja a un oponente.

Dominio siniestro
{3} {B}
Instantáneo
Puedes pagar {1} {B} en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.
Si se pagó el coste de {1} {B}, un oponente roba una carta.
Exilia la criatura o planeswalker objetivo.

- El valor de maná (anteriormente conocido como “coste de maná convertido”; consulta la sección “Valor de maná” más adelante) de un hechizo de la pila se determina por su coste de maná, no por cualquier coste alternativo que usaste para pagarlo. Por ejemplo, el valor de maná del Dominio siniestro siempre es de 4.
- Si eliges pagar un coste alternativo, no puedes pagar ningún otro coste alternativo. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo “Dominio” “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir también pagar su coste alternativo.
- Si un efecto aumenta o reduce el coste de los hechizos que lanzas, ese aumento o reducción de coste se aplica al coste alternativo que decides pagar. En ese caso, el coste se pagó igualmente en cuanto al efecto, incluso si pagaste más o menos cuando se lanzó.
- Si copias un hechizo “Dominio” y se pagó el coste alternativo, la copia se resolverá como si se hubiera pagado el coste.

- En un juego de varios jugadores, eliges qué oponente lleva a cabo la acción prescrita en cuanto el hechizo se resuelve.

Ciclo: tierras duales “Maraña”

Strixhaven completa el ciclo de tierras duales versátiles que se introdujo en *Sombras sobre Innistrad*. Cada una se puede girar para obtener un color de maná de entre dos y puede entrar al campo de batalla enderezada, en función de las otras cartas de tierra que tengas en la mano.

Maraña hervicongelada

Tierra

En cuanto la Maraña hervicongelada entra al campo de batalla, puedes mostrar una carta de Isla o de Montaña de tu mano. Si no lo haces, la Maraña hervicongelada entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {U} o {R}.

- Puedes mostrar cualquier carta de tierra con uno de los subtipos apropiados o ambos. No tiene por qué ser una carta de tierra básica. Por ejemplo, podrías mostrar el Fierdo inestable de la colección *Kaldheim* para satisfacer la habilidad de la Maraña hervicongelada.
- La “Maraña” no tiene ningún subtipo de tierra por sí misma. No puedes mostrar una para satisfacer la habilidad de otra.
- Si una carta de tierra con un subtipo apropiado entra al campo de batalla de tu mano al mismo tiempo que una de estas tierras, puedes mostrar la otra tierra para que la “Maraña” entre enderezada.
- Si un efecto te indica que pongas una de esas tierras en el campo de batalla girada, entrará al campo de batalla girada incluso si muestras una carta de tierra de tu mano.

Nuevo término: valor de maná

Strixhaven presenta el nuevo término de las reglas *valor de maná*. En las cartas y las reglas, donde antes se hablaba de “coste de maná convertido”, ahora aparecerá “valor de maná”. Tienen el mismo significado, pero vamos a cambiar el término antiguo por uno más corto que esperamos que sea más comprensible.

Rescatadora de Barrancolumna

{4}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

2/2

Vuela.

Cuando la Rescatadora de Barrancolumna entra al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio a tu mano.

- El valor de maná es la cantidad de maná que hay en el coste de maná de una carta, sin tener en cuenta su color. Por ejemplo, una carta con un coste de maná de {5}{R}{R} tiene un valor de maná de 7.
- Si una carta tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0 al determinar el valor de maná de la carta, a menos que sea un hechizo de la pila. En ese caso, X tiene el valor que se eligió en cuanto se lanzó el hechizo.

Mecánica que regresa: cartas de dos caras modales

Las cartas de dos caras modales se introdujeron en la colección *El resurgir de Zendikar*, regresaron en *Kaldheim* y ahora vuelven a aparecer, con nuevas sorpresas preparadas. Las cartas de dos caras modales te proporcionan una gran flexibilidad, ya que te permiten jugar cualquiera de las caras en función de la situación. Las cartas de dos caras modales de las colecciones anteriores solo tenían permanentes en ambas caras. Sin embargo, algunas cartas de dos caras modales de *Strixhaven* tienen un instantáneo o un conjuro en la cara posterior.

Blex, la Plaga fastidiosa
{2}{G}
Criatura legendaria — Plaga
3/2
Las otras Plagas, Murciélagos, Insectos, Víboras y Arañas que controlas obtienen +1/+1.
Cuando Blex, la Plaga fastidiosa muera, ganas 4 vidas.
////
Buscar a Blex
{2}{B}{B}
Conjuro
Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner cualquier cantidad de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio. Pierdes 3 vidas por cada carta que pusiste en tu mano de esta manera.

Jugar con cartas de dos caras modales

- Para determinar si es legal jugar una carta de dos caras modal, considera solo las características de la cara que vayas a jugar e ignora las características de la otra cara. Por ejemplo, si un efecto impide que lances hechizos de criatura, no podrás lanzar a Blex, la Plaga fastidiosa, pero aún podrás lanzar Buscar a Blex.
- Si un efecto te permite jugar una carta de dos caras modal específica, puedes lanzarla como un hechizo o jugarla como una tierra, según lo que determine la cara que elijas jugar. Si un efecto te permite lanzar (en lugar de “jugar”) una carta de dos caras modal específica, no puedes jugarla como una tierra.
- Si un efecto te permite jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre un grupo de cartas, puedes jugar o lanzar una carta de dos caras modal con cualquier cara que cumpla los criterios de ese efecto. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar hechizos de conjuro desde tu cementerio, puedes lanzar Buscar a Blex, pero no a Blex, la Plaga fastidiosa. (No te preocupes, Blex. Ya llegará tu hora).
- Si un efecto te permite poner una carta con características concretas en el campo de batalla sin pedirte que la juegues o la lances, solo consideras las características de la cara frontal de una carta de dos caras modal para ver si esa carta es apropiada. Si lo es, entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba. Por ejemplo, si un efecto te permite poner una carta de criatura desde tu cementerio en el campo de batalla, puede poner a Blex, la Plaga fastidiosa en el campo de batalla. (Disfruta de este momento, Blex). Sin embargo, un efecto que te permita regresar una carta de conjuro de tu cementerio a tu mano no te permitirá regresar Buscar a Blex a tu mano, ya que esa carta solo tiene las características de su cara frontal mientras está en el cementerio.
- El valor de maná de una carta de dos caras modal se basa en las características de la cara que se está considerando. En la pila o en el campo de batalla, considera la cara que esté boca arriba. En todas las demás zonas, considera solo la cara frontal. Esto es distinto a cómo se determina el valor de maná de una carta de dos caras que se transforma.

- Una carta de dos caras modal no se puede transformar ni se puede poner en el campo de batalla transformada. Ignora cualquier instrucción de transformar una carta de dos caras modal o poner una en el campo de batalla transformada.

Información general sobre las cartas de dos caras

- Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras esté en la pila o en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Mientras una carta de dos caras no esté en la pila o en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características de Blex, la Plaga fastidiosa en el cementerio, incluso si se lanzó como Buscar a Blex antes de ir al cementerio.
- Si un efecto pone una carta de dos caras en el campo de batalla y su cara frontal no se puede poner en el campo de batalla, no entra al campo de batalla. Por ejemplo, si un efecto exilia una carta de dos caras modal cuya cara frontal es un instantáneo y la regresa al campo de batalla, permanece en el exilio, porque un instantáneo no se puede poner en el campo de batalla. (*Strixhaven* no tiene cartas de dos caras modales cuyas caras frontales sean instantáneos o conjuros).
- Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, se puede elegir el nombre de cualquiera de las caras. Si ese efecto o una habilidad vinculada hacen referencia a un hechizo con el nombre elegido que se está lanzando y/o a una tierra con el nombre elegido que se está jugando, solo tiene en cuenta el nombre elegido, no el nombre de la otra cara.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta.
- Una o ambas caras de una carta de dos caras puede incluir un recordatorio sobre lo que hay en la otra cara. El texto recordatorio no tiene ningún efecto en el juego.
- Cada carta de dos caras tiene un icono en la esquina superior izquierda de cada cara. En el caso de las cartas de dos caras modales de esta colección, estos iconos son un triángulo negro para la cara frontal y un triángulo doble blanco para la cara posterior.

Uso de las cartas sustitutas

- Es importante que las cartas de tu mazo no puedan diferenciarse unas de otras. Para lograr esto con las cartas de dos caras, puedes usar las cartas sustitutas incluidas en algunos sobres de *Strixhaven*. Una carta sustituta puede representar a una carta de dos caras en zonas ocultas o donde sea que su identidad sea secreta (como en el exilio, si se exilió boca abajo). Usar cartas sustitutas es opcional, pero en torneos, los jugadores con cartas de dos caras deben utilizar o bien cartas sustitutas o bien protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
- Debes tener contigo la verdadera carta de dos caras que representa cada carta sustituta. La carta de dos caras debe mantenerse separada del resto de tu mazo y tu sidebar.
- Una carta sustituta solo se puede incluir en un mazo cuando esté siendo usada para representar una carta de dos caras.
- Debes escribir claramente en la carta sustituta para mostrar qué carta de dos caras representa. En la carta sustituta debe estar escrito el nombre de al menos una cara, y también puede escribirse cualquier otra información visible en cualquiera de las caras de la carta. En una carta sustituta no se puede escribir información que no esté disponible en la carta.
- Durante el juego, una carta sustituta se considera como la carta de dos caras que representa.

- Si una carta sustituta entra en una zona pública (el campo de batalla, el cementerio, la pila o el exilio, a menos que sea exiliada boca abajo), usa la carta de dos caras real y pon la carta sustituta aparte. Si la carta de dos caras es puesta en una zona oculta (tu mano o biblioteca), usa la carta sustituta nuevamente.
- Si una carta de dos caras es exiliada boca abajo o se pone en el campo de batalla boca abajo, oculta su identidad usando la carta sustituta boca abajo o protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
- En algunas colecciones antiguas, las cartas sustitutas eran cartas de listado que indicaban las cartas de dos caras o cartas combinables de esas colecciones. Una carta sustituta de *Strixhaven* se puede usar para representar a esas cartas de dos caras. Se aplican las mismas reglas sobre qué información se puede escribir en las cartas sustitutas.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *STRIXHAVEN*

Adelantar
 {G}
 Instantáneo
 La criatura objetivo gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
 Roba una carta.

- Si el objetivo se convierte en ilegal antes de que Adelantar se resuelva (tal vez porque un oponente lo destruyó), no robarás una carta.

Alquimista diestra
 {3}{G}
 Criatura — Druida elfo
 2/5
 {T}: Agrega un maná de cualquier color.
 {T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- La segunda habilidad de la Alquimista diestra cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin tener en cuenta las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 3 vidas antes en el turno, agregarás tres manás.

Amplimante temerario
 {1}{G}
 Criatura — Druida elfo
 2/2
 {4}{G}: Duplica la fuerza y resistencia del Amplimante temerario hasta el final del turno.

- Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene $+X/+0$, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. Lo mismo sucede con la resistencia.
- Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene $-X/-0$, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da al Amplimante temerario $-4/-0$

para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza y resistencia le otorga -2/+2 y se convierte en una criatura -4/4.

Apogeo de los estudios

{X}{U}{R}

Conjuro

Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Por cada carta de tierra exiliada de esta manera, crea una ficha de Tesoro. Por cada carta azul exiliada de esta manera, roba una carta. Por cada carta roja exiliada de esta manera, el Apogeo de los estudios hace 1 punto de daño a cada oponente.

- Exiliarás las X primeras cartas de tu biblioteca antes de realizar cualquiera de las acciones indicadas.
 - Si una carta exiliada es azul y roja, el Apogeo de los estudios hace 1 punto de daño a cada oponente y tú robas una carta.
 - Si se exilian varias cartas rojas, todo el daño se hace en un único evento.
-

Aprecio ecológico

{X}{2}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca y cementerio hasta cuatro cartas de criatura con nombres distintos que tengan cada una valor de maná de X o menos y muéstralas. Un oponente elige dos de esas cartas. Baraja las cartas elegidas en tu biblioteca y pon el resto en el campo de batalla. Exilia el Aprecio ecológico.

- Si buscas y muestras tres cartas, dos de ellas se barajarán en tu biblioteca igualmente. Si buscas y muestras una o dos cartas, no se pondrá ninguna criatura en el campo de batalla.
-

Aprendiz de Sapiéntium

{R}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, hasta el final del turno, las criaturas Espíritu que controlas ganan “{T}: Esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente”.

- La habilidad de la Aprendiz de Sapiéntium puede dar a tus criaturas Espíritu varias copias de “{T}: Esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente”. Sin embargo, cada Espíritu solo puede activar una de esas habilidades a la vez, y cada habilidad hará solo 1 punto de daño.
-

Arcaico sin rumbo

{5}

Criatura — Avatar

4/4

Siempre que un oponente lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, puede pagar {2}. Si no lo hace, puedes copiar ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

////

Explorar las Tierras Extensas

{3}

Conjuro

Cada jugador mira las cinco primeras cartas de su biblioteca y puede mostrar una carta de tierra y/o una carta de instantáneo o de conjuro de entre ellas. Cada jugador pone las cartas que mostró de esta manera en su mano y el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio. Cada jugador gana 3 vidas.

- Para la habilidad disparada del Arcaico sin rumbo, el oponente elige si quiere pagar {2} antes de que su hechizo se resuelva. Si no paga {2}, tu copia se resolverá antes que el hechizo original.
- Explorar las Tierras Extensas recibió una actualización a su texto de Oracle. El texto oficial es el que se muestra arriba. Específicamente, revelar una carta de tierra o una carta de instantáneo o conjuro es opcional. Cualquier jugador que no puede revelar una carta o elige no hacerlo simplemente pone todas las cartas que miró en el fondo de su biblioteca. Cada jugador gana 3 vidas haya revelado o no una carta.
- Mientras se resuelve Explorar las Tierras Extensas, primero el jugador activo muestra las cartas que va a poner en su mano. Luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes.

Atrapahechizos de élite

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

3/1

Vuela.

Cuando el Atrapahechizos de élite entre al campo de batalla, mira la mano del oponente objetivo. Puedes exiliar de ahí una carta que no sea tierra. Mientras esa carta permanezca exiliada, su propietario puede jugarla.

Cuesta {2} más lanzar un hechizo lanzado de esta manera.

- Jugar la carta exiliada sigue todas las restricciones de cuándo jugarla normales.
 - Si la carta exiliada es una carta de dos caras modal y su cara posterior es una tierra, su propietario puede jugarla como una tierra. (Ten en cuenta que, si la cara frontal también fuese una tierra, no se podría haber exiliado la carta).
-

Blex, la Plaga fastidiosa

{2} {G}

Criatura legendaria — Plaga

3/2

Las otras Plagas, Murciélagos, Insectos, Víboras y

Arañas que controlas obtienen +1/+1.

Cuando Blex, la Plaga fastidiosa muera, ganas 4 vidas.

////

Buscar a Blex

{2} {B} {B}

Conjuro

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner cualquier cantidad de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio. Pierdes 3 vidas por cada carta que pusiste en tu mano de esta manera.

- Si una criatura tiene más de uno de los tipos de criatura que Blex tiene en cuenta, solo obtendrá la bonificación +1/+1 una vez, por mucho que te atormente.
- Mientras se resuelve Buscar a Blex, puedes poner cualquier cantidad de esas cartas en tu mano, incluso si no tienes suficientes vidas para asumir el coste. Daremos por hecho que tienes un plan mejor que “y luego pierdo el juego”.

Brecha en la contención

{2} {G}

Conjuro — Lección

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Si su valor de maná es de 2 o menos, crea una ficha de criatura

Plaga negra y verde 1/1 con “Cuando esta criatura muera, ganas 1 vida”.

- Si se resuelve la Brecha en la contención y el artefacto objetivo tiene un valor de maná de 2 o menos, pero no fue destruido (tal vez porque tiene la habilidad de indestructible), crearás una Plaga igualmente.
 - Si el artefacto o encantamiento es un objetivo ilegal para cuando la Brecha en la contención intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una Plaga.
-

Caldero pestilente

{2} {B}

Artefacto

{T}, descartar una carta: Crea una ficha de criatura Plaga negra y verde 1/1 con “Cuando esta criatura muera, ganas 1 vida”.

{1}, {T}: Cada oponente muele una cantidad de cartas igual a la cantidad de vidas que ganaste este turno.

{4}, {T}: Exilia cuatro cartas objetivo de un solo cementerio. Roba una carta.

////

Estallido restaurativo

{3} {G} {G}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura, tierra y/o

planeswalker objetivo de tu cementerio a tu mano. Cada jugador gana 4 vidas. Exilia el Estallido restaurativo.

- La segunda habilidad del Caldero pestilente cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 2 vidas y ganaste 2 vidas antes en el turno, tus oponentes molerán dos cartas.
- Debes poder hacer objetivo a cuatro cartas en un mismo cementerio para activar la última habilidad del Caldero pestilente.
- Puedes lanzar el Estallido restaurativo sin objetivos. Si lo haces, cada jugador ganará 4 vidas y tú exiliarás el Estallido restaurativo. Sin embargo, si eliges una o dos cartas objetivo y cada una de esas cartas es un objetivo ilegal para cuando el Estallido restaurativo intente resolverse (normalmente porque otra cosa las movió en respuesta), el Estallido restaurativo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Nadie ganará vidas y el Estallido restaurativo no se exiliará.

Cazamagos

{3} {B}

Criatura — Horror

3/4

Siempre que un oponente lance o copie un hechizo de instantáneo o de conjuro, pierde 1 vida.

- La habilidad disparada del Cazamagos se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
-

Celebrante pergamíneo

{1}{R}

Criatura — Chamán humano

2/1

Siempre que un oponente active una habilidad que no sea una habilidad de maná, la Celebrante pergamíneo hace 1 punto de daño a ese jugador.

{1}{R}: La Celebrante pergamíneo obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

////

Disfrutar del silencio

{W}{W}

Instantáneo

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos o activar habilidades de lealtad de los planeswalkers este turno.

Exilia Disfrutar del silencio.

