

Notas de la colección *Leyendas de Commander: Batalla por Puerta de Baldur*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 28 de marzo de 2022

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 consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de 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

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Leyendas de Commander: Batalla por Puerta de Baldur* con el código de la colección CLB están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. En particular, no son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern.

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

Variante de juego: Commander

Creado y popularizado por fans, Commander es un formato casual en el que el mazo de cada jugador está dirigido por un comandante. Dicho comandante solía ser una criatura legendaria, pero algunas cartas que no sean de criatura también pueden ser comandantes de un mazo.

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

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

Visita Magic.Wizards.com/Commander para obtener más información sobre la variante Commander.

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

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

La identidad de color de tu comandante determina las otras cartas que puede incluir tu mazo. La identidad de color de una carta incluye sus colores (teniendo en cuenta su indicador de color, si es que lo tiene), más los colores de cualquier símbolo de maná de color en su texto de reglas.

- La identidad de color se establece antes de que comience el juego y no varía durante el mismo, incluso si tu comandante cambia de color o está en una zona oculta.
- Las palabras que hagan referencia a colores no se incluyen en la identidad de color de una carta.
- Una carta puede formar parte de tu mazo si su identidad de color es parte de la identidad de color de tu comandante. Por ejemplo, si la identidad de color de tu comandante es blanco y azul, tu mazo puede incluir cartas cuyas identidades de color sean blanco, azul o blanco y azul. Además, también puede incluir cartas sin colores en sus identidades de colores.
- No puedes incluir en tu mazo una tierra con tipo de tierra básica cuya habilidad de maná intrínseca genere un color de maná que no pertenezca a la identidad de color de tu comandante.

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

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

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

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

Variante de juego: Commander Draft

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

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

El sin rostro

{5}

Criatura encantamiento legendaria — Trasfondo

3/3

Si El sin rostro es tu comandante, elige un color antes de que comience el juego. El sin rostro es del color elegido.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

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

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

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

Nuevo tipo de encantamiento: Trasfondo

Nueva habilidad de palabra clave: elige un Trasfondo

Uno de los aspectos divertidos de crear un personaje en una partida de *Dungeons & Dragons* es elegir un trasfondo para ese personaje. Te ayuda a decidir cómo interpretar a ese personaje y qué lo ha traído al momento presente. De forma similar, las cartas de encantamiento de Trasfondo pueden ayudarte a definir a tu comandante. Cada una de ellas otorga una habilidad a las criaturas comandante de las que seas propietario o modifica de otro modo sus características.

Acólito de Bahamut
{1}{G}
Encantamiento legendario — Trasfondo
Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Te cuesta {2} menos lanzar el primer hechizo de Dragón que lances cada turno”.

Algunas criaturas legendarias de esta colección tienen la habilidad de palabra clave elige un Trasfondo. Elige un Trasfondo es una variante de la habilidad de camarada. Significa que puedes tener dos comandantes si uno de ellos tiene la habilidad de elige un Trasfondo y el otro es una carta de Trasfondo.

Renari, mercader de maravillas
{3}{U}
Criatura legendaria — Artífice dragón
2/4
Puedes lanzar los hechizos de Dragón y los hechizos de artefacto como si tuvieran la habilidad de destello.
Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

- Aunque elige un Trasfondo es una nueva variante de la habilidad de camarada, las reglas para la habilidad de camarada no han cambiado, por lo demás. En particular, los Trasfondos y cartas con la habilidad de elige un Trasfondo no interactúan con cartas que tengan otra habilidad de camarada.
- Una carta, El sin rostro, tiene la habilidad de elige un Trasfondo y es en sí misma un Trasfondo. En un Commander Draft que use sobres de *Leyendas de Commander: Batalla por Puerta de Baldur*, puedes usar dos copias de El sin rostro como tus comandantes (consulta la sección “Commander Draft” de más arriba). Ten en cuenta que, durante el juego, la “regla de leyendas” se les aplicará si están bajo tu control al mismo tiempo.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Renari, mercader de

maravillas y el Acólito de Bahamut son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con azul y/o verde en sus identidades de color, pero no cartas con blanco, negro o rojo.

- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Si tu comandante pierde su habilidad de elige un Trasfondo o deja de ser un Trasfondo durante el juego, según corresponda, sigue siendo tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño de combate por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados (aunque tu Trasfondo no será normalmente una criatura, de todos modos).
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes que sean del mismo color o colores.
- Muchas cartas de *Leyendas de Commander: Batalla por Puerta de Baldur* se refieren a criaturas comandante de las cuales seas propietario. En circunstancias normales, un Trasfondo no es una criatura, así que normalmente no estará incluido en dicho efecto. Si otro hechizo o habilidad hace que tu Trasfondo se convierta en una criatura, sin embargo, esta quedará incluida. Los efectos que se refieran a tu comandante o a un comandante del que seas propietario o controles, sin especificar criatura, se aplicarán a un Trasfondo que sea tu comandante, según corresponda.
- Si controlas un Trasfondo que otorga una habilidad a criaturas comandante de las cuales seas propietario y eres propietario de más de una criatura comandante, todas ellas contarán con esa habilidad. Eso significa, por ejemplo, que si controlas el Acólito de Bahamut junto con dos criaturas comandante de las cuales eres propietario, te costará {4} menos lanzar el primer hechizo de Dragón que lances cada turno.

Nueva acción de palabra clave: adentrarse en la Ciudad Subterránea

Esta colección aporta una nueva mazmorra llamada Ciudad Subterránea. Ciudad Subterránea funciona de un modo algo distinto a anteriores cartas de mazmorra. Solo puedes adentrarte en la Ciudad Subterránea con la iniciativa (consulta más adelante).

Ciudad Subterránea

Mazmorra — Ciudad Subterránea

No puedes entrar en esta mazmorra a menos que “te adentres en la Ciudad Subterránea”.

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

(Te lleva a: Forja, Pozo perdido)

Forja — Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. *(Te lleva a: ¡Trampa!, Arena)*

Pozo perdido — Adivina 2. *(Te lleva a: Arena, Reserva)*

¡Trampa! — El jugador objetivo pierde 5 vidas. *(Te lleva a: Archivo)*

Arena — Incita a la criatura objetivo. *(Te lleva a: Archivo, Catacumbas)*

Reserva — Crea una ficha de Tesoro. *(Te lleva a: Catacumbas)*

Archivo — Roba una carta. *(Te lleva a: Trono de los Tres Muertos)*

Catacumbas — Crea una ficha de criatura Esqueleto negra 4/1 con la habilidad de amenaza. *(Te lleva a: Trono de los Tres Muertos)*

Trono de los Tres Muertos — Muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla una carta de criatura de entre ellas con tres contadores +1/+1 sobre ella. Gana la habilidad de antimaleficio hasta tu próximo turno. Luego, baraja.