- Una habilidad activada que cueste maná para activarla no es una “habilidad de maná” a menos que también pueda producir maná y no tenga objetivos.
- Las habilidades activadas contienen dos puntos y aparecen como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers también son habilidades activadas.
- Lanzar Disfrutar del silencio en respuesta a un hechizo o habilidad no afectará a ese hechizo o habilidad. Es decir, no es contramagia.

Codi, código vociferante

{3}

Criatura artefacto legendaria — Constructo

1/4

No puedes lanzar hechizos de permanente.

{4}, {T}: Agrega {W}{U}{B}{R}{G}. Cuando lances tu siguiente hechizo este turno, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta de instantáneo o de conjuro con menor valor de maná. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon cada otra carta exiliada de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Un hechizo de permanente es un hechizo de artefacto, criatura, encantamiento o planeswalker. Puedes seguir jugando tierras y lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro. Otros efectos todavía pueden poner permanentes en el campo de batalla.
- Mientras controlas a Codi (si es que es posible “controlar” a Codi), puedes lanzar cualquier cara de una carta de dos caras modal que sea una cara de instantáneo o de conjuro, incluso si la otra cara es de permanente.
- La habilidad activada de Codi es una habilidad de maná. No se puede contrarrestar ni responder a ella y puedes activarla mientras lanzas un hechizo. Si lo haces, ese hechizo será “el siguiente hechizo” que lances este turno.

- La habilidad disparada retrasada creada por la segunda habilidad de Codi se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. Esa habilidad se resolverá incluso si el hechizo es contrarrestado o no se resuelve por otra razón.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- La última carta exiliada no se lanza inmediatamente. Puedes lanzarla hasta el final del turno actual. Si no la lanzas, esa carta permanecerá en el exilio.
- 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 valor de maná del hechizo que hizo que la habilidad se disparara solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Los tipos y el valor de maná de una carta de dos caras en el exilio se determinan por las características de su cara frontal. El valor de maná de una carta partida es la suma total del valor de maná de las dos mitades de la carta partida.
- Si exilias toda tu biblioteca sin exiliar una carta de instantáneo o de conjuro con un valor de maná menor, barajarás de forma aleatoria las cartas exiliadas y volverán a convertirse en tu biblioteca, con lo que el efecto terminará. No seguirás exiliando y barajando tu biblioteca para siempre.

Colonia de escúrrid

{1}{G}

Criatura — Ardilla

2/2

Alcance.

La Colonia de escúrrid obtiene +2/+2 mientras controles ocho o más tierras.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Colonia de escúrrid puede convertirse en letal si la cantidad de tierras que controlas pasa a ser menor que ocho.
- Si la cantidad de tierras que controlas pasa a ser menor que ocho, la Colonia de escúrrid pierde la bonificación +2/+2. Esto puede hacer que muera por daño que ya esté marcado sobre ella.

Conectar con lo prohibido

{1}{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar una o más criaturas. Cuando lo hagas, copia este hechizo por cada criatura sacrificada de esta manera.

Robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si sacrificas una criatura con una habilidad de hechicería para lanzar Conectar con lo prohibido, la habilidad de esa criatura no se disparará.

- Si copias Conectar con lo prohibido varias veces, cada habilidad de hechicería de una criatura que controlas se disparará esa misma cantidad de veces.

Conflicto académico

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo bloquea este turno si puede. Puedes hacer que gane la habilidad de alcance hasta el final del turno.

Aprende. (Puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano o descartar una carta para robar una carta.)

- La criatura solo bloquea si puede hacerlo en cuanto empieza el paso de declarar bloqueadoras. Si en ese momento la criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear o no hay criaturas que ataquen a su controlador ni a un planeswalker que controla ese jugador, esa criatura no bloquea. Si hay un coste asociado con que la criatura bloquee, el jugador no está obligado a pagar ese coste. Si no se paga ese coste, la criatura no bloqueará.
- El controlador de la criatura elige a qué criatura atacante bloquea esa criatura.
- Eliges si quieres que la criatura gane la habilidad de alcance hasta el final del turno en cuanto el Conflicto académico se resuelve.

Crecimiento exponencial

{X}{X}{G}{G}

Conjuro

Hasta el final del turno, duplica la fuerza de la criatura objetivo X veces.

- Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. (No es el valor de X que elegiste al lanzar el hechizo).
- El Crecimiento exponencial duplica la fuerza de una criatura de forma secuencial, no toda a la vez. Por ejemplo, si X es 3 y haces objetivo a una criatura 2/2, duplicarás su fuerza una vez hasta 4, otra vez hasta 8 y una tercera vez hasta 16, por lo que será una criatura 16/2 hasta el final del turno.
- Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto dio -7/-0 a una criatura 5/5 para que fuese una criatura -2/5, duplicar su fuerza hará que sea una criatura -4/5.

Crepitar con poder

{X}{X}{X}{R}{R}

Conjuro

Crepitar con poder hace el quintuple de X puntos de daño a cada uno de hasta X objetivos.

- Si eliges 1 como valor de X, te costará {3}{R}{R} lanzar Crepitar con poder y hará cinco puntos de daño a un solo objetivo. Si eliges 2 como valor de X, te costará {6}{R}{R} lanzar Crepitar con poder y hará diez puntos de daño a hasta dos objetivos, y así sucesivamente.

Cuadrar

{1} {g/u}

Instantáneo

La criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 4/4 hasta el final del turno.

- Cuadrar sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo a valores específicos. Si comienzan a aplicarse otros efectos que fijan su fuerza y resistencia a valores específicos después de que Cuadrar se resuelva, sobrescribirán este efecto.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia de una criatura sin fijarlas a un valor específico (es decir, los que no afecten a la fuerza y/o resistencia base) se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.

Curva serpentina

{3} {U}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es uno más la cantidad total de cartas de instantáneo y de conjuro de las cuales eres propietario en el exilio y en tu cementerio.

- La Curva serpentina no está todavía en tu cementerio cuando determinas el valor de X.
- Si eres propietario de cartas boca abajo en el exilio, no contarán para el valor de X, incluso si puedes mirarlas y sabes que son cartas de instantáneo o de conjuro.

Debate acalorado

{2} {R}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado. (*Esto incluye la habilidad de rebatir.*)

El Debate acalorado hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

- Si el objetivo del Debate acalorado es ilegal (tal vez porque ganó protección contra rojo en respuesta) cuando este último intento resolverse, se removerá de la pila y no se hará daño.

Denigrar

{W} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta. Pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas.

- Puedes lanzar Denigrar incluso si no controlas ninguna criatura.

- Eliges sobre qué criatura pones el contador +1/+1 mientras Denigrar se esté resolviendo, después de que el oponente muestre su mano.
-

Devoramiserias demogodo

{1} {B} {b/g} {G}

Criatura — Demonio

7/6

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica una criatura.

Cuando sacrifiques el Devoramiserias demogodo, cada oponente descarta una carta, tú robas una carta y ganas 2 vidas.

- La segunda habilidad del Devoramiserias demogodo se disparará si lo sacrificas en cuanto su primera habilidad se resuelve. También se disparará si lo sacrificas por cualquier otra razón.
-

Día nevado

{4} {U} {U}

Instantáneo

Gira hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Roba dos cartas, luego descarta una carta.

- Si eliges los objetivos del Día nevado en cuanto lo lanzas y ninguno de esos objetivos es legal para cuando intente resolverse, se removerá de la pila y no hará nada. No robarás ni descartarás ninguna carta.
 - Puedes elegir criaturas giradas como objetivos. Esas criaturas no se enderezarán durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
-

Dictado de Flosmarcitus

{B} {G}

Conjuro

Elige dos:

- El jugador objetivo muele tres cartas, luego regresas una carta de tierra de tu cementerio a tu mano.
- Destruye el permanente objetivo que no sea criatura ni tierra con valor de maná de 2 o menos.
- La criatura objetivo obtiene -3/-1 hasta el final del turno.
- El oponente objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Si te haces objetivo a ti mismo con el primer modo, puedes regresar cualquier carta de tierra a tu mano, incluida una que acabes de moler o una que ya estuviese ahí.
 - Si todos los objetivos del Dictado de Flosmarcitus son ilegales en cuanto intente resolverse, no hará nada.
 - Si al menos un objetivo sigue siendo legal para cuando el Dictado de Flosmarcitus intente resolverse, se resolverá y hará todo lo que pueda.
-

Dictado de Plumargéntum

{2}{W}{B}

Conjuro

Elige dos:

- La criatura objetivo obtiene +3/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.
- Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
- El jugador objetivo roba una carta y pierde 1 vida.
- El oponente objetivo sacrifica una criatura.

- Si todos los objetivos del Dictado de Plumargéntum son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada.
 - Si al menos un objetivo sigue siendo legal para cuando el Dictado de Plumargéntum intente resolverse, se resolverá y hará todo lo que pueda.
-

Dictado de Prismari

{1}{U}{R}

Instantáneo

Elige dos:

- El Dictado de Prismari hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.
- El jugador objetivo roba dos cartas, luego descarta dos cartas.
- El jugador objetivo crea una ficha de Tesoro.
- Destruye el artefacto objetivo.

- Si todos los objetivos del Dictado de Prismari son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada.
 - Si al menos un objetivo sigue siendo legal para cuando el Dictado de Prismari intente resolverse, se resolverá y hará todo lo que pueda.
-

Dictado de Quándrix

{1}{G}{U}

Instantáneo

Elige dos:

- Regresa la criatura o planeswalker objetivo a la mano de su propietario.
- Contrarresta el hechizo de artefacto o encantamiento objetivo.
- Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
- El jugador objetivo baraja hasta tres cartas objetivo de su cementerio en su biblioteca.

- Si todos los objetivos del Dictado de Quándrix son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada.
- Si al menos un objetivo sigue siendo legal para cuando el Dictado de Quándrix intente resolverse, se resolverá y hará todo lo que pueda.
- En cuanto el Dictado de Quándrix intente resolverse, si se elige el cuarto modo y todas las cartas objetivo son ilegales, pero el jugador objetivo sigue siendo legal, ese jugador barajará su biblioteca igualmente.

Dictado de Sapiéntium

{3} {R} {W}

Instantáneo

Elige dos:

- Crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 3/2.
 - Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan las habilidades de indestructible y prisa hasta el final del turno.
 - El Dictado de Sapiéntium hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. El jugador objetivo gana 3 vidas.
 - Sacrifica un permanente, luego roba dos cartas.
- Las instrucciones del hechizo se siguen por orden. Si eliges el primer y el segundo modo, la ficha de Espíritu que crea el Dictado de Sapiéntium tendrá +1/+0 y las habilidades de indestructible y prisa. Si eliges el primer y el cuarto modo, puedes sacrificar la ficha de Espíritu que crea.
 - Si eliges el tercer modo y de alguna manera ambos objetivos son ilegales para cuando el Dictado de Sapiéntium intente resolverse, el hechizo entero no hace nada.

Dina, infusionista de almas

{B} {G}

Criatura legendaria — Druida dríada

1/3

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

{1}, sacrificar otra criatura: Dina, infusionista de almas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

- La primera habilidad de Dina se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron.
 - Cuando la primera habilidad de Dina se resuelve, cada oponente pierde solo 1 vida, al margen de cuántas vidas se ganaron.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - X es la fuerza que tenía la criatura cuando estaba en el campo de batalla, no la fuerza que tiene en el cementerio.
-

Dividir entre cero

{2} {U}

Instantáneo

Regresa el hechizo o permanente objetivo con valor de maná de 1 o más a la mano de su propietario.

Aprende. *(Puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano o descartar una carta para robar una carta.)*

- Si un efecto regresa una copia de un hechizo a la mano de su propietario, la copia deja de existir.

Doble grado

{G} {U}

Instantáneo

Copia el hechizo de criatura objetivo que controlas, excepto que no es legendario si el hechizo es legendario.

(Una copia de un hechizo de criatura se convierte en una ficha.)

- Si se copia un hechizo de criatura, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se dice que se ha “creado” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo.

Dominar la infinidad

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

Instantáneo

Intercambia tu mano y tu cementerio.

Exilia Dominar la infinidad.

- Las cartas que van al cementerio de esta manera no se descartan. Las habilidades que se disparen cuando descartes una carta no se dispararán.
- Si no tienes cartas en tu cementerio o en tu mano, se hará el intercambio igualmente. Si hay cartas en una de esas zonas, las moverás a la otra zona.
- Si tienes más cartas en la mano que tu tamaño máximo de mano (que suele ser siete) durante el paso de limpieza de tu turno, tendrás que descartar cartas hasta tener tu tamaño máximo de mano.

Dominio ferviente

{3} {R} {R}

Conjuro

Puedes pagar {2} {R} {R} en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Si se pagó el coste de {2} {R} {R}, un oponente descarta cualquier cantidad de cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas.

Busca en tu biblioteca hasta tres cartas, ponlas en tu mano, baraja y luego descarta tres cartas al azar.

- Si se pagó el coste de {2}{R}{R}, el oponente elige cuántas y qué cartas descartar en cuanto el Dominio ferviente se resuelve. Puede elegir no descartar ninguna carta.
-

Duelo entre magos

{2}{G}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si ya lanzaste otro hechizo de instantáneo o de conjuro este turno.

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+2 hasta el final del turno. Luego, lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- 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 Duelo entre magos). El valor de maná del Duelo entre magos siempre es de 3, al margen del coste total para lanzarlo.
 - No puedes lanzar el Duelo entre magos a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
 - Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Duelo entre magos intente resolverse, no recibirá +1/+2. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la que no controlas no lo es, tu criatura obtendrá igualmente +1/+2. En ambos casos, no se luchará y ninguna criatura hará ni recibirá daño.
-

Efigie humeante

{3}{R}

Criatura — Espíritu

4/3

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, la Efigie humeante hace 1 punto de daño a cada oponente.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, esta habilidad se dispara una sola vez y solo hará 1 punto de daño.
-

Élite de la Guardia dracónica

{1}{G}

Criatura — Druida humano

2/2

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador +1/+1 sobre la Élite de la Guardia dracónica.

{4}{G}{G}: Duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre la Élite de la Guardia dracónica.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
-

Embustera de la escarcha
{2}{U}
Criatura — Hechicero ave
2/2

Vuela.

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

- La habilidad de la Embustera de la escarcha puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada. Esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Encuentro secreto

{1}{W}{W}

Conjuro

El oponente objetivo y tú roban cada uno tres cartas.

- Si el oponente es un objetivo ilegal en cuanto el Encuentro secreto intente resolverse, ningún jugador robará cartas.

Enseñanzas de los arcaicos

{2}{U}

Conjuro — Lección

Si un oponente tiene más cartas en su mano que tú, robas dos cartas. Si un oponente tiene al menos cuatro cartas más en su mano que tú, en vez de eso, robas tres cartas.

- La cantidad de cartas en la mano de cada jugador se determina en cuanto las Enseñanzas de los arcaicos se resuelven.

Enterrar con libros

{4}{U}

Instantáneo

Cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante.

Pon la criatura objetivo en la biblioteca de su propietario en segundo lugar desde la parte superior.

- Si al controlador de la criatura objetivo no le quedan cartas en la biblioteca cuando Enterrar con libros se resuelve, esa criatura se convierte en la primera carta de su biblioteca.
-

Escultora de torrentes

{2} {U} {U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Cuando la Escultora de torrentes entre al campo de batalla, exilia una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio. Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la Escultora de torrentes igual a la mitad del valor de maná de esa carta, redondeando hacia arriba.

////

Sonata lanzallamas

{1} {R}

Conjuro

Descarta una carta, luego roba una carta. Cuando descartes una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, la Sonata lanzallamas hace una cantidad de daño igual al valor de maná de esa carta a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas.

- Eliges qué carta de instantáneo o de conjuro exiliar en cuanto se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla de la Escultora de torrentes. Debes exiliar una si puedes.
- La Sonata lanzallamas va a la pila sin ningún objetivo. Mientras se resuelve, descartas una carta y luego robas una carta. Cuando descartas una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de los efectos que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden responder a la habilidad disparada sabiendo cuánto daño se hará.
- Si no tienes cartas en la mano en cuanto la Sonata lanzallamas se resuelve, no podrás descartar una carta, pero robarás una carta. No se hará daño.

Estadio de Strixhaven

{3}

Artefacto

{T}: Agrega {C}. Pon un contador de punto sobre el Estadio de Strixhaven.

Siempre que una criatura te haga daño de combate, remueve un contador de punto del Estadio de Strixhaven.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un oponente, pon un contador de punto sobre el Estadio de Strixhaven. Luego, si tiene diez o más contadores de punto sobre él, remuévelos todos y ese jugador pierde el juego.

- “Ese jugador” se refiere al oponente que recibió el daño.
- Si varias criaturas te hacen daño de combate a ti o a un oponente al mismo tiempo, la habilidad correspondiente del Estadio de Strixhaven se disparará esa misma cantidad de veces. Puedes poner esas habilidades en la pila en cualquier orden. La última habilidad que se ponga en la pila será la primera en resolverse.

- En un juego de varios jugadores, si las criaturas que controlas hacen daño de combate a varios oponentes al mismo tiempo, la última habilidad se disparará varias veces. Sin embargo, como los contadores se remueven, es complicado (pero no imposible) hacer que varios jugadores pierdan el juego con esta habilidad en la misma fase de combate.
 - Se verifica si hay diez o más contadores de punto solo en cuanto la última habilidad se resuelve. Ten en cuenta que, si añades el décimo contador de punto de otra forma, nadie perderá el juego... aún.
-

Expresionista elemental

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

Criatura — Hechicero orco

4/4

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, elige una criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, gana “Si esta criatura fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado” y “Cuando esta criatura vaya al exilio, crea una ficha de criatura Elemental azul y roja 4/4”. (Cada copia de esa habilidad se dispara por separado.)

- Se actualizó el texto de Oracle del Expresionista elemental. El texto oficial aparece arriba. Concretamente, la segunda habilidad que se concede a la criatura objetivo no tiene en cuenta si es el controlador de la criatura quien la exilia. (La versión impresa dice "Cuando exilies...") Si la criatura va al exilio por cualquier motivo, esa habilidad se disparará.
 - Si haces objetivo a una ficha de criatura con la habilidad del Expresionista elemental y esa ficha fuera a dejar el campo de batalla, va al exilio igualmente (de forma muy breve) antes de dejar de existir, por lo que seguirás creando una ficha de Elemental.
 - Si la habilidad de hechicería se dispara y se resuelve más de una vez con la misma criatura como objetivo, esa criatura tendrá varias copias de cada una de las dos habilidades disparadas que le concede la habilidad de hechicería. Cada copia de la segunda habilidad se disparará por separado y crearás una ficha de Elemental por cada una de ellas. (Varias copias de la primera habilidad concedida son redundantes).
-

Extus, jefe supremo de los Oriq
{1}{W}{B}{B}
Criatura legendaria — Brujo humano
2/4

Daña dos veces.

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, regresa la carta de criatura objetivo que no sea legendaria de tu cementerio a tu mano.

////

Despertar al Avatar de Sangre

{6}{B}{R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada criatura sacrificada de esta manera.

Cada oponente sacrifica una criatura. Crea una ficha de criatura Avatar negra y roja 3/6 con la habilidad de prisa y “Siempre que esta criatura ataque, hace 3 puntos de daño a cada oponente”.

- Regresar una carta de criatura que no sea legendaria no es opcional. Si hay al menos una en tu cementerio, debes hacerla objetivo con la habilidad de hechicería.
- La primera habilidad de Despertar al Avatar de Sangre no puede reducir su coste por debajo de {B}{R}. Sin embargo, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas, incluso si eso no reducirá más su coste.
- Incluye todos los costes adicionales para lanzar Despertar al Avatar de Sangre antes de aplicar su reducción de coste. Por ejemplo, si Extus es tu comandante y se aplica un coste adicional de {6} por el “impuesto del comandante”, puedes lanzar Despertar al Avatar de Sangre si sacrificas cuatro criaturas y pagas {4}{B}{R}.
- En cuanto Despertar al Avatar de Sangre se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige una criatura que controla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.
- El Avatar de Sangre despertará incluso si ningún jugador tiene criaturas para sacrificar cuando se resuelve.

Familiar de unepiedras

{W}

Criatura — Perro espíritu

1/1

Siempre que una o más cartas vayan al exilio durante tu turno, pon un contador +1/+1 sobre el Familiar de unepiedras. Esta habilidad solo se dispara una vez cada turno.

- Si varias cartas van al exilio como parte del mismo evento en tu turno, la habilidad disparada se disparará una sola vez.
-

Fénix recolector
{3}{R}
Criatura — Fénix
2/2

Vuela, prisa.

Cuando el Fénix recolector entre al campo de batalla, si lo lanzaste, aprende. (*Puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano o descartar una carta para robar una carta.*)

Mientras el Fénix recolector esté en tu cementerio, si fueras a aprender, en vez de eso, puedes regresar el Fénix recolector al campo de batalla.

- El Fénix recolector debe estar en tu cementerio en el momento en que se te indica que aprendas si quieres usar la última habilidad para regresarlo al campo de batalla.
- Si el Fénix recolector muere de alguna manera con su habilidad disparada en la pila, puedes regresarlo al campo de batalla con esa habilidad disparada.

Fin del semestre
{3}{W}

Instantáneo

Exilia cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo que controlas. Al comienzo del próximo paso final, regresa cada una de ellas al campo de batalla bajo el control de su propietario. Cada una de ellas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella si es una criatura y un contador de lealtad adicional sobre ella si es un planeswalker.

- Usa las características de cada permanente tal y como regresa al campo de batalla para determinar si debe entrar con un contador +1/+1 adicional, un contador de lealtad adicional o, en casos muy poco habituales, ambos. En particular, si exilias una criatura que solo era una criatura por un efecto de cambio de tipo, entrará como un permanente que no es criatura y no obtendrá ningún contador +1/+1 adicional del efecto del Fin del semestre.

General de la Edad de Sangre
{1}{R}

Criatura — Guerrero espíritu

2/2

{T}: Los Espíritus atacantes obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad activada del General de la Edad de Sangre solo afecta a los Espíritus que estén atacando en cuanto se resuelve. Si la activas cuando no haya ningún Espíritu atacando, no tendrá ningún efecto, incluso si atacas con uno o más Espíritus más adelante en el turno.
 - Una vez que la habilidad activada se resuelve, los Espíritus que obtienen la bonificación +1/+0 la conservarán hasta el final del turno, incluso después de dejar de atacar o si dejan de ser Espíritus.
-

Groff de cenagal

{1}{G}

Criatura — Perro planta

5/4

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrificas una criatura o pagas {3}.

- Debes sacrificar exactamente una criatura o pagar {3} 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 al Groff de cenagal 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.
-

Hablante del pasado apasionada

{4}{R}

Criatura — Chamán minotauro

3/4

Siempre que la Hablante del pasado apasionada ataque, puedes poner una carta de instantáneo o de conjuro de tu cementerio en el fondo de tu biblioteca. Si lo haces, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Las cartas exiliadas por la habilidad de la Hablante del pasado apasionada se exilian boca arriba.
 - Puedes jugar esas cartas durante ese turno incluso si la Hablante del pasado apasionada deja el campo de batalla o si otro jugador gana su control.
 - Jugar las cartas exiliadas con la Hablante del pasado apasionada sigue las reglas normales para jugar esas cartas. Debes pagar sus costes, si los hay, y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarlas. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de criatura, puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar cartas de tierra exiliadas con la Hablante del pasado apasionada si todavía no jugaste una tierra ese turno. En la mayoría de los casos, si exilias dos cartas de tierra, no podrás jugar las dos.
 - Todas las cartas exiliadas con la Hablante del pasado apasionada que no juegues permanecen en el exilio. No podrás jugarlas en turnos posteriores, incluso si la habilidad de la Hablante del pasado apasionada se vuelve a disparar.
-

Hélice de éter

{3}{G}{U}

Conjuro

Regresa el permanente objetivo a la mano de su propietario. Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Debes elegir dos objetivos legales para lanzar la Hélice de éter. Si no hay cartas de permanente en tu cementerio o no hay permanentes en el campo de batalla, no puedes empezar a lanzarla.

- Si solo un objetivo sigue siendo legal en cuanto la Hélice de éter intente resolverse, se resolverá igualmente y realizará la acción apropiada sobre el objetivo restante.

Historiador de espadas

{r/w} {r/w} {r/w} {r/w}

Criatura — Clérigo humano

2/3

Las criaturas atacantes que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.

- Si el Historiador de espadas deja el campo de batalla después de que se haya hecho el daño de combate de dañar primero, pero antes del daño de combate normal (tal vez porque atacó y fue destruido por el daño de combate de dañar primero), las criaturas atacantes que controlas perderán la habilidad de dañar dos veces. Una criatura sin la habilidad de dañar dos veces no hará daño de combate normal si ya hizo daño de dañar primero ese turno.

Hofri Forjafantasmas

{3} {R} {W}

Criatura legendaria — Clérigo enano

4/5

Los Espíritus que controlas obtienen +1/+1 y tienen las habilidades de arrollar y prisa.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, exíliala. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un Espíritu además de sus otros tipos y tiene “Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a tu cementerio”.

- La última habilidad de Hofri Forjafantasmas está vinculada a la habilidad que otorga a la ficha de Espíritu. Si un efecto de reemplazo hace que crees más de una ficha de Espíritu con este efecto, todas tendrán esa habilidad y la carta exiliada regresará al cementerio si alguna de ellas deja el campo de batalla.
- Si otra criatura entra al campo de batalla como una copia de la ficha de Espíritu o si otro efecto crea una copia de la ficha de Espíritu, tendrá la habilidad disparada concedida por Hofri, pero no estará vinculada a la habilidad de Hofri y no regresará la carta al cementerio cuando deje el campo de batalla.
- Cada ficha de Espíritu que creas solo se refiere a la carta que exilias durante la resolución de la habilidad que creó esa ficha. Cuando deja el campo de batalla, solo regresas esa carta a tu cementerio, no cualquier otra carta exiliada por Hofri.
- Si no puedes exiliar la carta, tal vez porque otro efecto la movió antes de que la habilidad disparada comenzara a resolverse, no crearás una ficha.
- La copia usa los valores copiables de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla antes de morir, no tal y como existía en el cementerio antes de ser exiliada.
- La ficha copia exactamente lo que había impreso en la criatura original y nada más (a menos que la criatura estuviese copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura también funcionará.
-

Ignus sonriente

{2} {R}

Criatura — Elemental

2/2

{R}, regresar la Ignus sonriente a la mano de su propietario: Agrega {C} {C} {R}. Activa esto solo como un conjuro.

- Aunque la habilidad de la Ignus sonriente tiene una restricción de cuándo jugarla, sigue siendo una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
 - Si lanzas esta carta de forma normal durante tu fase principal, entrará al campo de batalla y recibirás la prioridad. Si eso no dispara ninguna habilidad, puedes activar su habilidad de inmediato, antes de que ningún otro jugador tenga la oportunidad de removerla del campo de batalla.
-

Iluminar la historia

{2} {R} {R}

Conjuro — Lección

Descarta cualquier cantidad de cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas. Luego, si hay siete o más cartas en tu cementerio, crea una ficha de criatura

Espíritu roja y blanca 3/2.

- Puedes elegir no descartar ninguna carta en cuanto Iluminar la historia se resuelve. En ese caso, no robarás ninguna carta, pero podrás crear un Espíritu igualmente.
 - Iluminar la historia permanecerá en la pila hasta que termine de resolverse, por lo que no se contará a sí misma como una de las cartas en tu cementerio.
-

Intercepción de mascota

{3} {R}

Conjuro

Cuesta {3} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una ficha de criatura.

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

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Intercepción de mascota). El valor de maná de la Intercepción de mascota siempre es de 4, al margen del coste total para lanzarla.
-

Investigación práctica

{3} {U} {R}

Instantáneo

Roba cuatro cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de instantáneo o de conjuro.

- En cuanto la Investigación práctica se resuelva, puedes descartar una carta de instantáneo o de conjuro o descartar dos cartas, que pueden ser o no ser una carta de instantáneo o de conjuro.

Investigadora de sangre

{1} {B} {G}

Criatura — Druida vampiro

2/2

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

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la Investigadora de sangre.

- Si ganas vidas al mismo tiempo que la Investigadora de sangre recibe daño letal, esta muere antes de que su habilidad pueda poner un contador +1/+1 sobre ella.
- Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se disparará una sola vez.

Invocación de líneas místicas

{5} {G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de tierras que controlas.

- La cantidad de tierras que controlas se cuenta en cuanto la Invocación de líneas místicas se resuelve.

Iteración expresiva

{U} {R}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano, una de ellas en el fondo de tu biblioteca y exilia una de ellas. Puedes jugar la carta exiliada este turno.

- Las cartas exiliadas siempre se exilian boca arriba, a menos que el efecto que las exilió indique lo contrario.
- Si eliges jugar la carta exiliada este turno, debes pagar igualmente todos los costes y respetar las restricciones de cuándo jugarla que requiera esa carta. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que tengas una jugada de tierra disponible.
- Si no juegas la carta exiliada, permanece exiliada. No estará disponible para jugarla en los próximos turnos.

Jadzi, oráculo de Arcavios

{6} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

5/5

Descartar una carta: Regresa a Jadzi, oráculo de Arcavios a la mano de su propietario.

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta que no sea tierra, puedes lanzarla pagando {1} en lugar de pagar su coste de maná. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla.

////

Viaje hacia el oráculo

{2} {G} {G}

Conjuro

Puedes poner cualquier cantidad de cartas de tierra de tu mano en el campo de batalla. Luego, si controlas ocho o más tierras, puedes descartar una carta. Si lo haces, regresa el Viaje hacia el oráculo a la mano de su propietario.

- Poner una tierra en el campo de batalla no cuenta como jugar una tierra para el turno y no sigue las restricciones de cuándo jugarla normales.
- Puedes elegir no lanzar una carta que no sea tierra mostrada por la habilidad disparada de Jadzi. Si no la lanzas, permanece en la parte superior de tu biblioteca.
- Si lanzas la carta que mostraste con la habilidad de Jadzi, ignoras las restricciones de cuándo lanzarla normales.
- Si muestras una carta de dos caras modal con la habilidad disparada de Jadzi y ambas caras no son tierras, puedes lanzar cualquier cara pagando {1} en lugar de pagar su coste de maná. Si solo la cara posterior es una tierra, puedes lanzar la cara frontal. Si ambas caras son tierras, pondrás la cara frontal boca arriba en el campo de batalla.
- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná usando la habilidad de hechicería de Jadzi, debes elegir 0 como valor de X.
- Como la habilidad de hechicería ofrece un coste alternativo de {1} para el hechizo, no puedes pagar ningún otro coste alternativo que se pueda aplicar. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales y debes pagar todos los costes adicionales obligatorios.
- Solo puedes activar la habilidad activada de Jadzi mientras Jadzi está en el campo de batalla. Si Jadzi ya no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad se resuelve, no la regresará a tu mano desde ninguna otra zona.

Kasmina, sabia de los enigmas

{1}{G}{U}

Planeswalker legendario — Kasmina

2

Cada otro planeswalker que controlas tiene las habilidades de lealtad de Kasmina, sabia de los enigmas.

+2: Adivina 1.

−X: Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0.

Pon X contadores +1/+1 sobre ella.

−8: Busca en tu biblioteca una carta de instantáneo o de conjuro que comparta un color con este planeswalker, exilia esa carta y luego baraja. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Cada otro planeswalker que controlas gana las habilidades de lealtad de Kasmina además de las tuyas. Por cada planeswalker que controlas, igualmente solo puedes activar una de las habilidades de lealtad de ese planeswalker por turno.
- Cuando activas la última habilidad de lealtad de Kasmina en otro planeswalker, buscas en tu biblioteca una carta que comparta un color con ese planeswalker, no con Kasmina. No puedes buscar una carta incolora, incluso si el planeswalker es incoloro.

Kianne, decana de las sustancias

{2}{G}

Criatura legendaria — Druida elfo

2/2

{T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en tu mano. De lo contrario, pon un contador de investigación sobre ella.

{4}{G}: Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon un contador +1/+1 sobre ella por cada valor de maná distinto entre las cartas que no sean tierra de las cuales eres propietario en el exilio con contadores de investigación sobre ellas.

////

Imbraham, decano de la teoría

{2}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero ave

3/3

Vuela.

{X}{U}{U}, {T}: Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca y pon un contador de investigación sobre cada una de ellas. Luego puedes poner en tu mano una carta de la que eres propietario en el exilio con un contador de investigación sobre ella.

- Las cartas se exilian boca arriba a menos que un efecto indique lo contrario.
- Las cartas exiliadas con contadores de investigación sobre ellas conservan sus contadores de investigación incluso si Kianne o Imbraham dejan el campo de batalla.
- Tanto la segunda habilidad de Kianne como la de Imbraham miran todas las cartas de las cuales eres propietario en el exilio con contadores de investigación, incluso si fueron exiliadas por un permanente distinto, como otra Kianne u otro Imbraham.

- Puedes elegir 0 como valor de X en cuanto activas la última habilidad de Imbraham. Si lo haces, no exiliarás ninguna carta de tu biblioteca. Sin embargo, todavía puedes poner en tu mano una carta exiliada previamente con un contador de investigación sobre ella.

Killian, duelista de tinta

{W}{B}

Criatura legendaria — Brujo humano

2/2

Vínculo vital.

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

Te cuesta {2} menos lanzar hechizos que hagan objetivo a una criatura.

- Killian, duelista de tinta no puede reducir el requisito de maná de color del coste de maná de un hechizo.
- Killian puede reducir los costes alternativos. Por ejemplo, si eliges pagar el coste alternativo de {1}{B} del Dominio siniestro mientras haces objetivo a una criatura, ese coste se reduciría a {B}.
- Si un hechizo tiene costes adicionales, aplica esos incrementos antes de aplicar las reducciones de coste.

La Biblioplex

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de instantáneo o de conjuro, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si no pones la carta en tu mano, puedes ponerla en tu cementerio. Activa esto solo si tienes exactamente cero o siete cartas en tu mano.

- Si no eliges mostrar la carta o ponerla en tu cementerio, la carta permanece en la parte superior de tu biblioteca.
- Aunque debes tener exactamente cero o siete cartas en la mano para activar la última habilidad, no importa cuántas cartas tengas en la mano en cuanto esa habilidad se resuelve.

Lanza de la mortalidad

{2}{B}{G}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si ganaste vidas este turno.

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la Lanza de la mortalidad). El valor de maná de la Lanza de la mortalidad siempre es de 4, al margen del coste total para lanzarla.
-

Llegada del dragón

{2}{R}

Conjuro

La Llegada del dragón hace 3 puntos de daño a cada oponente. Puedes exiliar la Llegada del dragón y cuatro cartas llamadas Llegada del dragón de tu cementerio. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de criatura Dragón, ponla en el campo de batalla y luego baraja. Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Llegada del dragón.

- En la mayoría de los casos, tendrás que exiliar cinco cartas llamadas Llegada del dragón (la que se resuelve de la pila y cuatro más de tu cementerio) para buscar una carta de Dragón. Sin embargo, si la Llegada del dragón es una copia, la puedes exiliar igualmente junto con cuatro cartas llamadas Llegada del dragón de tu cementerio para buscar una carta de Dragón. A continuación, la copia exiliada dejará de existir.
- La última habilidad de la Llegada del dragón te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, durante un evento Limitado de Strixhaven, no puedes agregar las Llegadas del dragón de tu colección personal.

Maga del espectáculo

{1}{U}{R}

Criatura — Chamán ave

2/2

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de instantáneo y de conjuro con valor de maná de 5 o más.

- La segunda habilidad de la Maga del espectáculo no puede reducir los requisitos de maná de color de los hechizos que lanzas.
- La segunda habilidad de la Maga del espectáculo solo tiene en cuenta el valor de maná de un hechizo, no el coste que pagas por él. Por ejemplo, si controlas dos copias de la Maga del espectáculo y lanzas un conjuro con coste de maná de {4}{U}, el coste se reducirá a {2}{U}.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar su valor de maná. Por ejemplo, si lanzas un conjuro con coste de maná de {X}{U} y eliges 4 como valor de X, su valor de maná es de 5.