Notas sobre la Ciudad Subterránea

- No puedes adentrarte en la Ciudad Subterránea a menos que se te pida hacerlo, ya sea porque tienes la iniciativa al comienzo de tu mantenimiento o porque tomas la iniciativa. En particular, si no estás en una mazmorra y un efecto te pide adentrarte en la mazmorra (*no* adentrarte en la Ciudad Subterránea), no puedes comenzar la Ciudad Subterránea.
- De forma similar, cuando se te pida adentrarte en la Ciudad Subterránea, no puedes iniciar una mazmorra que no sea la Ciudad Subterránea.
- Si no estás en una mazmorra cuando se te pida adentrarte en la Ciudad Subterránea, pondrás la Ciudad Subterránea en la zona de mando y moverás tu marcador de aventura a la Entrada secreta (la primera sala).
- Si ya estás en una mazmorra cuando se te pida adentrarte en la Ciudad Subterránea, pasarás a la siguiente sala de esa mazmorra. Si ya estás en la última sala, completarás esa mazmorra y comenzarás la Ciudad Subterránea. Esto es válido tanto si ya estás en la Ciudad Subterránea como en cualquier otra mazmorra.

Notas generales sobre mazmorras

- Las reglas para mazmorras y adentrarse en mazmorras no han cambiado significativamente desde su última aparición.
- Las mazmorras se colocan en la zona de mando desde fuera del juego. Usarás un marcador de aventura para hacer un seguimiento de tu progreso a lo largo de ellas. Cada mazmorra incluye una serie de salas. Cada sala tiene una habilidad disparada, cuyo efecto está impreso en dicha sala. La habilidad disparada tiene esta estructura: “Cuando muevas tu marcador de aventura a esta sala, [efecto]”.
- Después de que avances a la última sala de una mazmorra con tu marcador de aventura y que la habilidad de esa sala se resuelva (o deje la pila de otro modo), la mazmorra deja el juego. En ese momento, la completaste.

- Algunas cartas se fijan en si completaste una mazmorra o tienen una habilidad que se dispara siempre que completes una mazmorra. Estas habilidades funcionan del mismo modo tanto si la mazmorra que has completado es la Ciudad Subterránea como si es otra.
- Siempre que un jugador comience una mazmorra (ya sea adentrándose en ella o en la Ciudad Subterránea), ningún jugador puede responder hasta después de que ese jugador haya entrado en la mazmorra y se haya disparado la habilidad de la primera sala.

La iniciativa

Algunas cartas de esta colección piden a un jugador que *tome la iniciativa*. La iniciativa es una designación que puede tener un jugador (como el monarca). Se dice que un jugador con la designación de iniciativa “tiene la iniciativa”. La iniciativa tiene dos reglas inherentes. La primera es que siempre que un jugador toma la iniciativa, y al comienzo del mantenimiento del jugador con la iniciativa, el jugador se adentra en la Ciudad Subterránea. La segunda es que siempre que una o más criaturas que un jugador controle inflijan daño de combate al jugador que tenga la iniciativa, el primer jugador toma la iniciativa. Además, algunas habilidades se refieren al hecho de tener la iniciativa y proporcionan otras ventajas.

Aarakocra escurridizo

{3} {U}

Criatura — Bribón ave

1/4

Vuela.

Cuando el Aarakocra escurridizo entre al campo de batalla, tomas la iniciativa.

Rasaad yn Bashir

{2} {W}

Criatura legendaria — Monje humano

0/3

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

Siempre que Rasaad yn Bashir ataque, si tienes la iniciativa, duplica la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

- No hay iniciativa en un juego hasta que un efecto pida a un jugador que tome la iniciativa. Una vez que a un jugador se le pida hacerlo, tiene la iniciativa hasta que otro jugador tome la iniciativa.
- No puede haber más de un jugador con iniciativa a la vez. Cuando un jugador toma la iniciativa, cualquier otro jugador que tuviera la iniciativa deja de tenerla.
- Un jugador que tenga actualmente la iniciativa puede volver a tomar la iniciativa. Eso hace que ese jugador se vuelva a adentrar en la Ciudad Subterránea, pero no le hace tener múltiples designaciones de iniciativa.
- Si el jugador con la iniciativa abandona el juego, el jugador activo toma la iniciativa al mismo tiempo que el primero abandona el juego. Si el jugador activo abandona el juego o si no hay un jugador activo, el siguiente jugador por orden de turno toma la iniciativa.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, si ambos jugadores de un equipo hacen daño de combate al mismo tiempo al jugador que tenga la iniciativa, el jugador con la iniciativa elegirá el orden de las habilidades disparadas. Entonces, cuando esas habilidades se resuelvan, un miembro del equipo toma la iniciativa (y se

adentra en la Ciudad Subterránea) y, a continuación, el otro miembro del equipo hace lo mismo. El último jugador en tomar la iniciativa la mantiene hasta que la iniciativa vuelva a cambiar.

Mecánica que regresa: cartas de aventurero

Los aventureros vuelven para contar la historia de Puerta de Baldur. Al igual que antes, las cartas de aventurero son cartas de permanente, pero cada una tiene una Aventura, un conjunto de características alternativas en un marco debajo de la imagen, a la izquierda del cuadro de texto. Puedes lanzar la carta como su Aventura correspondiente; si lo haces, podrás lanzarla como permanente más adelante. ¡Lo novedoso de esta colección es que no todas las cartas de aventurero son cartas de criatura! Ahora aparecen también en otros tipos de cartas de permanentes.

Altar de Bhaal

{1} {B}

Artefacto

{2} {B}, {T}, exiliar una criatura que controlas: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

//

Ofrenda de huesos

{2} {B}

Conjuro — Aventura

Crea una ficha de criatura Esqueleto negra 4/1 girada con la habilidad de amenaza. (*Luego, exilia esta carta.*

Puedes lanzar el artefacto más adelante desde el exilio.)

- Una carta de aventurero es una carta de permanente en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Altar de Bhaal es una carta de artefacto con un valor de maná de 2.
- Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo.
- Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede lanzarlo como hechizo de permanente. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como permanente más adelante.
- Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de permanente.
- Debes seguir igualmente todas las reglas relevantes sobre cuándo jugar la carta para el hechizo de permanente que lances desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila está vacía.
- Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia desde el exilio.

- Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
- Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.

Mecánica que regresa: tirar los dados

En *Aventuras en Forgotten Realms*, combinamos por primera vez las cartas de *Magic* de borde negro con tiradas de dados, y ahora lo recuperamos aquí. Muchas cartas te piden que tires dados y te dicen qué tienes que hacer según el resultado que obtengas. Algunas cartas tienen habilidades que se disparan siempre que tires dados o siempre que obtienes un resultado concreto. Otras cartas modifican las tiradas.