Magma opus

{6}{U}{R}

Instantáneo

La Magma opus hace 4 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de objetivos. Gira dos permanentes objetivo. Crea una ficha de criatura Elemental azul y roja 4/4. Roba dos cartas.

{u/r}{u/r}, descartar la Magma opus: Crea una ficha de Tesoro.

- Eliges todos los objetivos de la Magma opus en cuanto lanzas el hechizo. Esto incluye hasta cuatro objetivos para el primer efecto y dos permanentes objetivo para el segundo efecto.

- También eliges cómo se dividirán los 4 puntos de daño entre el primer grupo de objetivos en cuanto lanzas la Magma opus. Debes hacer al menos 1 punto de daño a cada uno de esos objetivos.
- Debes elegir dos permanentes objetivo diferentes para el segundo efecto. Puedes elegir permanentes que ya estén girados.
- El mismo permanente puede ser elegido como “objetivo” para los dos grupos de objetivos. Es decir, puedes hacer que la Magma opus haga daño a una criatura o planeswalker y luego lo gire. (Nos cuesta imaginar el porqué, pero aquí el cerebritito eres tú).
- Si de alguna manera todos los objetivos de la Magma opus son ilegales en cuanto intente resolverse, no sucede ninguno de sus efectos. No crearás una ficha de Elemental ni robarás dos cartas.

Mejunje letal

{B}{G}

Conjuro

Cada jugador sacrifica una criatura o un planeswalker. Si sacrificaste un permanente de esta manera, puedes regresar otra carta de permanente de tu cementerio a tu mano.

- En primer lugar, el jugador activo elige qué criatura o planeswalker quiere sacrificar; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todos esos permanentes son sacrificados simultáneamente.
- Si lanzas el Mejunje letal y controlas alguna criatura o planeswalker en cuanto se resuelve, debes sacrificar uno de ellos.
- Puedes elegir qué carta de permanente regresas a tu mano, si regresas alguna, en cuanto el Mejunje letal se resuelve y después de sacrificar tus permanentes.
- No puedes regresar la misma carta de permanente que sacrificaste.

Mentora unepiedras

{1}{R}{W}

Criatura — Consejero espíritu

3/3

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, adivina 1.

- Si varias cartas dejen tu cementerio como parte del mismo evento, la habilidad de la Mentora unepiedras se disparará una sola vez.

Mila, compañera astuta

{1}{W}{W}

Criatura legendaria — Zorro

2/3

Siempre que un oponente ataque a uno o más planeswalkers que controlas, pon un contador de lealtad sobre cada planeswalker que controlas.

Siempre que un permanente que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar una carta.

////

Lukka, vinculador rebelde

{4}{R}{R}

Planeswalker legendario — Lukka

5

+1: Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta. Si una carta de criatura fue descartada de esta manera, en vez de eso, roba dos cartas.

-2: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo de tu próximo mantenimiento.

-7: Obtienes un emblema con “Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo”.

- Cuando la primera habilidad de Mila se resuelva, pondrás un contador de lealtad sobre todos los planeswalkers que controlas, incluso los que no estén siendo atacados.
- La primera habilidad de Mila se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas estén atacando o cuántos planeswalkers estén siendo atacados.
- La segunda habilidad de Mila se resolverá antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara.

Momento de eureka

{2}{G}{U}

Instantáneo

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

- Poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano no es lo mismo que jugar una tierra. Puedes hacerlo aunque ya jugaras una tierra en tu turno o si estás lanzando el Momento de eureka en el turno de tu oponente.

Muestra de confianza

{1}{W}

Instantáneo

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada otro hechizo de instantáneo y de conjuro que lanzaste este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La habilidad disparada cuenta todos los instantáneos y conjuros que se lanzaron antes de resolverse. Si lanzas hechizos de instantáneo en respuesta a la habilidad, esos hechizos contarán.
- Las habilidades de hechicería se disparan una vez por cada copia creada en cuanto la habilidad disparada de la Muestra de confianza se resuelve.
- Si el objetivo de la Muestra de confianza original se convirtió en un objetivo ilegal para cuando se copia el hechizo, al principio las copias seguirán haciendo objetivo a la misma criatura. Si no eliges nuevos objetivos para las copias, ninguna logrará resolverse. Ten en cuenta que no tienes que cambiar los objetivos, en particular no a criaturas oponentes, solo porque el objetivo actual de la Muestra de confianza sea ilegal.

Musa del remolino

{1}{U}{u/r}{R}

Criatura — Hechicero djinn

2/4

Vuela.

Siempre que la Musa del remolino ataque, te cuesta {X} menos lanzar el siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro que lances este turno, donde X es la fuerza de la Musa del remolino en cuanto esta habilidad se resuelva.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la habilidad disparada de la Musa del remolino). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La reducción de coste de la Musa del remolino solo puede reducir el maná genérico del coste total de un hechizo. No puede reducir los requisitos de maná de color.

Número áureo

{1}{G}{U}

Conjuro

Roba una carta por cada fuerza distinta entre las criaturas que controlas.

- Las criaturas tienen fuerzas distintas si sus fuerzas no son iguales. Por ejemplo, si tienes una criatura con fuerza de 2, dos criaturas con fuerza de 1 y una criatura con fuerza de -1, robarás tres cartas en cuanto el Número áureo se resuelva.

Ocuparse de las plagas

{B}{G}

Instantáneo

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

Crea X fichas de criatura Plaga negras y verdes 1/1 con “Cuando esta criatura muera, ganas 1 vida”, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

- Las copias de Ocuparse de las plagas usarán la fuerza de la criatura sacrificada para el hechizo original para determinar la cantidad de Plagas que creará cada copia. Como las copias no se lanzan, no sacrificarás criaturas adicionales para ellas.

Opción múltiple

{X}{U}

Conjuro

Si X es 1, adivina 1, luego roba una carta.

Si X es 2, puedes elegir un jugador. Ese jugador regresa una criatura que controla a la mano de su propietario.

Si X es 3, crea una ficha de criatura Elemental azul y roja 4/4.

Si X es 4 o más, haz todo lo anterior.

- La Opción múltiple no tiene ningún objetivo.
- Los efectos que aumentan o reducen los costes se aplican después de que elijas el valor de X y no afectarán a los resultados del hechizo.
- Puedes elegir 0 como valor de X en cuanto lanzas la Opción múltiple, pero no tendrá ningún efecto cuando se resuelva.
- Si un efecto te permite lanzar la Opción múltiple sin pagar su coste de maná, debes escoger 0 como valor de X. Es feo hacer trampas en un examen.

Orador estruendoso

{1}{W}

Criatura — Hechicero kor

2/2

Vigilancia.

Siempre que el Orador estruendoso ataque, gana la habilidad de volar hasta el final del turno si controlas una criatura con la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, indestructible, vínculo vital, amenaza y arrollar.

- Si controlas una criatura con una de las habilidades enumeradas en la última frase, el Orador estruendoso ganará esa habilidad, no la habilidad de volar.
- Verifica las criaturas que controlas en cuanto la habilidad disparada se resuelve para determinar qué habilidades gana el Orador estruendoso. Una vez que el Orador estruendoso gane una habilidad, no importa lo que les ocurra a las otras criaturas que controlas con esa habilidad.

Orientación de la mentora

{2}{U}

Conjuro

Cuando lances este hechizo, cópialo si controlas un planeswalker, Clérigo, Druida, Chamán, Brujo o Hechicero.

Adivina 1, luego roba una carta.

- La habilidad disparada se disparará cuando lances la Orientación de la mentora, al margen de los permanentes que controles. En cuanto esa habilidad intente resolverse, verificará si controlas al menos un permanente con el tipo o subtipos enumerados. Si es así, la Orientación de la mentora se copiará una vez, no una vez por cada uno de esos permanentes. Si no controlas un permanente apropiado en ese momento, la habilidad disparada no se resolverá y no copiará la Orientación de la mentora.

Pandilla rencorosa

{2} {W} {B}

Criatura — Brujo humano

0/0

Toque mortal.

La Pandilla rencorosa entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Pandilla rencorosa muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- La Pandilla rencorosa pone todos sus contadores sobre la criatura objetivo, no solo sus contadores +1/+1.
- La habilidad de la Pandilla rencorosa no hace que muevas sus contadores de ella a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre esa criatura la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía la Pandilla rencorosa cuando murió.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito cuando la Pandilla rencorosa muere, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si la Pandilla rencorosa tiene contadores -1/-1 sobre ella cuando muere, la última habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que el receptor también muera. Pues sí que son rencorosos, sí.

Pintallamas efrit

{3} {R}

Criatura — Chamán efrit

1/4

Daña dos veces.

Siempre que la Pintallamas efrit haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- La habilidad disparada de la Pintallamas efrit te permite lanzar el hechizo inmediatamente, ignorando las restricciones de cuándo lanzarlo. No te permite elegir lanzarlo más adelante.
- 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 el hechizo 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.

Plargg, decano del caos

{1}{R}

Criatura legendaria — Chamán orco

2/2

{T}, descartar una carta: Roba una carta.

{4}{R}, {T}: Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta que no sea tierra ni legendaria con valor de maná de 3 o menos. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon todas las cartas que muestres de esta manera y no lances en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

////

Augusta, decana del orden

{2}{W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

1/3

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

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

Siempre que ataques, endereza cada criatura que controlas, luego gira cualquier cantidad de criaturas que controlas.

- La segunda habilidad de Plargg, decano del caos te permite lanzar el hechizo durante la resolución de esa habilidad, ignorando las restricciones de cuándo lanzarlo normales.
- A pesar de la expresión “otras criaturas giradas”, la primera habilidad de Augusta no tiene en cuenta si Augusta está girada o enderezada. Lo mismo sucede con la segunda habilidad. Ambas habilidades se aplican mientras Augusta esté en el campo de batalla.
- La última habilidad de Augusta se dispara siempre que ataques con cualquier criatura, incluso si no atacas con Augusta.
- La última habilidad de Augusta endereza todas las criaturas que controlas, no solo las que atacaron este turno. Luego, eliges qué criaturas quieres girar, si quieres hacerlo con alguna.
- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate. Seguirá atacando de forma normal.

Poeta creído

{1}{B}

Criatura — Brujo humano

2/1

Siempre que el Poeta creído ataque, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Eliges si quieres pagar 2 vidas o no en cuanto la habilidad se resuelve. Una vez que tomes tu decisión, nadie puede responder antes de que el Poeta creído gane la habilidad de volar.
-

Portapergaminos brillante

{2}{R}{W}

Criatura — Enano clérigo

2/4

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia una carta de instantáneo o de conjuro al azar de tu cementerio. Puedes lanzarla este turno. Si un hechizo lanzado de esta manera fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Sigues pagando el coste de maná cuando lanzas la carta exiliada y debes seguir todas las reglas aplicables de cuándo lanzarla.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas con la habilidad de vínculo vital te hace daño, ganas y pierdes esa cantidad de vidas simultáneamente. En ese caso, tu total de vidas no cambia. (Sin embargo, puedes ganar vidas si el hechizo también hace daño a otros permanentes o jugadores).
- Algunos hechizos de instantáneo y de conjuro indican que otras cosas hacen daño en lugar de hacerlo ellos mismos. En estos casos, no ganarás vidas por ese daño (a menos que las otras cosas también tengan la habilidad de vínculo vital). En particular, un hechizo que haga que una criatura que controlas luche no hará que ganes vidas.

Profesora Ónix

{4}{B}{B}

Planeswalker legendario — Liliana

5

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

+1: Pierdes 1 vida. Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

−3: Cada oponente sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla ese jugador.

−8: Cada oponente puede descartar una carta. Si no lo hace, pierde 3 vidas. Repite este proceso seis veces más.

- Para la segunda habilidad de lealtad de la Profesora Ónix, si un oponente tiene varias criaturas con la mayor fuerza, ese jugador elige cuál de ellas sacrifica. El siguiente oponente por orden de turno elige qué criatura va a sacrificar. A continuación, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.
 - Para la última habilidad de lealtad de la Profesora Ónix, “este proceso” significa lo siguiente: en primer lugar, el siguiente oponente por orden de turno puede elegir una carta de su mano sin mostrarla; luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. A continuación, las cartas elegidas se muestran y se descartan al mismo tiempo y cada oponente que no descartó una carta (tanto si decidió no hacerlo como si tenía una mano vacía) pierde 3 vidas. Todo esto sucederá siete veces y cada oponente puede perder un máximo de 21 vidas.
 - Si la Profesora Ónix te parece conocida, probablemente sea porque ya viste este tipo de planeswalker antes.
-

Prueba de talentos

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo de instantáneo o de conjuro. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de su controlador cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que ese hechizo y exílielas. Ese jugador baraja y luego roba una carta por cada carta exiliada de su mano de esta manera.

- Normalmente, contrarrestar un hechizo hace que esa carta vaya al cementerio, por lo que estará allí y se podrá encontrar y exiliar.
- Si la cara posterior de una carta de dos caras modal es contrarrestada, no podrás exiliar ninguna carta, ni siquiera la que contrarrestaste, porque esas cartas solo tienen las características de su cara frontal (incluido el nombre) en el cementerio, mano y biblioteca.

Púgil aumentador

{1}{G}{G}

Criatura — Druida trol

3/3

Arrolla.

Mientras controles ocho o más tierras, el Púgil aumentador obtiene +5/+5.

////

Ecuación del eco

{3}{U}{U}

Conjuro

Elige la criatura objetivo que controlas. Cada otra criatura que controlas se convierte en una copia de ella hasta el final del turno, excepto que esas criaturas no son legendarias si la criatura elegida es legendaria.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Púgil aumentador puede convertirse en letal si la cantidad de tierras que controlas pasa a ser menor que ocho.
- La Ecuación del eco copia los valores impresos de la criatura objetivo. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o los efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera, y si una criatura se convierte en una copia, no se removerán los contadores o efectos que ya se le apliquen. En particular, la Ecuación del eco no copiará ningún efecto de cambio de tipo que esté convirtiendo al objetivo en 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.
- Si la criatura objetivo es una ficha, las otras criaturas que controlas copiarán las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, no se convertirán en fichas ninguna de las criaturas que no sean fichas. De manera similar, si la criatura objetivo es una criatura que no sea ficha, las fichas de criatura que controlas no dejarán de ser fichas.
- La Ecuación del eco afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno no serán copias de la criatura elegida.

Pupilo estrella
{W}
Criatura — Hechicero humano
0/0
El Pupilo estrella entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él.
Cuando el Pupilo estrella muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- El Pupilo estrella pone todos sus contadores sobre la criatura objetivo, no solo sus contadores +1/+1.
- La habilidad del Pupilo estrella no hace que muevas sus contadores de él a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre esa criatura la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía el Pupilo estrella cuando murió.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito cuando el Pupilo estrella muere, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si el Pupilo estrella tiene contadores -1/-1 sobre él cuando muere, la última habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que el receptor también muera.

Quedarse en blanco
{2} {B}
Conjuro
El jugador objetivo descarta dos cartas. Luego exilia todas las cartas del cementerio de ese jugador.

- Si el jugador objetivo tiene una carta en la mano para cuando Quedarse en blanco se resuelve, la descartará y se exiliarán las cartas de su cementerio. Si su mano está vacía, solo exiliarás las cartas de su cementerio.

Quintorius, historiador de campo
{3} {R} {W}
Criatura legendaria — Clérigo elefante
2/4
Los Espíritus que controlas obtienen +1/+0.
Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 3/2.

- Si dos o más cartas dejen tu cementerio en un único evento, la última habilidad de Quintorius se disparará una vez. Si dejan tu cementerio en eventos separados, se disparará una vez por cada evento.

Renacimiento precipitado
{B} {G}
Instantáneo
Elige una criatura objetivo. Cuando esa criatura muera este turno, busca en tu biblioteca una carta de criatura con menor valor de maná, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- Si eliges una criatura o buscas una carta de criatura con {X} en su coste de maná, X se considera 0.
-

Reprobar

{1} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es 7 menos la cantidad de cartas en la mano del controlador de esa criatura.

- El valor de X se determina en cuanto Reprobar se resuelve.
 - Si el controlador de la criatura objetivo tiene siete o más cartas en la mano cuando Reprobar se resuelve, la criatura obtiene -0/-0. Este efecto nunca aumentará la fuerza ni la resistencia de la criatura.
-

Ritual de eliminación

{2} {B} {G}

Conjuro

Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná de 2 o menos. Agrega {B} o {G} por cada permanente destruido de esta manera.

- Puedes elegir agregar {B} o {G} por cada permanente destruido. No tienes que limitarte a un solo color.
-

Rootha, artista voluble

{1} {U} {R}

Criatura legendaria — Chamán orco

1/4

{2}, regresar a Rootha, artista voluble a la mano de su propietario: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de Rootha, artista voluble debe tener un objetivo para activarse. No puedes activarla sin ningún objetivo para regresar a Rootha a tu mano.
-

Rowan, erudita de las chispas

{2} {R}

Planeswalker legendario — Rowan

2

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

+1: Rowan, erudita de las chispas hace 1 punto de daño a cada oponente. Si robaste tres o más cartas este turno, en vez de eso, hace 3 puntos de daño a cada oponente.

-4: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes pagar {2}.

Si lo haces, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia”.

////

Will, erudito de la escarcha

{4} {U}

Planeswalker legendario — Will

4

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

+1: Hasta una criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 0/2 hasta tu próximo turno.

-3: Roba dos cartas.

-7: Exilia hasta cinco permanentes objetivo. Por cada permanente exiliado de esta manera, su controlador crea una ficha de criatura Elemental azul y roja 4/4.

- Los requisitos de maná de color de los hechizos que lances no se pueden reducir con la primera habilidad de ninguna de las dos caras.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Rowan o Will). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Para el emblema de Rowan, solo puedes pagar {2} una vez. No puedes pagar más para copiar el hechizo más de una vez.
- Para la primera habilidad de lealtad de Will, todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia de una criatura sin fijarlas a un valor específico (es decir, los que no afecten a la fuerza y/o resistencia base) se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.

Sabia de la simetría

{U}

Criatura — Hechicero humano

0/2

Vuela.

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, la criatura objetivo que controlas tiene una fuerza base de 2 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Sabia de la simetría sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza de la criatura objetivo a un valor específico. Si comienzan a aplicarse otros efectos que fijan su fuerza a valores específicos después de que esta habilidad se resuelva, sobrescribirán este efecto.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza de una criatura sin fijarla a un valor específico (es decir, los que no afecten a la fuerza base) se aplicarán después de fijar su fuerza base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza.

Sabio de las manifestaciones

{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando el Sabio de las manifestaciones entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

- X es la cantidad de cartas en tu mano en cuanto la habilidad disparada del Sabio de las manifestaciones se resuelva.

Secuencia emergente

{1} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. Esa tierra se convierte en una criatura Fractal verde y azul 0/0 que sigue siendo una tierra. Pon un contador +1/+1 sobre ella por cada tierra que hiciste que entrara al campo de batalla bajo tu control este turno.

- La tierra no será una criatura en cuanto entre al campo de batalla a menos que otro efecto haga que lo sea. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.
- La última frase de la habilidad de la Secuencia emergente cuenta la tierra que puso en el campo de batalla.

Shádrìx Plumargéntum

{3} {W} {B}

Criatura legendaria — Dragón anciano

2/5

Vuela, daña dos veces.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes elegir dos.

Cada modo debe hacer objetivo a un jugador distinto.

- El jugador objetivo crea una ficha de criatura Tinticola blanca y negra 2/1 con la habilidad de volar.
- El jugador objetivo roba una carta y pierde 1 vida.
- El jugador objetivo pone un contador +1/+1 sobre cada criatura que controla.

- Puedes elegir exactamente cero modos o dos modos. No puedes elegir un solo modo. Si eliges dos modos, eliges qué dos y los jugadores objetivo en cuanto pones la habilidad disparada en la pila.

- Puedes hacer objetivo a un jugador con el tercer modo incluso si no controla ninguna criatura.
-

Shaile, decana del resplandor

{1}{W}

Criatura legendaria — Clérigo ave

1/1

Vuela, vigilancia.

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que entró al campo de batalla bajo tu control este turno.

////

Embrose, decano de las sombras

{2}{B}{B}

Criatura legendaria — Brujo humano

4/4

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo, luego Embrose, decano de las sombras hace 2 puntos de daño a esa criatura.

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, roba una carta.

- Si una criatura entró al campo de batalla bajo tu control este turno, pero es controlada por un jugador distinto cuando la habilidad activada de Shaile se resuelve, obtendrá igualmente un contador +1/+1.
-

Sierpe de biblioteca

{7}{G}

Criatura — Sierpe

7/7

Arrolla.

Cuando la Sierpe de biblioteca entre al campo de batalla, ganas 3 vidas y robas una carta.

{2}{G}: Pon la Sierpe de biblioteca de tu cementerio en tu biblioteca en tercer lugar desde la parte superior.

- Si la Sierpe de biblioteca se remueve de tu cementerio en respuesta a su última habilidad, no irá a tu biblioteca.
 - Si solo tienes una o ninguna carta en tu biblioteca cuando la última habilidad de la Sierpe de biblioteca se resuelve, esta va al fondo de tu biblioteca.
-

Silenciadora de Plumargéntum

{W}{B}

Criatura — Clérigo humano

3/2

En cuanto la Silenciadora de Plumargéntum entre al campo de batalla, elige un nombre de carta que no sea tierra.

Siempre que un oponente lance un hechizo con el nombre elegido, pierde 3 vidas y tú robas una carta.

- La segunda habilidad disparada de la Silenciadora de Plumargéntum se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.
-

Simetrista maestro

{2}{G}{G}

Criatura — Druida rinoceronte

4/4

Alcance.

Siempre que una criatura que controlas con fuerza igual a su resistencia ataque, gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La habilidad disparada del Simetrista maestro solo tiene en cuenta la fuerza y la resistencia de una criatura cuando ataca. Una vez que la habilidad se dispare, cambiar la fuerza o la resistencia de la criatura no impedirá que gane la habilidad de arrollar ni le removerá la habilidad de arrollar.
-

Strix del sueño

{2}{U}

Criatura — Ilusión ave

3/2

Vuela.

Cuando el Strix del sueño sea objetivo de un hechizo, sacrificalo.

Cuando el Strix del sueño muera, aprende. (*Puedes mostrar una carta de Lección de la cual eres propietario de fuera del juego y ponerla en tu mano o descartar una carta para robar una carta.*)

- Si el Strix del sueño es el objetivo de un hechizo, será sacrificado antes de que ese hechizo intente resolverse. Si es el único objetivo de ese hechizo, se removerá de la pila en lugar de resolverse y no se llevarán a cabo ninguna de sus instrucciones.
-

Supervisora estricta

{1}{W}

Criatura — Clérigo espíritu

1/3

Vuela.

Siempre que un permanente que entre al campo de batalla haga que se dispare una habilidad disparada, contrarresta esa habilidad a menos que su controlador pague {2}.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.
- Los efectos que modifican la manera en que una criatura entra al campo de batalla no son habilidades disparadas y no se ven afectados por la habilidad de la Supervisora estricta. Estos incluyen, entre otros, los efectos que hacen que un permanente entre al campo de batalla como una copia de otro permanente, los efectos que hacen que un permanente entre con contadores y los efectos que hacen que un permanente entre girado.

- Las habilidades que se disparan cuando otra cosa hace que una habilidad se dispare siempre irán a la pila después de la habilidad que hizo que se dispararan. Por ejemplo, la habilidad de la Supervisora estricta siempre se resolverá antes que la habilidad disparada que hizo que se disparara. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.
- La versión en español impresa de la Supervisora estricta tiene un error. El texto correcto es el que aparece aquí. Es el controlador de la habilidad disparada quien debe pagar {2} o no. Su contador o quien sea que le ayuda con los impuestos no tiene nada que ver.

Suspensión académica

{1}{W}

Conjuro — Lección

Elige uno:

- Elige un nombre de carta que no sea tierra. Los oponentes no pueden lanzar hechizos con el nombre elegido hasta tu próximo turno.
 - Elige el permanente objetivo que no sea tierra. Hasta tu próximo turno, no puede atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.
- Para el primer modo, nadie puede lanzar hechizos entre el momento en que se nombra una carta y el momento en que el efecto de la Suspensión académica empieza a aplicarse.
 - La Suspensión académica es un conjuro, pero en algunos casos poco habituales se puede lanzar en respuesta a otros hechizos. Los hechizos con el nombre elegido que de alguna manera ya están en la pila cuando la Suspensión académica se resuelve no se verán afectados.
 - Aunque no se puedan lanzar hechizos con el nombre elegido, otro efecto puede poner igualmente una carta con ese nombre en el campo de batalla (si es una carta de permanente).
 - Puedes nombrar cualquier cara de una carta de dos caras modal, pero no ambas, y puedes nombrar cualquier mitad de una carta partida, pero no ambas. Los oponentes todavía podrán lanzar la cara o la mitad que no hayas nombrado.
 - Si haces objetivo a un permanente que no sea criatura con el segundo modo y más adelante se convierte en una criatura, esa criatura seguirá sin poder atacar o bloquear hasta tu próximo turno.
 - Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Esto no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).

Tánazir Quándrix

{3}{G}{U}

Criatura legendaria — Dragón anciano

4/4

Vuela, arrolla.

Cuando Tánazir Quándrix entre al campo de batalla, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que Tánazir Quándrix ataque, puedes hacer que la fuerza y la resistencia base de otras criaturas que controlas se conviertan en la fuerza y la resistencia de Tánazir Quándrix hasta el final del turno.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- En cuanto la última habilidad se resuelve, la fuerza y resistencia base de las otras criaturas que controlas se fijan en la fuerza y resistencia actual de Tánazir Quándrix, no en su fuerza y resistencia base. Si la fuerza o resistencia de Tánazir Quándrix cambian más adelante en el turno, las otras criaturas que controlas no se ven afectadas.
- La última habilidad de Tánazir Quándrix sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia de una criatura a valores específicos. Si comienzan a aplicarse otros efectos que fijan su fuerza o resistencia a valores específicos después de que la habilidad se resuelva, sobrescribirán este efecto.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia de una criatura sin fijarlas a un valor específico (es decir, los que no afecten a la fuerza y/o resistencia base) se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.

Tejglifos abnegado

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/3

Exiliar el Tejglifos abnegado: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

////

Vanidad mortal

{5} {B} {B} {B}

Conjuro

Elige una criatura o planeswalker, luego destruye todas las otras criaturas y planeswalkers.

- Solo puedes activar la habilidad del Tejglifos abnegado si el Tejglifos abnegado está en el campo de batalla. Solo las criaturas que controlas en cuanto esa habilidad se resuelve ganarán la habilidad de indestructible. Las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno no la obtendrán.
- En cuanto la Vanidad mortal se resuelve, debes elegir qué criatura o planeswalker quieres salvar. Una vez tomada la decisión, los jugadores no podrán responder antes de que el resto de criaturas y planeswalkers sean destruidos.
- Puedes elegir cualquier criatura o planeswalker, incluso uno que controle un oponente.
- Debes elegir una criatura o planeswalker si hay uno en el campo de batalla.
- Como la Vanidad mortal no hace objetivo al permanente que eliges salvar, puedes elegir criaturas con la habilidad de antimaleficio o con protección contra negro.

Tentado por los Oriq

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

Conjuro

Por cada oponente, gana el control de hasta una criatura o planeswalker objetivo que controla ese jugador con valor de maná de 3 o menos.

- El efecto de cambio de control de Tentado por los Oriq dura indefinidamente.
 - A menos que tenga la habilidad de prisa, no podrás atacar con una criatura ni activar sus habilidades que tengan {T} en su coste durante el turno en el que ganes su control.
-

Teórico de conspiraciones

{1}{R}

Criatura — Chamán humano

2/2

Siempre que el Teórico de conspiraciones ataque, puedes pagar {1} y descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

Siempre que descartes una o más cartas que no sean tierra, puedes exiliar una de ellas de tu cementerio. Si lo haces, puedes lanzarla este turno.

- Mientras se resuelve la habilidad del Teórico de conspiraciones, no puedes pagar {1} y descartar una carta varias veces para robar más cartas.
 - La carta exiliada por la segunda habilidad se exilia boca arriba. Lanzarla sigue las reglas normales para lanzar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si es una carta de criatura, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. En la mayoría de los casos, si exilias una carta que no sea de instantáneo durante el turno de un oponente, no podrás lanzarla ese turno.
-

Tormenta de pigmento

{3}{R}{R}

Conjuro

La Tormenta de pigmento hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. El daño sobrante se hace al controlador de esa criatura en vez de eso.

- El daño sobrante causado por un hechizo o habilidad es similar a cómo se calcula el daño de combate hecho por una criatura con la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Se trata de la resistencia de la criatura menos la cantidad de daño que ya está marcado sobre ella, pero ignorando los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura tiene una habilidad, como la de indestructible, que hará que este daño no la destruya.
 - Una vez determinado el daño sobrante, la Tormenta de pigmento hace daño simultáneamente a la criatura y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Tormenta de pigmento intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No hará daño a ningún jugador.
 - El efecto de reemplazo de la Tormenta de pigmento es un efecto de autorreemplazo. Se aplica antes que cualquier otro efecto de reemplazo que fuera a cambiar la cantidad de daño hecho a la criatura objetivo y a su controlador.
-

Trago fortalecedor

{G}

Instantáneo

Ganas 2 vidas. La criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- El Trago fortalecedor cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 2 vidas y ganaste 3 vidas antes en el turno, ganarás 2 vidas más del Trago fortalecedor y la criatura objetivo obtendrá +5/+5.
-

Transformación errática

{1} {U}

Conjuro — Lección

Hasta el final del turno, el permanente objetivo que no sea tierra pierde todas las habilidades y se convierte en una criatura Rana azul con fuerza y resistencia base de 1/1 o una criatura Pulpo azul con fuerza y resistencia base de 4/4, a tu elección.

- Eliges entre Rana y Pulpo en cuanto la Transformación errática se resuelve, no cuando la lanzas.
-

Túnel de acceso

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{3}, {T}: La criatura objetivo con fuerza de 3 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o menos es bloqueada, la segunda habilidad del Túnel de acceso no hará que deje de estar bloqueada.
 - Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de 3 cuando la segunda habilidad del Túnel de acceso intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 3 después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
-

Uvilda, decana de la perfección

{2} {U}

Criatura legendaria — Hechicero djinn

2/2

{T}: Puedes exiliar una carta de instantáneo o de conjuro de tu mano y poner tres contadores de mejora sobre ella.

Gana “Al comienzo de tu mantenimiento, si esta carta está exiliada, remueve un contador de mejora de ella” y “Cuando se remueva el último contador de mejora de esta carta, si está exiliada, puedes lanzarla. Te cuesta {4} menos lanzarla de esta manera”.

////

Nassari, decana de la expresión

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Chamán efrít

4/4

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de la biblioteca de cada oponente. Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de entre esas cartas exiliadas y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.

Siempre que lances un hechizo desde el exilio, pon un contador +1/+1 sobre Nassari, decana de la expresión.

- Después de remover el último contador de mejora, lanzar el hechizo es opcional. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta. Si un efecto te prohíbe que lances la carta o si eliges no lanzarla, permanece en el exilio sin contadores de mejora sobre ella y no podrás lanzarla más adelante.
 - La reducción de coste concedida por Uvilda, decana de la perfección no reducirá ningún requisito de maná de color del coste del hechizo.
 - 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 Uvilda, decana de la perfección). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Exilias cartas con Nassari, decana de la expresión boca arriba. Lanzar esos hechizos está sujeto a las restricciones de cuándo lanzarlos normales para los hechizos.
 - Todas las cartas exiliadas con la habilidad de Nassari que no lances permanecerán en el exilio. No podrás lanzar esas cartas en los turnos posteriores, aunque la habilidad de Nassari te dará otro grupo de cartas de entre las que elegir cada vez que se resuelva.
 - La última habilidad de Nassari se dispara cuando lanzas cualquier hechizo desde el exilio, no solo las cartas que fueron exiliadas con su primera habilidad.
-

Valentin, decano de las venas

{B}

Criatura legendaria — Brujo vampiro

1/1

Amenaza, vínculo vital.

Si una criatura que no sea ficha que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala. Cuando lo hagas, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Plaga negra y verde 1/1 con “Cuando esta criatura muera, ganas 1 vida”.

////

Lisette, decana de las raíces

{2}{G}{G}

Criatura legendaria — Druida humano

4/4

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {1}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas y esas criaturas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si una criatura que no sea ficha que controla un oponente fuera a morir y, en vez de eso, Valentin y otro efecto están intentando exiliarla, ese oponente elige qué efecto quiere aplicar. Si al final el efecto de Valentin no se aplica debido a esta elección, la habilidad disparada que te permite pagar {2} no se disparará, incluso si la carta de criatura termina en el exilio.
- Si ganas vidas al mismo tiempo que una criatura que controlas recibe daño letal, esa criatura muere antes de que la habilidad de Lisette pueda poner un contador +1/+1 sobre ella.
- Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
- Solo puedes pagar {1} una vez por cada evento de ganancia de vidas.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se disparará una sola vez.

Velomachus Sapiéntium

{5}{R}{W}

Criatura legendaria — Dragón anciano

5/5

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que Velomachus Sapiéntium ataque, mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná menor o igual a la fuerza de Velomachus Sapiéntium de entre ellas sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Cuando la habilidad disparada de Velomachus Sapiéntium se resuelve, te permite lanzar un hechizo inmediatamente, ignorando las restricciones de cuándo lanzarlo. No te permite lanzar ese hechizo más adelante en el turno.
- Si eliges no lanzar un hechizo de esta manera, todas las cartas se pondrán en el fondo de la biblioteca en un orden aleatorio.
- Si estás lanzando un hechizo con {X} en su coste sin pagar su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Vórtice de detención

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente que no sea tierra.

El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

{3}: Destruye el Vórtice de detención. Solo tus oponentes pueden activar esta habilidad y solo como un conjuro.

- En un juego de varios jugadores, cualquier oponente puede activar la última habilidad del Vórtice de detención, no solo un oponente que controle el permanente que está siendo encantado.

Zarcillos devoradores

{1}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que no controlas. Cuando el permanente que no controlas muera este turno, ganas 2 vidas.

- Los Zarcillos devoradores crean una habilidad disparada retrasada que se dispara siempre que la criatura o planeswalker objetivo que no controlas muera este turno, incluso si no murió por el daño hecho en cuanto los Zarcillos devoradores se resolvieron.

Zimone, prodigio de Quándrix

{G}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/2

{1}, {T}: Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

{4}, {T}: Roba una carta. Si controlas ocho o más tierras, en vez de eso, roba dos cartas.

- La primera habilidad de Zimone no es lo mismo que jugar una tierra. En cuanto se resuelve, puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano, incluso si no tienes ninguna jugada de tierra disponible o si es el turno de otro jugador.
- La última habilidad de Zimone cuenta la cantidad de tierras que controlas en cuanto se resuelve, no en cuanto la activas.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE MYSTICAL ARCHIVE DE STRIXHAVEN

Abrazo krosano

{2} {G}

Instantáneo

Fracción de segundo. (*Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.*)

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

- Los jugadores seguirán teniendo la prioridad mientras una carta con la habilidad de fracción de segundo esté en la pila.
- Fracción de segundo no impide que los jugadores activen habilidades de maná.
- Fracción de segundo no impide que las habilidades disparadas se disparen. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Fracción de segundo no impide que las habilidades disparadas copien hechizos, como la del emblema creado por Rowan, erudita de las chispas.
- Fracción de segundo no impide que los jugadores realicen acciones especiales. En particular, los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con fracción de segundo esté en la pila.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos o habilidades que ya estén en la pila.
- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.

Acercamiento del Segundo Sol

{6} {W}

Conjuro

Si este hechizo fue lanzado desde tu mano y ya lanzaste otro hechizo llamado Acercamiento del Segundo Sol en este juego, ganas el juego. De lo contrario, pon el Acercamiento del Segundo Sol en la biblioteca de su propietario en séptimo lugar desde la parte superior y tú ganas 7 vidas.