Dragón de oropel anciano
 {5} {B} {B}
 Criatura — Dragón anciano
 7/6
 Vuela.
 Siempre que el Dragón de oropel anciano haga daño de combate a un jugador, tira 1d20. Cuando lo hagas, pon en el campo de batalla bajo tu control cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo con valor de maná total de X o menos de los cementerios, donde X es el resultado.

- Cada dado se identifica por la cantidad de caras que tiene. Por ejemplo, un d20 es un dado de veinte caras. Los resultados de los dados deben tener las mismas probabilidades y la tirada tiene que ser justa. Recomendamos que se usen dados físicos, pero también se permiten las opciones digitales, siempre y cuando tengan la misma cantidad de resultados con las mismas probabilidades que el dado que aparece en las instrucciones de la tirada original.
- Una habilidad que te dice que tires un dado también especificará qué debes hacer con el resultado de la tirada. La mayoría de las veces habrá una “tabla de resultados” en el texto de la carta.
- La instrucción de tirar un dado y el efecto que ocurre en función del resultado forman parte habitualmente de la misma habilidad. Los jugadores no pueden responder a la habilidad después de conocer el resultado de la tirada. Sin embargo, si otra habilidad se dispara tras la tirada, como ocurre con la habilidad del Dragón de oropel anciano, los jugadores conocerán el resultado de la tirada cuando esa habilidad disparada reflexiva vaya a la pila y sus objetivos sean elegidos.
- Un efecto que dice “elige un objetivo y luego tira 1d20” o algo similar sigue el proceso normal de poner una habilidad en la pila y resolverla. Elegir objetivos forma parte de poner la habilidad en la pila. El d20 se tira luego, en cuanto la habilidad se resuelve.
- Algunos efectos pueden modificar el resultado de una tirada. Esto puede formar parte de la instrucción de tirar un dado o puede venir de otras cartas. Cualquier cosa que haga referencia al “resultado” de una tirada

se fijará en el resultado después de esas modificaciones. Cualquier cosa que mencione el “resultado natural” se fijará en el número que aparece en la cara del dado antes de esas modificaciones.

- Algunas habilidades, como la de la Guía pixie y la Clase: bárbaro, rempazan tirar un dado por tirar varios dados e ignorar la tirada más baja. Las tiradas ignoradas no se tienen en cuenta para el efecto que te indicó que tiraras un dado y no hacen que se disparen las habilidades. A todos los efectos, una vez que determines qué dado cuenta, se considera que los dados adicionales no se tiraron nunca.
- Algunos efectos te piden que tires de nuevo. En estos casos debes usar la misma cantidad y tipo de dados que en la tirada original y los resultados posibles de la tirada nueva serán los mismos.
- Al jugar a Planechase, tirar el dado planar hará que se dispare cualquier habilidad que se dispare siempre que un jugador tira uno o más dados. Sin embargo, cualquier efecto que haga referencia a un resultado numérico ignorará la tirada del dado planar.

Mecánica que regresa: miriada

Miriada es una habilidad disparada que permite que una criatura ataque en todas las direcciones posibles.

Ejecutores genasíes

{1}{R}

Criatura — Chamán elemental

1/3

Miriada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

{1}{R}: Las criaturas que controlas llamadas Ejecutores genasíes obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- El término “jugador defensor” en las reglas de miriada (o cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miriada estuviese atacando o al controlador del planeswalker al que estuviese atacando en el momento en que se resuelve la habilidad. Si esa criatura ya no está atacando, se refiere al jugador al que atacase en último lugar o al controlador del planeswalker al que atacase en último lugar.
- Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
- Tú eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea. En caso de atacar a un planeswalker, tú eliges a cuál.
- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declaran como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miriada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Todas las fichas entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. 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 hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- 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 [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

- Si la habilidad de miriada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *LEYENDAS DE COMMANDER: BATALLA POR PUERTA DE BALDUR*

Abdel Adrian, pupilo de Gorion

{4}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/4

Cuando Abdel Adrian, pupilo de Gorion entre al campo de batalla, exilia cualquier cantidad de otros permanentes que no sean tierra que controlas hasta que Abdel Adrian deje el campo de batalla. Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 por cada permanente exiliado de esta manera.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

- Las fichas de criatura Soldado permanecen en el campo de batalla incluso después de que las cartas exiliadas regresen.
- Si Abdel Adrian deja el campo de batalla antes de que su habilidad de entra al campo de batalla se resuelva, no puedes exiliar permanentes que no sean tierra. No crearás ninguna ficha de criatura Soldado en este caso.
- Si exilias una ficha de permanente que no sea tierra de esta manera, deja de existir. No regresará al campo de batalla. Sin embargo, crearás igualmente una ficha de criatura Soldado por ella.
- Las cartas que regresan al campo de batalla una vez que Abdel Adrian deja el campo de batalla regresan bajo el control de sus propietarios.

Acrobacias de Lae'zel

{3}{W}

Instantáneo

Exilia todas las criaturas que no sean fichas que controlas y luego tira 1d20.

1–9 | Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

10–20 | Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario y luego exíialas de nuevo.

Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Las Auras anexadas a las criaturas exiliadas irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir. Cuando las cartas regresen al campo de batalla, serán objetos nuevos sin conexión con las cartas que fueron exiliadas.

- Las criaturas que controlas se exilian antes de que tires un dado. En particular, esto significa que, si alguna de esas criaturas tiene habilidades que reemplazan una tirada de dados o que se disparan por una tirada de dados, esas habilidades no ocurrirán.
- Todas las habilidades que se disparan durante la resolución de las Acrobacias de Lae'zel no irán a la pila hasta que se acabe de resolver. Eso significa que si sacas 10-20, todas las habilidades que se disparan cuando las criaturas se exilian por primera vez, cuando regresan al campo de batalla o cuando se exilian por segunda vez pueden ir a la pila en cualquier orden. El jugador activo pone él primero sus habilidades en la pila en cualquier orden y luego cada uno de los demás jugadores hace lo mismo por orden de turno. La última habilidad que se ponga en la pila será la primera en resolverse.

Agente de los Ladrones de la Sombra

{1}{B}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Siempre que esta criatura ataque a un jugador, si ningún oponente tiene más vidas que ese jugador, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Gana las habilidades de toque mortal e indestructible hasta el final del turno”.

- La habilidad otorgada por el Agente de los Ladrones de la Sombra se fija si cualquiera de los oponentes del jugador atacante tiene un total de vidas superior al del jugador defensor. El total de vidas del jugador atacante no está incluido en esta comparación.

Alaundo el Vidente

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Chamán humano

3/5

{T}: Roba una carta, luego exilia una carta de tu mano y pon una cantidad de contadores de tiempo sobre ella igual a su valor de maná. Gana “Cuando se remueva el último contador de tiempo de esta carta, si está exiliada, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno”. Luego remueve un contador de tiempo de cada otra carta de la cual eres propietario en el exilio.

- La habilidad de Alaundo no es lo mismo que la habilidad de suspender. Sin embargo, si exilias una carta con la habilidad de suspender de esta manera, la habilidad de suspender también hará que remuevas contadores de tiempo de ella.
- La habilidad de Alaundo removerá contadores de tiempo de todas las cartas de las cuales seas propietario en el exilio, aunque estén allí por otros motivos, como la habilidad de suspender.
- Si exilias una carta con un valor de maná de 0, como una carta de tierra, no se pondrá ningún contador de tiempo sobre ella. A menos que encuentres el modo de poner contadores de tiempo sobre ella en el exilio, la habilidad disparada que gana de Alaundo nunca se disparará.

Ámbar Gristle O'Maul

{3}{R}

Criatura legendaria — Clérigo enano

3/3

Prisa.

Siempre que Ámbar Gristle O'Maul ataque, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba una carta por cada jugador que está siendo atacado.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

- Tú decides si descartar tu mano en cuanto la habilidad de Ámbar Gristle O'Maul se resuelve. Ningún jugador puede responder una vez que has decidido descartar tu mano, pero antes de que hayas robado cartas.
 - Puedes elegir descartar tu mano incluso si está vacía. De hecho, especialmente si está vacía.
-

Ángeles de batalla de Tyr

{2}{W}{W}

Criatura — Caballero ángel

4/4

Vuela, miriada.

Siempre que los Ángeles de batalla de Tyr hagan daño de combate a un jugador, robas una carta si ese jugador tiene más cartas en la mano que cada otro jugador. Luego creas una ficha de Tesoro si ese jugador controla más tierras que cada otro jugador. Luego ganas 3 vidas si ese jugador tiene más vidas que cada otro jugador.

- Cada condición se verifica cuando la habilidad disparada se resuelve, no cuando va a la pila.
 - Todas las condiciones se verifican incluso si no obtienes los beneficios de una o más de ellas. Puedes crear una ficha de Tesoro aunque no hayas robado una carta, por ejemplo.
-

Archivero de Oghma

{1}{W}

Criatura — Clérigo mediano

2/2

Destello.

Siempre que un oponente busque en su biblioteca, ganas 1 vida y robas una carta.

- La habilidad disparada del Archivero de Oghma no irá a la pila hasta después de que acabe de resolverse el hechizo o la habilidad que hace que el oponente busque en su biblioteca. En particular, si ese hechizo o habilidad hace que cualquier otra habilidad se dispare (por ejemplo, si el oponente buscó una carta y la puso en el campo de batalla), dichas habilidades y la habilidad disparada del Archivero de Oghma irán a la pila al mismo tiempo. El jugador activo pone todas sus habilidades en la pila en cualquier orden y luego cada uno de los demás jugadores hace lo mismo por orden de turno. La última habilidad puesta en la pila de esta manera se resuelve en primer lugar, y así sucesivamente.
- La habilidad disparada del Archivero de Oghma no se disparará si buscas en la biblioteca de un oponente o un oponente busca en la biblioteca de otro jugador.

Arma de pacto

{3} {B}

Artefacto — Equipo

Mientras el Arma de pacto esté anexada a una criatura, no pierdes el juego por tener 0 o menos vidas.

Siempre que la criatura equipada ataque, roba una carta y muéstrala. La criatura obtiene +X/+X hasta el final del turno y pierdes X vidas, donde X es el valor de maná de esa carta.

Equipar—Descartar una carta.

- Si un oponente gana el control de la criatura que tiene anexada el Arma de pacto pero no gana el control del Arma de pacto, sigues controlando el Arma de pacto y no perderás el juego por tener 0 o menos vidas mientras siga anexada.
- De forma similar, si un oponente gana el control de la criatura equipada sin ganar el control del Arma de pacto y ataca con ella, tú robarás una carta, la mostrarás y perderás vidas.
- Si el robo es reemplazado por otro efecto, la criatura equipada no recibirá ninguna bonificación a su fuerza y resistencia y tú no perderás ninguna vida. Esto es cierto incluso si el robo fue reemplazado por uno o más robos de cartas.

Artesano gremial

{1} {R}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Siempre que esta criatura ataque a un jugador, si ningún oponente tiene más vidas que ese jugador, creas dos fichas de Tesoro”. (*Son artefactos con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.*)

- La habilidad otorgada por el Artesano gremial se fija si cualquiera de los oponentes del jugador atacante tiene un total de vidas superior al del jugador defensor. El total de vidas del jugador atacante no está incluido en esta comparación.

Artífice kenku

{2} {U}

Criatura — Artífice ave

1/1

Sirviente homúnculo — Cuando la Artífice kenku entre al campo de batalla, pon tres contadores +1/+1 sobre hasta un artefacto objetivo que no sea criatura. Ese artefacto se convierte en una criatura artefacto Homúnculo 0/0 con la habilidad de volar.

- La Artífice kenku no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
- El artefacto mantiene todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene.

- Si el artefacto objetivo es un Equipo anexado, se desanexa. Si un Equipo sin la habilidad de reconfigurar se convierte en una criatura artefacto, no puede ser anexado a otra criatura.
- Si el artefacto objetivo que no sea criatura es un Vehículo, su fuerza y su resistencia se fijarán en 0/0. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

Aventurera de la Tumba de los Horrores

{5}{U}

Criatura — Monje elfo

4/4

Cuando la Aventurera de la Tumba de los Horrores entre al campo de batalla, tomas la iniciativa.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, cópialo. Si completaste una mazmorra, en vez de eso, copia ese hechizo dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Cuando la habilidad disparada de la Aventurera de la Tumba de los Horrores 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.
- La habilidad disparada copiará el hechizo que hizo que se disparase incluso si se contrarrestó ese hechizo para cuando dicha habilidad se resuelve.
- 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 múltiples copias, puedes cambiar los objetivos de cada una de ellas a otros objetivos legales distintos.
- Si el hechizo que la habilidad de la Aventurera de la Tumba de los Horrores copia es modal (es decir, tiene una lista con distintas opciones), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo que la Aventurera de la Tumba de los Horrores copia tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Bola de fuego), 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 ese hechizo con la Aventurera de la Tumba de los Horrores, cada copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha, de modo que la ficha no se “crea”. Los efectos que se fijan en la creación de una ficha no interactuarán con una ficha que entre al campo de batalla porque la habilidad disparada copió un hechizo de permanente.

Aventurera de las Cuevas del Caos

{3}{R}

Criatura — Bárbaro humano

5/3

Arrolla.

Cuando la Aventurera de las Cuevas del Caos entre al campo de batalla, tomas la iniciativa.

Siempre que la Aventurera de las Cuevas del Caos ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Si completaste una mazmorra, puedes jugar esa carta este turno sin pagar su coste de maná. De lo contrario, puedes jugar esa carta este turno.