- Una carta que cambia de zona se considera un objeto nuevo, por lo que lanzar la misma carta Acercamiento del Segundo Sol en un turno posterior es “otro hechizo” llamado Acercamiento del Segundo Sol.
- Si tienes menos de seis cartas en tu biblioteca, pondrás el Acercamiento del Segundo Sol en el fondo de tu biblioteca. De lo contrario, levantarás las seis primeras cartas sin mirarlas y pondrás el Acercamiento del Segundo Sol debajo de ellas.
- Debes lanzar el segundo Acercamiento del Segundo Sol desde tu mano, pero antes puede haberse lanzado desde cualquier lugar.
- Una copia de un hechizo no se lanza, por lo que no contará como el primero ni como el segundo Acercamiento del Segundo Sol.

- En cuanto tu segundo Acercamiento del Segundo Sol se resuelva, verifica solo si el primero se lanzó, no si se resolvió. Si tu primer Acercamiento del Segundo Sol fue contrarrestado, ganarás el juego igualmente en cuanto se resuelva el segundo.
 - El Acercamiento del Segundo Sol no tiene ningún efecto hasta que se está resolviendo. Si el segundo que lanzas es contrarrestado, no ganarás el juego.
-

Anhelo de la mente

{4} {U} {U}

Conjuro

Baraja tu biblioteca. Luego exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Cada copia que crees por la habilidad disparada de tormenta hará que se disparen tus habilidades de hechicería.
 - Aunque cada copia del Anhelo de la mente te indica que barajes tu biblioteca y exilies una sola carta, los jugadores suelen ponerse de acuerdo para abreviar el proceso y barajan una sola vez antes de exiliar la cantidad correspondiente de cartas. Esto solo se debe hacer si no ocurre nada que cambie el orden de la biblioteca entre que cada copia se resuelve.
 - Las cartas se exilian boca arriba.
 - Todas las cartas exiliadas por el Anhelo de la mente que no se juegan ese turno permanecen en el exilio. No estarán disponibles para jugarlas en los próximos turnos.
 - Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
 - La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados.
 - Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
 - La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
-

Aumentar la venganza

{R} {R}

Instantáneo

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, en vez de eso, copia ese hechizo dos veces.

Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

Retrospectiva {3} {R} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Si copias el hechizo dos veces, cada habilidad de hechicería de una criatura que controlas se disparará dos veces.

- Aumentar la venganza puede hacer objetivo (y copiar) cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro que controles, no solo uno con objetivos.
- Cuando Aumentar la venganza se resuelve, crea una o dos copias de un hechizo. Tú controlas cada una de esas copias. Esas copias se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Las copias se resolverán como hechizos normales, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.
- Cada una de las copias tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando, a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal). Si hay dos copias, puedes cambiar los objetivos de cada una de ellas a otros objetivos legales distintos.
- Si el hechizo que copia Aumentar la venganza es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán los mismos modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado con Aumentar la venganza tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Cenit del sol azul), la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para las copias también. Por ejemplo, si sacrificas una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y luego copias esta carta con Aumentar la venganza, las copias de Arrojar también harán 3 puntos de daño a su objetivo.

Canalizar

{G}{G}

Conjuro

Hasta el final del turno, puedes pagar 1 vida en cualquier momento en que pudieras activar una habilidad de maná.

Si lo haces, agrega {C}.

- Una vez que tu total de vidas llegue a 0, no puedes pagar más vidas, incluso si de alguna manera todavía no perdiste el juego.

Capear el temporal

{1}{G}

Instantáneo

Ganas 3 vidas.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Cada copia que crees por la habilidad de tormenta hará que se disparen tus habilidades de hechicería.
- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.

- La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
-

Cenit del sol azul

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

Instantáneo

El jugador objetivo roba X cartas. Baraja el Cenit del sol azul en la biblioteca de su propietario.

- Si este hechizo no se resuelve, no sucede ninguno de sus efectos. En especial, irá al cementerio en lugar de ir a la biblioteca de su propietario.
 - Como sigues las instrucciones del hechizo en orden, no podrás robar la misma copia del Cenit del sol azul que lances.
-

Cultivar

{2}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, muéstralas, pon una de ellas en el campo de batalla girada y la otra en tu mano y luego baraja.

- Si eliges buscar solo una carta de tierra básica, la pones en el campo de batalla girada.
-

Dictado primordial

{3}{G}{G}

Conjuro

Elige dos:

- El jugador objetivo gana 7 vidas.
- Pon el permanente objetivo que no sea criatura en la parte superior de la biblioteca de su propietario.
- El jugador objetivo baraja su cementerio en su biblioteca.
- Busca en tu biblioteca una carta de criatura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Los modos del Dictado primordial se realizan en el orden especificado. Si pones un permanente que no sea criatura en la parte superior de la biblioteca de su propietario y haces que ese jugador baraje su cementerio en su biblioteca, esa carta se barajará.
 - El Dictado primordial no se pondrá en tu cementerio hasta que acabe de resolverse, lo que significa que no lo barajarás en tu biblioteca como parte de su propio efecto si te haces objetivo a ti mismo con el tercer modo.
 - Si el Dictado primordial se lanza con dos objetivos y uno de esos objetivos es ilegal en cuanto intente resolverse, se resolverá y hará todo lo que pueda a los objetivos que sigan siendo legales.
-

Distorsión caótica

{2} {R}

Instantáneo

El propietario del permanente objetivo lo baraja en su biblioteca y luego muestra la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de permanente, la pone en el campo de batalla.

- El propietario de una ficha es el jugador bajo cuyo control la ficha se puso en el campo de batalla. Si una ficha se baraja en la biblioteca de un jugador de esta manera, ese jugador baraja antes de mostrar la primera carta de esa biblioteca.
- Si el permanente es un objetivo ilegal para cuando la Distorsión caótica intente resolverse, la Distorsión caótica no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se barajará ninguna biblioteca ni se mostrará ninguna carta.
- Una carta de permanente es una carta con uno o más de los siguientes tipos de carta: artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si la carta mostrada es una carta de permanente, pero no puede al campo de batalla (tal vez porque es un Aura que no tiene nada que encantar), permanece en la parte superior de esa biblioteca.
- Si la carta mostrada no es una carta de permanente, permanece en la parte superior de esa biblioteca.

Distorsión temporal

{3} {U} {U}

Conjuro

El jugador objetivo juega un turno adicional después de este.

- Si varios efectos que otorgan un “turno adicional” se resuelven en el mismo turno, se aplican en el orden inverso a como se resolvieron esos efectos.

Efimerizar

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

Rebote. (Si lanzas este hechizo de tu mano, exíllalo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Lanzar Efimerizar de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá

exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.

- Si un hechizo con rebote que lanzas desde tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

Electrolizar

{1}{U}{R}

Instantáneo

Electrolizar hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos.

Roba una carta.

- Divides el daño cuando lanzas Electrolizar, no cuando se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En otras palabras, en cuanto lanzas Electrolizar, eliges si le harás 2 puntos de daño a un mismo objetivo o si le harás 1 punto de daño a cada uno de dos objetivos.
- Si Electrolizar hace objetivo a dos criaturas y una se convierte en un objetivo ilegal, el objetivo restante recibe 1 punto de daño, no 2. Robarás una carta igualmente.
- Si todos los objetivos elegidos son ilegales en cuanto Electrolizar intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño y no robarás una carta.

Eliminar

{1}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura o planeswalker objetivo con valor de maná de 3 o menos.

- Si una criatura o planeswalker en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- El valor de maná de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.

Entusiasmo ante la posibilidad

{1}{R}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

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

Espadas en guadañas
{W}
Instantáneo
Exilia la criatura objetivo. Su controlador gana una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- La cantidad de vidas ganada es igual a la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
 - Si la fuerza de la criatura es negativa, su controlador no perderá ni ganará vidas.
-

Espiral de crecimiento
{G}{U}
Instantáneo
Roba una carta. Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

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

Extraer la chispa
{W}{B}
Instantáneo
Exilia el permanente objetivo con valor de maná de 4 o más.

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

Golpe desafiante
{W}
Instantáneo
La criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno.
Roba una carta.

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

Hélice de relámpagos
{R}{W}
Instantáneo
La Hélice de relámpagos hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo y tú ganas 3 vidas.

- Si el objetivo elegido es ilegal cuando la Hélice de relámpagos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 3 vidas.
-

Inspiración súbita

{U}

Instantáneo

Roba tres cartas y luego pon dos cartas de tu mano en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

- Robas tres cartas y pones dos cartas en tu biblioteca mientras la Inspiración súbita se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
-

Investigación compulsiva

{2}{U}

Conjuro

El jugador objetivo roba tres cartas. Luego, ese jugador descarta dos cartas a menos que descarte una carta de tierra.

- El jugador objetivo puede descartar una carta de tierra o dos cartas que pueden ser o no ser tierras. El jugador puede descartar una tierra y otra carta o dos cartas de tierra si quiere.
-

Ira de Urza

{2}{R}

Instantáneo

Estímulo {8}{R}. *(Puedes pagar {8}{R} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

La Ira de Urza hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, hace 10 puntos de daño a ese permanente o jugador y el daño no puede ser prevenido.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a la Ira de Urza. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, la Ira de Urza no será contrarrestada, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
 - Si el objetivo de la Ira de Urza se convierte en un objetivo ilegal, el hechizo no se resolverá e irá al cementerio de su propietario sin tener ningún efecto. Esto sucede incluso si su daño no puede ser prevenido y aunque no pueda ser contrarrestado.
-

La voluntad de los dioses

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada de ese color.)*

Adivina 1.

- Eliges el color en cuanto La voluntad de los dioses se resuelve. Una vez elegido el color, es demasiado tarde para que los jugadores respondan.

- No puedes elegir “artefacto” o “incoloro” cuando La voluntad de los dioses te indica que elijas un color, porque no son colores.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando La voluntad de los dioses intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1.
- Si la criatura objetivo gana protección contra blanco de La voluntad de los dioses, La voluntad de los dioses acabará de resolverse de forma normal. Adivinarás 1.

Lapsus

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo es contrarrestado de esta manera, ponlo en la parte superior de la biblioteca de su propietario en vez de en su cementerio.

- El texto impreso en español está incorrecto. El texto correcto de esta carta es el que se presenta aquí. El hechizo contrarrestado va a la parte superior de la biblioteca de su propietario (y no al fondo).

Metrala

{1}{R}

Conjuro

La Metrala hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- Cada copia que crees por la habilidad de tormenta hará que se disparen tus habilidades de hechicería.
- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que no se resolvieron.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes elegir una opción diferente para cada copia.

Orden natural

{2}{G}{G}

Conjuro

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

Busca en tu biblioteca una carta de criatura verde, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- Sacrificar una criatura verde forma parte del coste del Orden natural. No puedes sacrificar más criaturas para buscar más cartas de criatura ni puedes lanzar el Orden natural si no controlas ninguna criatura verde.
- Los jugadores solo pueden responder a este hechizo después de que se lance y todos sus costes se paguen. Nadie puede intentar destruir la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo o para hacer que sacrifiques otra criatura.
- Si un efecto copia el Orden natural mientras está en la pila, no sacrificarás otra criatura.

Planificación estratégica

{1}{U}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

- Si hay menos de tres cartas en tu biblioteca, las miras todas, pones una de ellas en tu mano y pones el resto en tu cementerio.

Poder de Mízzix

{3}{R}

Conjuro

Exilia la carta objetivo que sea un instantáneo o conjuro de tu cementerio. Por cada carta exiliada de esta manera, cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. Exilia el Poder de Mízzix.

Sobrecarga {5}{R}{R}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia su texto reemplazando “la carta objetivo” por “cada carta”).*

- Copiar las cartas no hace que se disparen las habilidades de hechicería, pero lanzar esas copias sí lo hace.
- Si el Poder de Mízzix exilió varias cartas, puedes lanzar las copias en cualquier orden. La última copia que lances será la primera en resolverse.
- Si no lanzas una de las copias (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles o porque no quieres), la copia dejará de existir.
- El Poder de Mízzix sigue en la pila mientras se resuelve. Si pagas el coste de sobrecarga, la primera parte del efecto no exiliará ni copiará el Poder de Mízzix.
- Las copias se crean y se lanzan durante la resolución del Poder de Mízzix. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzarlas basadas en el tipo de la copia. No se ignoran otras restricciones (como “Lanza [este nombre] solo durante el combate”).
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si la copia tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
- Las cartas permanecen exiliadas, al margen de lo que les ocurra a las copias.

Protección de Teferi

{2}{W}

Instantáneo

Hasta tu próximo turno, tu total de vidas no puede cambiar y ganas protección contra todo. Todos los permanentes que controlas salen de fase. *(Mientras están fuera de fase, se tratan como si no existieran. Entran en fase antes de que endereces durante tu paso de enderezar.)*

Exilia la Protección de Teferi.

----- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “protección contra todo” -----

- Si un jugador tiene protección contra todo, significa tres cosas: 1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. 2) No se pueden anexar Auras a ese jugador. 3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
- Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti puede hacer que descartes cartas igualmente. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fueras a recibir.
- Ganar protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.

----- Las reglas siguientes se centran en lo que significa que tu total de vidas no puede cambiar -----

- Los hechizos y habilidades que normalmente te harían ganar o perder vidas se resuelven igualmente mientras tu total de vidas no pueda cambiar, pero la ganancia o pérdida de vidas no tiene efecto.
- En general, la protección contra todo prevendrá el daño que se te fuera a hacer, pero hay daño que no se puede prevenir. En ese caso, como tu total de vidas no puede cambiar, ese daño seguirá teniendo cualquier otro efecto (como los de vínculo vital o de infectar) que pueda tener aparte de hacerte perder esa cantidad de vidas. Además, las habilidades disparadas y los efectos pueden ver que se hizo daño, incluso si tu total de vidas no cambió.
- No puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas.
- Si un coste incluye que ganes vidas (como el coste alternativo de la carta Vigorizar de un oponente), ese coste no se puede pagar.
- Los efectos que reemplazarían tu ganancia de vidas por otro evento no se podrán aplicar, porque no puedes ganar vidas de ninguna forma. Lo mismo sucede con los efectos que reemplazarían tu pérdida de vidas por otro evento.
- Los efectos que reemplazan un evento por hacer que ganes vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierdas vidas se aplicarán y reemplazarán el evento por nada.
- Si un efecto fuera a fijar tu total de vidas en una determinada cantidad que sea diferente de tu total de vidas actual, esa parte del efecto no hará nada.
- Si un efecto fuera a hacer que intercambiases tu total de vidas por el de otro jugador, el intercambio no sucederá. No cambia el total de vidas de ningún jugador.

----- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “cambiar de fase” -----

- Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efectos que no se repita que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Luz de destierro, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de Mathas, buscademonios, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
- Cada Aura y Equipo que salga de fase y esté anexo a un permanente que esté saliendo de fase entrará en fase con ese permanente y seguirá anexo a él.
- Cada Aura y Equipo que controlas que esté anexo a un permanente que no esté saliendo de fase entra en fase anexo a ese permanente, si todavía puede estar anexo a él. De lo contrario, entra en fase desanexo. Un Aura que entre en fase desanxada irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Lo mismo sucede con las Auras anexas a los jugadores.
- Los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si una ficha sale de fase, entrará en fase en cuanto empiece tu próximo paso de enderezar.
- Un permanente que salga de fase hará que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese permanente. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- Si de alguna manera se omite tu paso de enderezar cuando comienza tu próximo turno, tus permanentes que estén fuera de fase no entrarán en fase hasta el próximo paso de enderezar que tengas, pero ya no tendrás protección contra todo y tu total de vidas puede volver a cambiar.
- Las criaturas que entren en fase bajo tu control en cuanto comience tu próximo paso de enderezar podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
- Si ganas el control de un permanente de otro jugador y este sale de fase, si la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo el control del otro jugador en cuanto comience tu siguiente paso de enderezar. Si dejas el juego antes de tu próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que tu turno habría empezado.

Rechazo en torbellino

{2} {U}

Instantáneo

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

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

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

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

Reclamar al primogénito

{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Reclamar al primogénito puede hacer objetivo a cualquier criatura con valor de maná de 3 o menos, incluso una que ya esté enderezada o una que ya controles.
- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.

Regalo de fincas

{1}{W}

Conjuro

Si un oponente controla más tierras que tú, busca en tu biblioteca hasta tres cartas de Llanura, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja.

- El Regalo de fincas no hace nada si cada uno de tus oponentes tiene la misma cantidad de tierras que tú o menos.
- Puedes encontrar cartas de tierra no básica si tienen el tipo de tierra Llanura.

Remordimiento angustioso

{1}{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra o una carta de su cementerio. Exilia esa carta. Pierdes 1 vida.

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

- Si no hay cartas que no sean tierra en la mano del oponente objetivo y tampoco hay cartas en su cementerio, solo pierdes 1 vida.
-

Ritos de pueblo
{B}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.
Roba dos cartas.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
-

Saqueo infiel
{R}
Conjuro
Roba dos cartas, luego descarta dos cartas.
Retrospectiva {2}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Robas dos cartas y descartas dos cartas mientras el Saqueo infiel se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
-

Táctica de Tezzeret
{3}{u/p}
Conjuro
{u/p} puede pagarse con {U} o con 2 vidas.
Roba dos cartas, luego prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Una carta con símbolos de maná pirexiano en su coste de maná es de cada color que aparece en ese coste de maná, al margen de cómo se pagó ese coste.
 - Para calcular el valor de maná de una carta con símbolos de maná pirexiano en su coste, cuenta cada símbolo de maná pirexiano como 1. La Táctica de Tezzeret siempre tiene un valor de maná de 4.
 - En cuanto lanzas un hechizo con uno o más símbolos de maná pirexiano en su coste, eliges cómo pagar cada símbolo de maná pirexiano en el mismo momento en que elegirías los modos o un valor para X.
 - Si tienes 1 vida o menos, no puedes pagar 2 vidas.
 - El maná pirexiano no es un color. Los jugadores no pueden agregar maná pirexiano.
-

Táctica divina

{W}{W}

Conjuro

Exilia el artefacto, criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Ese jugador puede poner en el campo de batalla una carta de permanente de su mano.