- La última habilidad de la Aventurera de las Cuevas del Caos verifica si ya completaste una mazmorra en el momento en el que exilias una carta. Si no completaste una mazmorra antes de ese momento, no puedes jugarla sin pagar su coste de maná, aunque completes una mazmorra más adelante durante el mismo turno.
- Si ya completaste una mazmorra cuando la última habilidad de la Aventurera de las Cuevas del Caos se resuelve, solo puedes jugar la carta exiliada sin pagar su coste de maná. No puedes elegir jugarla normalmente.

Baba Lysaga, bruja de la noche

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/3

{T}, sacrificar hasta tres permanentes: Si había tres o más tipos de cartas entre los permanentes sacrificados, cada oponente pierde 3 vidas, tú ganas 3 vidas y robas tres cartas.

- Puedes sacrificar permanentes que no tengan tipos de cartas diferentes para pagar el coste de la habilidad activada de Baba Lysaga, pero, si lo haces, no tendrá efecto.
- Consulta los tipos de esos permanentes tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para ver si había tres o más tipos de cartas entre los permanentes sacrificados.

Barco nautiloideo

{4}

Artefacto — Vehículo

5/5

Vuela.

Cuando el Barco nautiloideo entre al campo de batalla, exilia el cementerio del jugador objetivo.

Siempre que el Barco nautiloideo haga daño de combate a un jugador, puedes poner en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura exiliada con el Barco nautiloideo.

Tripular 3.

- Si el Barco nautiloideo deja el campo de batalla y luego regresa al campo de batalla, es un nuevo objeto sin memoria de su existencia previa. Concretamente, no puedes usar su tercera habilidad para poner cartas en el campo de batalla que fueran exiliadas con él la última vez que estuvo en el campo de batalla.

Bhaal, Señor del Asesinato

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

Criatura legendaria — Deidad

4/4

Mientras tu total de vidas sea menor o igual que la mitad de tu total de vidas inicial, Bhaal, Señor del Asesinato tiene la habilidad de indestructible.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo e incítala.

- Si Bhaal, Señor del Asesinato recibe daño letal al mismo tiempo que el total de vidas de su controlador se reduce a la mitad o a menos de su total de vidas inicial, Bhaal tendrá la habilidad de indestructible en el momento en que se realizan las acciones basadas en estado y sobrevivirá.

Camorrista brutal

{3} {B}

Criatura — Bárbaro enano

1/5

Cuando el Camorrista brutal entre al campo de batalla, tomas la iniciativa.

Castigo punzante — Siempre que el Camorrista brutal sea bloqueado por una criatura, el controlador de esa criatura pierde 5 vidas.

- Si el Camorrista brutal es bloqueado por más de una criatura, su habilidad disparada se dispara una vez por cada criatura que lo bloqueó.

Cerebro anciano

{5} {B} {B}

Criatura — Horror

6/6

Amenaza.

Siempre que el Cerebro anciano ataque a un jugador, exilia todas las cartas de la mano de ese jugador y luego ese jugador roba esa misma cantidad de cartas. Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas mientras permanezcan exiliadas. Si lanzas un hechizo de esta manera, puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarlo.

- Las cartas se exilian boca arriba.

Cerrar el trato

{2} {W}

Conjuro

Cada oponente roba una carta y luego robas una carta por cada oponente que robó una carta de esta manera.

- Aunque robar cartas no es opcional, si un oponente no roba una carta (quizá porque un efecto de reemplazo sustituye ese robo por otro efecto), dicho jugador no cuenta para determinar cuántas cartas robas tú.
 - Si un oponente ha robado más de una carta de esta manera debido a un efecto de reemplazo, tú seguirás robando solo una carta por ese jugador.
-

Charlatán descarado

{1}{U}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “{2}{U}: Esta criatura se convierte en una copia de otra criatura objetivo”.

- El efecto de copia no tiene una duración concreta. Dura hasta que el comandante deja el campo de batalla, aunque otro efecto de copia con un orden de llegada posterior (tal vez una nueva activación de la habilidad otorgada por el Charlatán descarado) sobrescribiría el efecto mientras esté activo.
 - Si tu comandante se convierte en una copia de otra cosa mientras controlas el Charlatán descarado, seguirá siendo tu comandante y seguirá teniendo la habilidad que tenga concedida.
 - Si el Charlatán descarado es tu comandante, si de algún modo se convierte en una criatura y si usas la habilidad que se otorga a sí mismo para hacer una copia de otra criatura, dejará de tener su habilidad, de modo que ya no concederá la habilidad activada a criaturas comandantes de las cuales seas propietario (incluido a sí mismo).
-

Chef principal

{2}{G}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Esta criatura entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella” y “Las otras criaturas que controlas entran al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ellas”.

- Si tu comandante entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas, entrará al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional, pero las demás criaturas no. Esto es porque el efecto de reemplazo creado por un objeto que entra al campo de batalla solo se puede aplicar a sí mismo.
-

Clériga reclamahuesos

{1}{B}

Criatura — Clérigo humano

2/1

{3}{B}, sacrificar la Clériga reclamahuesos: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- La Clériga reclamahuesos no puede ser el objetivo de su propia habilidad. Esto es porque los objetivos de las habilidades activadas se eligen antes de que se paguen los costes (como el de “Sacrificar la Clériga reclamahuesos”).
-

Comandante Liara Portyr

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

5/3

Siempre que ataques, te cuesta {X} menos lanzar hechizos desde el exilio este turno, donde X es la cantidad de jugadores que están siendo atacados. Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de entre esas cartas exiliadas.

- La habilidad disparada de la Comandante Liara Portyr reduce el coste de todos los hechizos que lances desde el exilio, aunque los estés lanzando con un permiso distinto. Por ejemplo, si estás lanzando un hechizo de permanente exiliado con una Aventura en el mismo turno en el que esta habilidad disparada se resuelve, costaría {X} menos lanzarlo.
 - Si atacas a un planeswalker sin atacar también a su controlador, ese jugador no contará para determinar el valor de X.
 - La Comandante Liara Portyr no tiene por qué estar entre las criaturas atacantes.
-

Conocimiento dracónico

{5}{U}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas un

Dragón.

Roba tres cartas.

- El coste del Conocimiento dracónico se determina y fija al lanzarlo, antes de que las habilidades de maná se activen y de que ningún jugador pueda responder. En particular, esto significa que ningún jugador puede responder para remover tu Dragón antes de que el coste se reduzca, y si sacrificas ese Dragón como parte de una habilidad de maná, el coste no se incrementará.
-

Contingencia de Perdición

{1}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si ese hechizo hace objetivo a un comandante que controlas, en vez de eso, contrarresta ese hechizo, adivina 2 y luego roba una carta.

- Un “comandante que controlas” significa un permanente en el campo de batalla que es un comandante y está bajo tu control. Puede ser tu comandante o uno cuyo propietario es otro jugador. No se refiere a tu comandante en cualquier otra zona. En particular, si un jugador usa la Contingencia de Perdición para contrarrestar un hechizo que contrarrestaría a su comandante, no adivina ni roba una carta.
-

Contorno borroso

{2}{U}

Instantáneo

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

Roba una carta.

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

Cosechador ilícido

{4}{U}

Criatura — Horror

4/4

Ceremorfosis — Cuando el Cosechador ilícido entre al campo de batalla, pon boca abajo cualquier cantidad de criaturas giradas objetivo que no sean fichas. Son criaturas Horror 2/2.

//

Implantar renacuajos

{X}{U}{U}

Conjuro — Aventura

Gira X criaturas objetivo. No se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Una vez que los permanentes están boca abajo, ningún jugador puede mezclarlos en el campo de batalla o tratar de esconder o disfrazar qué carta es cada una.
 - Los jugadores pueden mirar los permanentes boca abajo que controlan en cualquier momento.
 - La habilidad disparada del Cosechador ilícido no puede poner boca abajo las cartas de dos caras.
 - Si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, su propietario debe mostrarlo a todos los jugadores.
 - Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura boca abajo, o si se crea una ficha que es una copia de una criatura boca abajo, esa copia tiene las mismas características que la criatura boca abajo (en este caso, es una criatura Horror 2/2 sin otras características), incluso aunque la copia esté boca arriba.
 - La colección *Leyendas de Commander: Batalla por Puerta de Baldur* no incluye ninguna forma de poner estas cartas boca arriba. Si un efecto de cartas que no son de esta colección pone boca arriba una carta que está boca abajo, el efecto que hace que sea una criatura Horror 2/2 termina.
-

Cristal de orapétreo

{4}

Artefacto

{T}: Agrega {C}{C}.

{2}, {T}, sacrificar el Cristal de orapétreo: Exilia los cementerios de cualquier cantidad de jugadores objetivo.

Roba una carta.

- Eliges cualquier cantidad de jugadores objetivo en cuanto pones la habilidad del Cristal de orapétreo en la pila y exilias los cementerios en cuanto se resuelve. No puedes hacer objetivo a un jugador y luego elegir no exiliar su cementerio.
 - Puedes elegir no hacer objetivo a ningún jugador mientras se activa la última habilidad si solo quieres robar una carta.
-

Crótalo quebrantahuesos

{2}{G}

Criatura — Víbora

1/3

Toque mortal.

Cuando el Crótalo quebrantahuesos entra al campo de batalla, regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano y luego elige un oponente. Ese jugador regresa una carta de su cementerio a su mano.

- La habilidad de entra al campo de batalla del Crótalo quebrantahuesos hace objetivo solo a la carta en tu cementerio. Si esa carta es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ninguna carta regresará a la mano de ningún jugador.
 - Tú eliges la carta objetivo al poner la habilidad disparada del Crótalo quebrantahuesos en la pila, pero no eliges un oponente hasta después de haber regresado la carta a tu mano.
 - El oponente elegido elige qué carta regresar de su cementerio a su mano.
 - Puedes elegir a un oponente sin cartas en su cementerio. En tal caso, este no podrá regresar nada.
-

Cuidador escamoso

{1}{G}

Criatura — Druida dragón

0/2

{T}: Agrega {G}. Cuando uses este maná para lanzar un hechizo de criatura Dragón, ganas 2 vidas.

- El maná creado por el Cuidador escamoso se puede usar en cualquier cosa, no solo en hechizos de criatura Dragón.
- La habilidad disparada retrasada se disparará tanto si el Cuidador escamoso sigue en el campo de batalla como si no.
- Si se usa más de un {G} producido por un Cuidador escamoso para lanzar un único hechizo de criatura Dragón, se disparará la habilidad disparada retrasada asociada con cada maná usado. Ganarás 2 vidas esa misma cantidad de veces.

Descubrimiento de la estirpe

{3} {U} {U}

Encantamiento

En cuanto el Descubrimiento de la estirpe entra al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Siempre que una criatura que controlas del tipo elegido entre al campo de batalla o ataque, roba una carta.

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Descubrimiento de la estirpe entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que entra al campo de batalla. En particular, esto significa que, si está entrando al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier criatura del tipo elegido, su última habilidad se disparará.
- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Guerrero. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.

Devorador de intelectos

{3} {B}

Criatura — Horror

2/4

Devorar intelecto — Cuando el Devorador de intelectos entre al campo de batalla, cada oponente exilia una carta de su mano hasta que el Devorador de intelectos deje el campo de batalla.

Robar cuerpo — Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas con el Devorador de intelectos. Si lanzas un hechizo de esta manera, puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarlo.

- Debes seguir igualmente las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra exiliada de esta manera durante tu fase principal y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.
- Si el Devorador de intelectos deja el campo de batalla antes de que la habilidad de Devorar intelecto se resuelva, los oponentes no exiliarán ninguna carta de su mano.
- Si una carta exiliada con la habilidad de Devorar intelecto deja el exilio por cualquier motivo (probablemente porque se jugó usando la habilidad de Robar cuerpo), no regresará a la mano del oponente si el Devorador de intelectos deja el campo de batalla.

Dinero sangriento

{5} {B} {B}

Conjuro

Destruye todas las criaturas. Por cada criatura que no sea ficha destruida de esta manera, creas una ficha de Tesoro girada.

- Si una criatura no es destruida de esta manera por algún motivo, como tener la habilidad de indestructible o ser regenerada, el controlador de Dinero sangriento no creará una ficha de Tesoro por ella.

Dividir el botín

{2} {G}

Conjuro

Exilia hasta cinco cartas de permanente objetivo de tu cementerio y sepáralas en dos montones. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu mano y el otro en tu cementerio. *(Los montones pueden estar vacíos.)*

- Tú decides qué oponente elige el montón mientras Dividir el botín se resuelve.
- Un montón puede no tener ninguna carta, pero si tu oponente lo elige, pondrás todas las cartas de nuevo en tu cementerio.

Domadora de jabalís despreocupada

{2} {G}

Criatura — Guardabosque gnomo

1/4

Siempre que la Domadora de jabalís despreocupada ataque, puedes pagar {1} {G}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Jabalí verde 2/2 que está girada y atacando.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de la Domadora de jabalís despreocupada, no puedes pagar el coste varias veces para crear más de una ficha.
- Tú eliges qué jugador o planeswalker está siendo atacado por la ficha de Jabalí cuando entre al campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca la Domadora de jabalís despreocupada.
- Aunque la ficha creada es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.