- Una carta de permanente es una carta con uno o más de los siguientes tipos de carta: artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
 - Si el artefacto, criatura o encantamiento es un objetivo ilegal para cuando la Táctica divina intente resolverse, la Táctica divina no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Ningún jugador pondrá cartas en el campo de batalla.
 - Si el jugador elige poner una carta de dos caras en el campo de batalla, esta entra con la cara frontal boca arriba. Puede hacer esto solo si la cara frontal de la carta es una carta de permanente.
-

Tutor demoníaco

{1}{B}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja.

- No muestras la carta que encuentras. Si tu oponente te pregunta qué carta encontraste, está tratando de engañarte. Recomiéndale que no lo haga. Tienes *demonios* de tu parte.
-

Zarcillos de agonía

{2}{B}{B}

Conjuro

El jugador objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- Cada copia que crees por la habilidad de tormenta hará que se disparen tus habilidades de hechicería.
 - Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
 - La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados.
 - Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
 - La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
 - Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes elegir una opción diferente para cada copia.
-

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *STRIXHAVEN*

Álibou, testigo antiguo

{3} {R} {W}

Criatura artefacto legendaria — Gólem

4/5

Las otras criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que una o más criaturas artefacto que controlas ataquen, Álibou, testigo antiguo hace X puntos de daño a cualquier objetivo y tú adivinas X , donde X es la cantidad de artefactos girados que controlas.

- Si Álibou deja el campo de batalla, las criaturas artefacto que controlas pierden la habilidad de prisa. Si no están bajo tu control desde que empezó tu turno y no tienen la habilidad de prisa de otra manera, no pueden atacar ese turno. Si ya atacaron, perder la habilidad de prisa no las removerá del combate y permanecerán como atacantes.
- Eliges un objetivo en cuanto la habilidad disparada de Álibou va a la pila. Si ese objetivo no es legal en cuanto la habilidad disparada intente resolverse, no se resolverá y no adivinarás.
- Si no controlas ningún artefacto girado cuando la habilidad disparada se resuelve (tal vez porque fueron destruidos o porque tenían la habilidad de vigilancia), no se hará daño ni adivinarás.

Aquelarre embrujavenas

{2} {B}

Criatura — Brujo vampiro

3/3

Amenaza.

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {B}. Si lo haces, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
 - Solo puedes pagar {B} una vez por cada evento de ganancia de vidas.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se disparará una sola vez.
-

Arconte guardián
{4}{W}{W}
Criatura — Arconte
5/5

Vuela.

En cuanto el Arconte guardián entre al campo de batalla, elige un oponente en secreto.

Revelar el jugador que elegiste: Tú y el permanente objetivo que controlas ganan protección contra el jugador elegido hasta el final del turno. Activa esto solo una vez.

- En un juego para dos jugadores, no será difícil saber quién es el jugador elegido.
- Hay varias maneras de elegir un oponente en secreto. La más habitual quizá sea escribir el nombre del jugador elegido en un trozo de papel que se guarda con el Arconte guardián.
- Si controlas varias copias del Arconte guardián, puedes elegir un oponente distinto para cada una. Asegúrate de recordar qué oponente es el elegido para cada copia del Arconte guardián.
- Si el Arconte guardián deja el campo de batalla y regresa, se considera un objeto nuevo. Puedes elegir un nuevo oponente y puedes activar de nuevo su última habilidad.
- Si no elegiste un oponente en cuanto el Arconte guardián entró al campo de batalla, no puedes pagar el coste para activar la última habilidad. En general, esto pasará si ganas el control del Arconte guardián de otro jugador o si una criatura que ya esté en el campo de batalla se convierte en una copia del Arconte guardián.
- Protección contra un jugador significa todo lo siguiente: (1) Ni tú ni el permanente objetivo pueden ser el objetivo de hechizos o habilidades que controle el jugador elegido. (2) Ni tú ni el permanente objetivo pueden ser encantados ni equipados por Auras o Equipos que controle el jugador elegido. (Bueno, ni tampoco por Fortificaciones, en caso de que el permanente objetivo sea una tierra). (3) Si el permanente objetivo es una criatura, no puede ser bloqueado por criaturas controladas por el jugador elegido. (4) Se previene todo el daño que fueran a recibir tú o el permanente objetivo de fuentes controladas por el jugador elegido. Lo mismo sucede con las fuentes que no tengan controladores de las cuales el jugador elegido es el propietario.

Arnés de fractal
{X}{2}{G}
Artefacto — Equipo

Cuando el Arnés de fractal entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre ella y anéxale el Arnés de fractal.

Siempre que la criatura equipada ataque, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

Equipar {2}.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
 - Si pones el Arnés de fractal en el campo de batalla sin lanzarlo o si eliges 0 como valor de X, la ficha que creas será 0/0. A menos que haya algo que aumente su resistencia, esa ficha entrará al campo de batalla y morirá antes de que puedas realizar ninguna acción.
-

Artista brillante

{3} {R} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando la Artista brillante entre al campo de batalla, si la lanzaste desde tu mano, elige un hechizo o habilidad objetivo que solo haga objetivo a un único permanente o jugador. Copia ese hechizo o habilidad por cada otro permanente o jugador que el hechizo o habilidad pudiera hacer objetivo. Cada copia hace objetivo a uno de esos permanentes o jugadores distintos.

- Copias el hechizo o habilidad por cada permanente o jugador al que pudiera hacer objetivo. Esto significa que no eliges permanentes o jugadores y luego haces copias en función de tu elección.
 - Puedes elegir un hechizo o habilidad con varios objetivos, siempre que todos esos objetivos sean el mismo permanente o jugador.
 - Controlas todas las copias y puedes elegir a qué permanente o jugador hace objetivo cada copia. Por ejemplo, si el hechizo dice “Destruye la criatura objetivo”, elegirás el orden en que se destruye cada criatura que sea el objetivo de una copia. Recuerda que el hechizo o habilidad original se resolverá después de todas las copias.
 - Cada copia que crees hará que se disparen tus habilidades de hechicería.
-

Bestia cenagosa floreciente

{4} {G}

Criatura — Bestia

3/3

Siempre que la Bestia cenagosa floreciente ataque, ganas 2 vidas. Luego las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- Esta habilidad cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 3 vidas antes en el turno, ganarás 2 vidas más de la Bestia cenagosa floreciente y las criaturas que controlas obtendrán +5/+5.
-

Bis ardiente

{4} {R}

Conjuro

Descarta una carta, luego roba una carta. Cuando descartes una carta que no sea tierra de esta manera, el Bis ardiente hace una cantidad de daño igual al valor de maná de esa carta a la criatura o planeswalker objetivo.
Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Cada copia que crees por la habilidad de tormenta hará que se disparen tus habilidades de hechicería.

- Las copias se resolverán de una en una. En cuanto cada copia se resuelva, si descartaste una carta que no sea tierra, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esa habilidad se resolverá antes de considerar la siguiente copia del Bis ardiente.
- Si no tienes cartas en la mano en cuanto el Bis ardiente se resuelve, no podrás descartar una carta, pero robarás una carta. No se hará daño.

Brazales de maga de guerra

{2} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de prisa.

Siempre que se active una habilidad de la criatura equipada, si no es una habilidad de maná, puedes pagar {1}. Si lo haces, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Equipar {2}.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como alardear) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- Copiar habilidades no hace que se disparen las habilidades de hechicería.
- 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 la habilidad es modal (es decir, tiene una lista con distintos modos), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si la habilidad tiene {X} en su coste de activación, la copia tiene el mismo valor de X.

Breena, la Demagoga

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Brujo ave

1/3

Vuela.

Siempre que un jugador ataque a uno de tus oponentes, si ese oponente tiene más vidas que otro de tus oponentes, ese jugador atacante roba una carta y tú pones dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas.

- Si el jugador atacante es uno de tus oponentes y tiene menos vidas que el jugador que está siendo atacado, la condición se cumple.
- La habilidad disparada de Breena se disparará incluso si no controlas ninguna criatura.
- Eliges sobre qué criaturas quieres poner los contadores +1/+1 en cuanto la habilidad se resuelve. Una vez que elijas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pongan los contadores.

Canalizador ezzarraíz

{5} {G}

Criatura — Druida pueblo-arbóreo

4/6

Alcance.

Te cuesta {X} menos lanzar hechizos de criatura, donde

X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

{T}: Ganas 2 vidas.

- La segunda habilidad del Canalizador ezzarraíz cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 4 vidas antes en el turno, te costará {4} menos lanzar hechizos de 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 de la segunda habilidad del Canalizador ezzarraíz). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La reducción de coste de la segunda habilidad solo puede reducir el maná genérico del coste total de un hechizo. No puede reducir los requisitos de maná de color.
-

Conjurasangre del pantano

{4} {B}

Criatura — Brujo vampiro

3/5

Vuela.

{1} {B}, {T}: En lugar de pagar el coste de maná del siguiente hechizo que lances este turno, puedes pagar una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese hechizo.

- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Intervención dracónica, debes pagarlos para lanzarla.
 - Si el siguiente hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X si pagas vidas en lugar de pagar su coste de maná.
 - La habilidad de la Conjurasangre del pantano afecta al siguiente hechizo que lances después de que la habilidad se resuelva. Si lanzas hechizos en respuesta a la habilidad, esos hechizos se lanzan de forma normal.
 - Incluso después de que la habilidad se resuelva, puedes elegir no pagar vidas en lugar de pagar el coste de maná del siguiente hechizo que lances ese turno. Sin embargo, si lo haces, no tendrás la oportunidad de pagar vidas para ningún otro hechizo que lances ese turno (a menos que vuelvas a activar la habilidad).
-

Contrato tentador

{4}

Artefacto

Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente puede crear una ficha de Tesoro. Por cada oponente que lo haga, creas una ficha de Tesoro.

- Cada oponente por orden de turno decide si quiere crear una ficha de Tesoro o no. Cada uno conocerá las decisiones de los jugadores anteriores. Todas esas fichas de Tesoro se crean al mismo tiempo. Luego tú creas todas tus fichas de Tesoro al mismo tiempo.
-

Demoladora de ruinas

{5} {R}

Criatura artefacto — Constructo

7/4

Amenaza.

Cuando la Demoladora de ruinas muera, cada jugador puede descartar su mano y robar siete cartas.

Ciclo de montaña {2}. (*{2}*, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Montaña, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

- Comenzando por el jugador activo, los jugadores deciden y anuncian por orden de turno si quieren descartar su mano o no. Luego, todos los jugadores que elijan hacerlo descartan su mano y roban siete cartas. Los jugadores siguientes por orden de turno sabrán si los jugadores anteriores descartan su mano, pero no podrán ver qué cartas descartan esos jugadores para decidir si quieren hacerlo también.
-

Escudotinta

{3} {W} {B}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que se te fuera a hacer este turno. Por cada punto de daño prevenido de esta manera, crea una ficha de criatura Tintícola blanca y negra 2/1 con la habilidad de volar.

- Si fueran a aplicarse varios efectos de prevención de daño al daño de combate que fueras a recibir, puedes elegir el orden en que se aplican los efectos de prevención.
-

Esfinge deslumbrante

{3} {U} {U}

Criatura — Esfinge

4/5

Vuela.

Siempre que la Esfinge deslumbrante haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta de instantáneo o de conjuro. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego, ese jugador pone las cartas exiliadas que no fueron lanzadas de esta manera en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad disparada de la Esfinge deslumbrante te permite lanzar la carta exiliada durante la resolución de la habilidad. No te permite esperar y lanzar la carta más adelante.
- Puedes elegir no lanzar la carta de instantáneo o de conjuro que exiliaste. En ese caso, irá al fondo de la biblioteca con el resto de las cartas exiliadas.

- Si la carta de instantáneo o de conjuro exiliada tiene $\{X\}$ en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de $\{X\}$.
-

Ésix, flor de fractales

$\{4\} \{G\} \{U\}$

Criatura legendaria — Fractal

4/4

Vuela.

La primera vez que fueras a crear una o más fichas durante cada uno de tus turnos, en vez de eso, puedes elegir una criatura que no sea Ésix, flor de fractales y crear esa misma cantidad de fichas que son copias de esa criatura.

- Este efecto se aplica antes que cualquier cosa que modifique la forma en que esas fichas entran al campo de batalla.
 - Este efecto se puede aplicar a cualquier ficha, no solo a fichas de criatura. Por ejemplo, puedes reemplazar crear una ficha de Tesoro por crear una copia de la criatura elegida.
 - Si eliges una criatura legendaria, las copias también serán legendarias. Si esto hace que controles más de un permanente legendario con el mismo nombre, los pondrás todos menos uno en el cementerio de su propietario.
 - Si eliges no aplicar el efecto de reemplazo, no tendrás la oportunidad de volver a aplicarlo hasta tu próximo turno.
 - Si creas una o más fichas durante tu turno y luego Ésix pasa a estar bajo tu control, el efecto de reemplazo no se aplicará a las fichas que creas durante el resto del turno. Tendrás que esperar hasta tu próximo turno.
-

Espejo maldito

$\{2\} \{R\}$

Artefacto

$\{T\}$: Agrega $\{R\}$.

En cuanto el Espejo maldito entre al campo de batalla, puedes hacer que se convierta en una copia de cualquier criatura en el campo de batalla hasta el final del turno, excepto que tiene la habilidad de prisa.

- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Espejo maldito entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Mientras copia una criatura, el Espejo maldito no tiene “ $\{T\}$: Agrega $\{R\}$ ” (a menos que la criatura que copia también tenga esa habilidad).
- Si otra cosa se convierte en una copia del Espejo maldito mientras el Espejo maldito es una copia de una criatura, la duración del efecto no se copia. La copia nueva seguirá siendo una criatura (con la habilidad de prisa) después de que el Espejo maldito deje de ser una copia al final del turno.
- El Espejo maldito copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si

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

- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Espejo maldito entra al campo de batalla como una copia de lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, el Espejo maldito copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. Copiar una ficha no hace que el Espejo maldito sea una ficha. De manera similar, si el Espejo maldito es una ficha, copiar un permanente que no sea ficha no hace que deje de ser una ficha.
- Si el Espejo maldito de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que una criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.

Estribillo estimulante

{3}{R}{R}

Conjuro

Agrega {R} por cada carta en la mano del oponente objetivo. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases. Exilia el Estribillo estimulante con tres contadores de tiempo sobre él.

Suspender 3—{1}{R}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {1}{R} y exiliarla con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, cualquier efecto que afecte al momento en que pudieras lanzarla (como la habilidad de destello) y cualquier otro efecto que te pudiera impedir lanzarla (como el efecto de Disfrutar del silencio) para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar o no todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si el hechizo requiere objetivos, dichos objetivos se eligen cuando el hechizo se lanza, no cuando se exilia.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se volverá a disparar durante el próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender se disparará. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Cuando la segunda habilidad disparada se resuelve, debes lanzar la carta si puedes. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.

- Si no puedes lanzar la carta, quizá porque no hay objetivos legales disponibles, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.

Estribillo inspirador

{4} {U} {U}

Conjuro

Roba dos cartas. Exilia el Estribillo inspirador con tres contadores de tiempo sobre él.

Suspender 3—{2} {U}. *(En lugar de lanzar esta carta de tu mano, puedes pagar {2} {U} y exiliarla con tres contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná.)*

- Puedes exiliar una carta en tu mano usando la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar esa carta. Ten en cuenta su tipo de carta, cualquier efecto que afecte al momento en que pudieras lanzarla (como la habilidad de destello) y cualquier otro efecto que te pudiera impedir lanzarla (como el efecto de Disfrutar del silencio) para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar o no todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se volverá a disparar durante el próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender se disparará. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Cuando la segunda habilidad disparada se resuelve, debes lanzar la carta si puedes. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Si no puedes lanzar la carta por cualquier motivo, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.

Estudio punzante

{4} {B}

Instantáneo

Robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es el valor de maná de un comandante del cual eres propietario en el campo de batalla o en la zona de mando.

- Si tu comandante está bajo el control de otro jugador en cuanto el Estudio punzante se resuelve, sigue en el campo de batalla y se usará igualmente para determinar el valor de X.
- Si eres propietario de varios comandantes en el campo de batalla y/o en la zona de mando, eliges uno de ellos en cuanto el Estudio punzante se resuelve para determinar el valor de X.

Examen desconcertante

{3} {U} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Regresa todas las fichas de criatura a las manos de sus propietarios.
- Regresa todas las criaturas que no sean fichas a las manos de sus propietarios.

- Una ficha que regresa a la mano de su propietario deja de existir como una acción basada en estado la próxima vez que un jugador fuera a recibir la prioridad.
-

Experimento de reanimación

{4} {B} {G}

Conjuro

Por cada tipo de permanente, regresa hasta una carta de ese tipo de tu cementerio al campo de batalla. Pierdes 3 vidas por cada carta regresada de esta manera. Exilia el Experimento de reanimación.

- Los tipos de permanente son: artefacto, criatura, encantamiento, planeswalker y tierra. “Legendario” o “nevado” son supertipos, no tipos.
 - Eliges las cartas que quieres regresar en cuanto el Experimento de reanimación se resuelve. Ningún jugador puede responder a esas elecciones.
-

Felisa, colmillo de Plumargéntum

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Hechicero vampiro

3/2

Vuela.

Mentor. *(Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo con menor fuerza.)*

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, si tenía contadores sobre ella, crea X fichas de criatura Tintícola blancas y negras 2/1 giradas con la habilidad de volar, donde X es la cantidad de contadores que tenía sobre ella.

- La última habilidad cuenta la cantidad de cada tipo de contadores, no solo la cantidad de contadores +1/+1.
- Mentor compara dos veces la fuerza de la criatura con mentor con la de la criatura objetivo: una vez en cuanto la habilidad disparada va a la pila y otra vez en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si quieres aumentar la fuerza de una criatura para que su habilidad de mentor pueda hacer objetivo a una criatura más grande, el último momento que tienes para hacerlo es durante el paso de inicio del combate.
- Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es inferior a la de la criatura atacante en cuanto la habilidad se resuelve, mentor no agrega un contador +1/+1. Por ejemplo, si dos criaturas 3/3 con la habilidad de mentor

atacan y ambas habilidades de mentor hacen objetivo a la misma criatura 2/2, la primera en resolverse pondrá un contador +1/+1 sobre ella y la segunda no hará nada.