Dracónida ambiciosa

{3} {G}

Criatura — Bárbaro dragón

0/0

La Dracónida ambiciosa entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas y las cartas de criatura en tu cementerio.

- La Dracónida ambiciosa aún no está en el campo de batalla cuando su efecto busca a la criatura o la carta de criatura con mayor fuerza, de modo que cualquier criatura que tenga una bonificación a su fuerza basada en la cantidad de criaturas en el campo de batalla no la contará hasta después de que entre con contadores.
-

Dragón de amatista

{4} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, prisa.

//

Cristal explosivo

{4} {R}

Conjuro — Aventura

El Cristal explosivo hace 4 puntos de daño divididos

como elijas entre cualquier cantidad de objetivos.

(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más

adelante desde el exilio.)

- Tú eliges cuántos objetivos tiene el Cristal explosivo y cómo se divide el daño en cuanto pones el hechizo en la pila. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos son ilegales cuando el Cristal explosivo intenta resolverse, la división original del daño sigue siendo válida y se pierde el daño que se le hubiera hecho a los objetivos ilegales. No puede hacérselo a un objetivo legal en su lugar.

Dragón de esmeralda

{4} {G} {G}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, arrolla.

//

Onda discordante

{2} {G}

Instantáneo — Aventura

Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo de

una fuente que no sea una criatura. *(Luego, exilia esta*

carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el

exilio.)

- Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios.
- 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 (como destreza y miriada) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se dispara al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo. Una habilidad de maná activada es aquella que podría agregar maná en cuanto se resuelve, no requiere un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que podría agregar maná en cuanto se resuelve, se dispara en la resolución de una habilidad de maná activada o al agregar maná y no requiere un objetivo.
- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.

- Las habilidades activadas o disparadas de fuentes que no sean de criaturas incluyen las habilidades de cartas que no sean de criatura que se pueden activar o disparar desde otras zonas, como las habilidades de ciclo.
-

Dragón sísmico

{14}{G}

Criatura — Dragón elemental

10/10

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es el valor de maná total de los Dragones que controlas.

Vuela, arrolla.

{2}{G}, sacrificar una tierra: Regresa el Dragón sísmico de tu cementerio a tu mano.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
 - El coste total para lanzar el Dragón sísmico se fija antes de que pagues ese coste. Por ejemplo, si controlas tres Dragones, cada cual con un valor de maná de 4, incluido uno que puedes sacrificar para agregar {C}, el coste total del Dragón sísmico es de {2}{G}. Luego puedes sacrificar el Dragón en cuanto actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
 - Si el valor de maná total de los Dragones que controlas es 14 o superior, lanzar el Dragón sísmico cuesta {G}.
 - Una vez que un jugador ha anunciado que va a lanzar el Dragón sísmico, ningún jugador puede realizar acciones e intentar cambiar la cantidad de Dragones que controla su controlador antes de que se fije el coste de ese hechizo.
 - La última habilidad del Dragón sísmico se puede activar solo si está en tu cementerio.
-

Dragón verde acechante

{3}{G}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

El Dragón verde acechante no puede atacar a menos que el jugador defensor controle una criatura con la habilidad de volar.

- La segunda habilidad del Dragón verde acechante solo se aplica mientras declaras atacantes. No es removido del combate si la criatura con la habilidad de volar deja el campo de batalla, cambia de controlador o pierde la habilidad de volar después de que el Dragón verde acechante sea declarado como atacante.
 - Si una criatura ataca a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
-

Duplicación vil de Irenicus

{3}{U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que la ficha tiene la habilidad de volar y que no es legendaria si esa criatura es legendaria.

- Se actualizó el texto de Oracle de la Duplicación vil de Irenicus para aclarar que la ficha sigue teniendo la habilidad de volar aunque la criatura a la que copia no sea legendaria.

Dynaheir, adepta invocadora

{1}{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/4

Prisa.

Puedes activar las habilidades de otras criaturas que controlas como si esas criaturas tuvieran la habilidad de prisa.

{T}: Cuando actives la próxima habilidad que no sea una habilidad de maná este turno usando cuatro o más manás para activarla, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Dynaheir, adepta invocadora no otorga en realidad la habilidad de prisa a las criaturas que controlas, ni te permite atacar con ellas como si tuvieran la habilidad de prisa.
- Se actualizó el texto de Oracle de Dynaheir. En concreto, la habilidad disparada retrasada no se dispara si activas una habilidad de maná cuya activación cuesta cuatro o más manás.

Ellyn Harbreeze, metomentodo

{3}{W}

Criatura legendaria — Plebeyo humano

2/4

{T}: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de fichas que creaste este turno. Pon una de esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

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

Ermitaño del Bosque de la Capa

{2}{G}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Al comienzo de tu paso final, si una carta de criatura fue a tu cementerio desde cualquier parte este turno, crea dos fichas de criatura Ardilla verdes 1/1 giradas”.

- La habilidad que concede el Ermitaño del Bosque de la Capa se dispara si controlas una criatura con esa habilidad cuando el paso final comienza y una carta de criatura fue a tu cementerio desde cualquier parte este turno. Esto ocurre incluso si ninguna criatura contaba con esta habilidad en el momento en el que la carta de criatura fue al cementerio o si la carta de criatura ya no está en tu cementerio cuando comienza tu paso final.
- En particular, esto significa que, si tu criatura comandante muere y eliges regresarla a la zona de mando desde el cementerio y luego volverla a lanzar en el mismo turno, la habilidad que le otorga el Ermitaño del Bosque de la Capa se disparará al comienzo del paso final de ese turno.

Explorador de mazmorras

{1}{U}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Las habilidades de las salas de las mazmorras de las cuales eres propietario se disparan una vez más”.

- La habilidad que otorga el Explorador de mazmorras hace que la sala en la que te adentraste se dispare una vez más. No hace que avances a la siguiente sala.
- Si controlas más de un permanente con esta habilidad o un permanente con varias copias de esta habilidad, la sala se dispara todas esas veces adicionales. Por ejemplo, si controlas a Hama Pashar, buscarruinas, el Explorador de mazmorras y una criatura comandante de la cual eres propietario, las habilidades de las salas de mazmorras de las cuales eres propietario se disparan dos veces más.

Explosión solar esculpida

{3}{W}{W}

Conjuro

Elige una criatura que controlas y luego cada oponente elige una criatura que controla con fuerza menor o igual. Si elegiste una criatura de esta manera, exilia cada criatura no elegida por ningún jugador de esta manera.