- Si una criatura con la habilidad de mentor deja el campo de batalla mientras la habilidad de mentor está en la pila, usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la criatura objetivo tiene menos fuerza.

Guardián aumentador

{2} {G}

Criatura — Hechicero trol

2/2

Destello.

Las criaturas comandante que controlas obtienen +2/+2.

Los comandantes que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

- Estos efectos se aplican a todos los comandantes que controlas, no solo a tu propio comandante.
- Ser un comandante no es una característica copiable, por lo que estos efectos no se aplican a las copias del comandante de un jugador.

Guardián de bronce

{4} {W}

Criatura artefacto — Gólem

*/5

Daña dos veces.

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarrestalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Los otros artefactos que controlas tienen la habilidad de rebatir {2}.

La fuerza del Guardián de bronce es igual a la cantidad de artefactos que controlas.

- Una vez que se dispara una habilidad de rebatir, no importa si el artefacto pierde la habilidad de rebatir (probablemente porque el Guardián de bronce deja el campo de batalla en respuesta) antes de que la habilidad se resuelva. El controlador del hechizo o habilidad seguirá teniendo que pagar {2} o el hechizo o habilidad se contrarrestará.
 - La habilidad que define la fuerza del Guardián de bronce se aplica en todas las zonas, no solo mientras está en el campo de batalla.
-

Gyome, chef maestro
{2} {B} {G}
Criatura legendaria — Brujo trol
5/3

Arrolla.

Al comienzo de tu paso final, crea una cantidad de fichas de Comida igual a la cantidad de criaturas que no sean fichas que hiciste que entraran al campo de batalla bajo tu control este turno.

{1}, sacrificar una Comida: La criatura objetivo gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Gírala.

- La segunda habilidad de Gyome, chef maestro cuenta todas las criaturas que no sean fichas que entraron en el campo de batalla bajo tu control este turno, incluso si todas o algunas de esas criaturas ya no están en el campo de batalla, si ya no son criaturas o si ya no están bajo tu control.
- La segunda habilidad también contará a Gyome en el turno en que entre al campo de batalla.
- Puedes activar la última habilidad incluso si la criatura ya está girada.

Impulso hacia la victoria

{4} {R} {R}

Conjuro

Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio. Las criaturas que controlas obtienen +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el valor de maná de esa carta. Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador este turno, copia la carta exiliada. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- Copiar la carta no hace que se disparen las habilidades de hechicería, pero lanzar las copias sí lo hace.
- Lanzas las copias mientras se resuelve la habilidad disparada retrasada del Impulso hacia la victoria. Ignora las restricciones de cuándo lanzarlas basadas en los tipos de carta de las copias.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Infestación de plagas

{X} {X} {G}

Conjuro

Destruye hasta X artefactos y/o encantamientos objetivo.

Crea el doble de X fichas de criatura Plaga negras y verdes 1/1 con “Cuando esta criatura muera, ganas 1 vida”.

- La cantidad de Plagas creadas es igual al doble del valor elegido para X, al margen de cuántos artefactos y encantamientos fueron destruidos.

- Si se eligieron artefactos o encantamientos como objetivos y todos ellos son objetivos ilegales en cuanto la Infestación de plagas intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se creará ninguna Plaga.
-

Ingeniera de la excavación

{2}{W}

Criatura — Artífice enano

3/3

Siempre que lances un hechizo de artefacto, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

- La ficha se crea antes de que se resuelva el hechizo de artefacto que disparó su creación. Por suerte, la ficha se cuenta a sí misma, así que es como mínimo 1/1.
-

Instigador astuto

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/4

{U}, {T}: Hasta tu próximo turno, la criatura objetivo que controla un oponente no puede ser bloqueada. Incita a esa criatura. (*Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.*)

- Una vez que una criatura que controla un oponente sea bloqueada legalmente, activar la habilidad del Instigador astuto no cambiará ni anulará ese bloqueo.
 - Si una criatura incitada no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
 - Si una criatura incitada no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker oponente (controlado por un oponente) o a un jugador que la incitó.
 - Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada.
 - Ser incitada dos veces por el mismo jugador es redundante.
 - Si incitas a una criatura que controlas, esta debe atacar y debe atacar a un jugador en vez de a un planeswalker.
 - Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la haya incitado. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, tú eliges a qué oponente ataca.
 - Si dejas el juego, todas las criaturas que incitaste permanecen incitadas hasta cuando hubiera comenzado tu próximo turno. No dejan de estar incitadas inmediatamente y no permanecen incitadas indefinidamente.
-

Jardín de pantanosos

{2} {G}

Encantamiento

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Bestia Hongo verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Una habilidad que se dispara “siempre que ganes vidas” se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas ganes.
 - Solo puedes pagar {2} una vez por cada evento de ganancia de vidas.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se disparará una sola vez.
-

Juramento de lealtad

{4} {W}

Conjuro

Cada jugador pone un contador de juramento sobre una criatura que controla y sacrifica el resto. Cada una de esas criaturas no puede atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas mientras tenga un contador de juramento sobre ella.

- Cada jugador, incluido tú, debe poner un contador de juramento sobre una criatura que controla si puede. No puede elegir no hacerlo y sacrificar todas sus criaturas. La criatura sobre la que pones un contador de juramento recordará su promesa si otro jugador gana su control.
 - Si el contador de juramento se remueve de la criatura, puede atacar de forma normal.
 - Si el contador de juramento se mueve a otra criatura, no evitará que la segunda criatura ataque de forma normal.
-

Laelia, la Hoja Reforzada

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero espíritu

2/2

Prisa.

Siempre que Laelia, la Hoja Reforzada ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

Siempre que un hechizo o habilidad que controlas exilie una o más cartas de tu biblioteca y/o cementerio, pon un contador +1/+1 sobre Laelia.

- Se actualizó el texto de Oracle de Laelia, la Hoja Reforzada. El texto oficial aparece arriba. En concreto, la segunda habilidad no tiene en cuenta si tú eres el jugador que realiza la acción de exiliar las cartas, solo verifica si tú controlas el hechizo o habilidad que las exilia.
- Las cartas exiliadas por Laelia, la Hoja Reforzada se exilian boca arriba.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de cuándo jugarla normales al jugar la carta exiliada. 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 juegas una carta de esta manera, deja el exilio y se convierte en un objeto nuevo. Si regresa al exilio más adelante en el turno, no puedes volver a jugarla.

Mapa de arqueomante

{2} {W}

Artefacto

Cuando el Mapa de arqueomante entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de Llanura básicas, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo el control de un oponente, si ese jugador controla más tierras que tú, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

- La última habilidad solo se dispara si ese oponente controla más tierras que tú después de que la tierra entre al campo de batalla. La habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ese oponente ya no controla más tierras que tú en ese momento, la habilidad no se resolverá.

Nils, ejecutor de la disciplina

{2} {W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Al comienzo de tu paso final, por cada jugador, pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo que controla ese jugador.

Cada criatura con uno o más contadores sobre ella no puede atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague {X}, donde X es la cantidad de contadores sobre esa criatura.

- Por cada jugador, elegir una criatura objetivo que controla ese jugador es opcional.
- Se consideran todos los contadores sobre una criatura al determinar el valor de X, no solo los contadores +1/+1.
- Tus oponentes pueden elegir no pagar para atacar con una criatura con uno o más contadores sobre ella que ataca “si puede”. Si no hay ningún otro jugador o planeswalker al que atacar, la criatura simplemente no ataca.

Paleta de elementalista

{3}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo con {X} en su coste de maná, pon dos contadores de carga sobre la Paleta de elementalista.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{T}: Agrega {C} por cada contador de carga sobre la Paleta de elementalista. Usa este maná solo para costes que contengan {X}.

- Si lanzas un hechizo con varios símbolos de maná {X} en su coste, la primera habilidad se dispara una sola vez.
- El maná agregado por la última habilidad solo se puede usar para pagar costes que tengan al menos una {X}, pero se puede usar para pagar cualquier parte de ese coste, no solo el coste {X}. Esa {X} puede estar en el coste total de un hechizo, el coste de activación de una habilidad o un coste que debes pagar en cuanto un hechizo o habilidad se resuelve.
- No tienes por qué usar todo el maná agregado por la última habilidad en el mismo coste.

Pantanosos espaldabrotes

{7}{G}{G}

Criatura — Bestia hongo

9/7

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

Arrolla.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, puedes lanzar el Pantanosos espaldabrotes desde tu cementerio.

- La habilidad del Pantanosos espaldabrotes cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 4 vidas antes en el turno, el Pantanosos espaldabrotes costará {3}{G}{G}.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad del Pantanosos espaldabrotes). El valor de maná del Pantanosos espaldabrotes siempre es de 9, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La reducción de coste solo puede reducir el maná genérico del coste total de un hechizo. No puede reducir el coste para lanzar el Pantanosos espaldabrotes a menos de {G}{G}.
 - Tendrás que pagar igualmente el coste para lanzar el Pantanosos espaldabrotes desde tu cementerio.
 - Debes ganar vidas antes de que empiece el paso final para que se dispare la última habilidad.
-

Patrocinador de becas

{3}{W}

Criatura — Consejero humano

3/3

Cuando el Patrocinador de becas entre al campo de batalla, cada jugador que controla menos tierras que el jugador que controla la mayor cantidad de tierras busca en su biblioteca una cantidad de cartas de tierra básica menor o igual a la diferencia, pone esas cartas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Por ejemplo, si controlas cuatro tierras, un oponente controla seis tierras y otro oponente controla siete tierras, tú buscarás en tu biblioteca hasta tres cartas de tierra básica y el primer oponente buscará en su biblioteca una carta de tierra básica. El segundo oponente no buscará en su biblioteca.

Plagiadora osada

{3}{B}

Criatura — Bribón vampiro

2/2

Destello.

Siempre que un oponente ponga uno o más contadores sobre una criatura que controla, pone esa misma cantidad y los mismos tipos de contadores sobre la Plagiadora osada.

- Tu oponente pone los contadores sobre ambos permanentes. Por lo tanto, si también controla una Plagiadora osada, su habilidad no se disparará.

Precio del monólogo

{2}{W}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, creas una ficha de Tesoro.

- No sucede nada especial con el tercer hechizo, con el cuarto ni con los siguientes.
- La habilidad se puede disparar una vez cada turno por cada oponente.
- No importa si el Precio del monólogo estaba en el campo de batalla para el primer hechizo. Tampoco importa si el primer hechizo se resolvió o no.

Pulso de esencia

{3}{B}

Conjuro

Ganas 2 vidas. Cada criatura obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- Esta habilidad cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 3 vidas antes en el turno, ganarás 2 vidas más del Pulso de esencia y cada criatura obtendrá -5/-5.
-

Reinterpretar

{2} {U} {R}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Puedes lanzar un hechizo de tu mano con valor de maná igual o menor sin pagar su coste de maná.

- Si un hechizo con {X} en su coste de maná es contrarrestado de esta manera, {X} es el valor elegido en cuanto se lanzó el hechizo.
 - Esto se puede usar para lanzar cualquier cara de una carta de dos caras modal, pero solo si la cara que lanzas tiene un valor de maná igual o menor que el hechizo objetivo.
 - Si haces objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado, como el Debate acalorado, no contrarrestarás el hechizo, pero podrás lanzar un hechizo con un valor de maná igual o menor.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
 - Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
-

Retórica astuta

{2} {B}

Encantamiento

Siempre que un oponente te ataque a ti y/o a uno o más planeswalkers que controlas, exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada, y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de cuándo jugarla normales para la carta exiliada. 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 juegas una carta de esta manera, deja el exilio y se convierte en un objeto nuevo. Si regresa al exilio más adelante en el turno, no puedes volver a jugarla.
-

Rionya, bailarina de fuego
{3}{R}{R}
Criatura legendaria — Hechicero humano
3/4

Al comienzo del combate en tu turno, crea X fichas que son copias de otra criatura objetivo que controlas, donde X es uno más la cantidad de hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzaste este turno. Ganan la habilidad de prisa. Exílielas al comienzo del próximo paso final.

- La habilidad disparada cuenta todos los instantáneos y conjuros que se lanzaron antes de resolverse. Si lanzas hechizos de instantáneo en respuesta a la habilidad, esos hechizos contarán.
- Las fichas copian exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura sea una ficha o esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copian si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copian efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada es una ficha, las fichas creadas por Rionya copian las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

Ruxa, profesor paciente
{2}{G}{G}
Criatura legendaria — Druida oso
4/4

Siempre que Ruxa, profesor paciente entre al campo de batalla o ataque, regresa la carta de criatura objetivo sin habilidades de tu cementerio a tu mano.

Las criaturas que controlas sin habilidades obtienen +1/+1.

Puedes hacer que las criaturas que controlas sin habilidades hagan su daño de combate como si no hubieran sido bloqueadas.

- Una criatura o una carta de criatura sin habilidades no tiene texto de reglas. Esto incluye a criaturas de lo más sencillas (como los Osos pardos, el Oso garra de runas, el Osezno y otros adorables estudiantes osunos), las criaturas boca abajo, muchas fichas y las criaturas que hayan perdido sus habilidades. Las habilidades que solo funcionan en zonas distintas al campo de batalla cuentan. Por ejemplo, una criatura con la habilidad de ciclo {2} no es una criatura sin habilidades.
- En particular, las dos últimas habilidades de Ruxa no dan habilidades a ninguna criatura.
- Las Auras y los Equipos que otorgan habilidades usan las palabras “gana” o “tiene” y mencionan una habilidad de palabra clave o una habilidad entre comillas. Una criatura sin habilidades afectada por un Aura o Equipo de ese tipo ya no recibiría la bonificación +1/+1 ni podría asignar daño de combate como si no

hubiera sido bloqueada. Si el Aura o Equipo no da ninguna habilidad a la criatura, la criatura seguirá beneficiándose de las dos últimas habilidades de Ruxa.

- Por cada criatura atacante que controlas sin habilidades, decides si asignará daño de combate a las criaturas bloqueadoras o si asignará daño de combate al jugador o planeswalker al que está atacando. No puedes dividir la asignación de daño entre ellos. Tomas esta decisión de forma individual para cada criatura correspondiente justo antes de que haga daño de combate.

Simplificar en exceso

{3} {G} {U}

Conjuro

Exilia todas las criaturas. Cada jugador crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0 y pone una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la fuerza total de las criaturas que controlaba que fueron exiliadas de esta manera.

- Simplificar en exceso cuenta la fuerza total de las criaturas tal y como existieron por última vez en el campo de batalla, no la fuerza de esas cartas en el exilio.
- Si se exilia un comandante de esta manera, su fuerza se contará junto con la de las otras criaturas. Una vez que Simplificar en exceso termine de resolverse, el propietario de ese comandante lo puede mover a la zona de mando.

Técnica de encarnación

{4} {B}

Conjuro

Demostrar. (Cuando lances este hechizo, puedes copiarlo. Si lo haces, elige un oponente que también lo copia.)

Muele cinco cartas, luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- Eliges qué criatura quieres regresar después de moler cinco cartas.
- Puedes elegir cualquier carta de criatura de tu cementerio, no solo una que moliste de esta manera.

Tívash, invocador sombrío

{4} {B}

Criatura legendaria — Brujo humano

4/4

Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, puedes pagar X vidas, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno. Si lo haces, crea una ficha de criatura Demonio negra X/X con la habilidad de volar.

- La habilidad de Tívash cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin considerar las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 4 vidas antes en el turno, puedes pagar 4 vidas para crear un Demonio 4/4.

- No puedes pagar menos vidas que la cantidad de vidas que ganaste para crear un Demonio más pequeño e inofensivo.
 - Debes ganar vidas antes de que empiece el paso final para que se dispare la última habilidad.
-

Veyran, voz de la dualidad

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero efrít

2/2

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, Veyran, voz de la dualidad obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Si que tú lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La última habilidad de Veyran, voz de la dualidad hace que cada una de tus habilidades de hechicería, incluida la de Veyran, se dispare una vez más.
 - El efecto de Veyran no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare otra vez. Todas las decisiones que tomas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada instancia de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución también se toman de forma individual.
 - Si de alguna manera controlas dos copias de Veyran (lo que sería bastante poético) y lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro, las habilidades se dispararán tres veces. Una tercera copia de Veyran (ya no tan poético) hará que las habilidades se disparen cuatro veces, y así sucesivamente.
-

Vórtice de ensueño

{X}{U}{U}

Conjuro

Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de X o menos de entre ellas sin pagar su coste de maná. Luego, pon las cartas de instantáneo y de conjuro exiliadas que no fueron lanzadas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste sin pagar su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
 - No tienes por qué lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro de esta manera. Si no lo haces, todas las cartas de instantáneo o de conjuro exiliadas irán a tu mano.
-

Yedora, jardinera de tumbas
{4}{G}
Criatura legendaria — Druida pueblo-arbóreo
5/5

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes regresarla al campo de batalla boca abajo bajo el control de su propietario. Es una tierra Bosque.
(No tiene otros tipos o habilidades.)

- La carta boca abajo no tiene nombre ni colores. Su único tipo es tierra, su único subtipo es Bosque y su única habilidad es “{T}: Agrega {G}”.
- Si la carta boca abajo tiene la habilidad de metamorfosis, podrás pagar su coste de metamorfosis para ponerla boca arriba.
- Si uno de esos Bosques se pone boca arriba, el efecto que lo convierte en un Bosque expirará. El permanente boca arriba tendrá nuevamente su nombre impreso, línea de tipo, coste de maná, habilidades, etcétera..

Zaffai, director de truenos
{2}{U}{R}
Criatura legendaria — Chamán humano
1/4

Hechicería — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, adivina 1. Si el valor de maná de ese hechizo es de 5 o más, crea una ficha de criatura Elemental azul y roja 4/4. Si el valor de maná de ese hechizo es de 10 o más, Zaffai, director de truenos hace 10 puntos de daño a un oponente elegido al azar.

- “El valor de maná de ese hechizo” se refiere al hechizo que hizo que la habilidad se disparara, no a la carta que miras cuando adivinas.
- Si el hechizo de instantáneo o de conjuro tiene {X} en su coste de maná, X es el valor elegido para X en cuanto se lanzó el hechizo.