- Si no eliges una criatura, probablemente porque no controlas ninguna, ninguna criatura será exiliada.
 - La Explosión solar esculpida no hace objetivo a ninguna de las criaturas elegidas. Todas las elecciones se realizan cuando la Explosión solar esculpida se resuelve.
-

Flautista firbolg

{4} {R} {R}

Criatura — Bardo gigante

4/4

Interpretación cautivadora — Cuando el Flautista firbolg entre al campo de batalla, gana el control de la criatura objetivo que no controlas hasta el final del turno. Enderézala. Gana las habilidades de prisa y mirada hasta el final del turno. *(Siempre que ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esa criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

- La habilidad disparada del Flautista firbolg puede hacer objetivo a cualquier criatura que no controles, incluso una que esté enderezada.
 - Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.
-

Forastero errante

{2} {W}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Al comienzo de tu paso final, exilia hasta una criatura girada objetivo que controlas, luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario”.

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

Fuente de magia

{3} {U}

Encantamiento

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro por cada vez que lanzaste a un comandante desde la zona de mando este juego.

- Esto incluye Trasfondos que sean tu comandante.
-

Gatito trémulo

{3}{U}

Criatura — Bestia felino

2/2

Evitar — Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

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

Génesis majestuosa

{6}{G}{G}

Conjuro

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es el mayor valor de maná de un comandante del cual eres propietario en el campo de batalla o en la zona de mando. Puedes poner cualquier cantidad de cartas de permanente de entre ellas en el campo de batalla. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si tu comandante está bajo el control de otro jugador en cuanto la Génesis majestuosa se resuelve, sigue en el campo de batalla y se usará igualmente para determinar el valor de X.

Gluntch, la Magnánima

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Medusa

0/5

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, elige un jugador. Pone dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controla. Elige un segundo jugador para que robe una carta. Luego elige un tercer jugador para que cree dos fichas de Tesoro.

- El primer jugador elegido escoge sobre qué criatura pondrá los contadores.
 - Puedes elegir a un jugador que no controle ninguna criatura como primer jugador elegido.
 - Los tres jugadores deben ser distintos, pero tú puedes ser cualquiera de ellos. Si hay solo dos jugadores en el juego, no elegirás un tercero y nadie creará fichas de Tesoro.
-

Gorion, mentor sabio
{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Hechicero humano
3/4
Vigilancia.
Siempre que lances un hechizo de Aventura, puedes copiarlo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Un hechizo de Aventura significa un hechizo de instantáneo o de conjuro con el tipo de hechizo Aventura. Los hechizos de permanente que lanzas que tengan una Aventura que no estés lanzando no harán que se dispare esta habilidad.

Gran hacha
{2}{R}
Artefacto — Equipo
Siempre que la criatura equipada ataque, duplica su fuerza hasta el final del turno.
Equipar {1}{R}.
//
Barrido acerado
{1}{R}
Instantáneo — Aventura
La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar el artefacto más adelante desde el exilio.)*

- Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto la habilidad disparada se resuelva.

Gresca en la taberna
{1}{G}
Conjuro
La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla el oponente de tu izquierda. Luego ese jugador puede copiar este hechizo y puede elegir nuevos objetivos para la copia.

- Cada copia de Gresca en la taberna incluye la oportunidad de crear una copia, así que mientras haya objetivos legales disponibles y las copias sigan resolviéndose con éxito, la gresca puede continuar.
- El oponente de tu izquierda puede elegir la criatura que controla que era parte de la lucha original como el primer objetivo de su copia, incluso si fuese a morir después de que el hechizo original termine de resolverse. Sin embargo, si al final muere, será un objetivo ilegal cuando la copia intente resolverse.
- Si un objetivo es legal y el otro no es legal en cuanto la Gresca en la taberna se resuelve, ninguna de las criaturas hará daño. Sin embargo, el oponente de tu izquierda podría elegir copiar la Gresca en la taberna igualmente.
- Si ambos objetivos son ilegales en cuanto la Gresca en la taberna intente resolverse, no hará nada. No se creará ninguna copia.
- En un juego de dos jugadores, el otro jugador es el oponente de tu izquierda.

- Si el oponente de tu izquierda elige copiar la Gresca en la taberna, pero no cambia sus objetivos, ambos objetivos probablemente serán ilegales cuando la copia intente resolverse (como mínimo, ambos objetivos tendrían que sobrevivir y cambiar de controlador en respuesta para seguir siendo objetivos legales para la copia) y el jugador de su izquierda no tendrá la capacidad de copiarla.

Halsin, archidruida esmeralda
{3}{G}
Criatura legendaria — Druida elfo
2/4

{1}: Hasta el final del turno, la ficha objetivo que controlas se convierte en una criatura Oso verde con fuerza y resistencia base de 4/4 además de sus otros colores y tipos.

Elige un Tránsito. (*Puedes tener un Tránsito como un segundo comandante.*)

- La habilidad de Halsin, archidruida esmeralda sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad de Halsin se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el creado por el Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.

Huérfano callejero
{1}{R}
Encantamiento legendario — Tránsito
Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “{1}, sacrificar otra criatura o un artefacto: Esta criatura hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

- Si tu comandante es una criatura artefacto, puedes sacrificarla para pagar el coste de esta habilidad.
- Si tu comandante que tenía la habilidad que le dio el Huérfano callejero no es una criatura por la razón que sea en el momento en el que la habilidad se resuelve, hace de todos modos 1 punto de daño.

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

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

Imoen, embaucadora mística

{2} {U}

Criatura legendaria — Hechicero bribón humano

2/3

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}.)*

Al comienzo de tu paso final, si tienes la iniciativa, roba una carta. Roba otra carta si completaste una mazmorra.

Elige un Trasfondo. *(Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.)*

- La segunda habilidad de Imoen se dispara solo si tienes la iniciativa cuando comienza tu paso final. Si la habilidad se dispara, verificará si tienes la iniciativa de nuevo en cuanto intente resolverse. Si no conservas la iniciativa en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En particular, si no tienes la iniciativa cuando tu paso final comienza, pero has completado una mazmorra, la habilidad no se disparará y no robarás ninguna carta.

Inspiración de Candelero

{4} {U}

Conjuro

Hasta el final del turno, las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de X/X, donde X es la cantidad de cartas de las cuales eres propietario en el exilio y en tu cementerio que son cartas de instantáneo, de conjuro y/o que tienen una Aventura.

- El valor de X se determina en el momento en que la Inspiración de Candelero se resuelve. La fuerza y la resistencia de las criaturas afectadas por ello no cambiará en cuanto las cartas entren en el exilio o lo dejen, y/o entren en tu cementerio o salgan de él.
- El grupo de criaturas al que se aplica la Inspiración de Candelero se determina en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla bajo tu control después de que se resuelva no se verán afectadas.

Invención ingeniosa

{4} {R}

Conjuro

Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

Crea tres fichas de Tesoro. *(Son artefactos con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra exiliada de esta manera durante tu fase principal y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.
-

Inversión de Wyll

{2} {R}

Instantáneo

Elige el hechizo o habilidad objetivo con uno o más objetivos. Tira 1d20 y suma la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

1–14 | Puedes elegir nuevos objetivos para ese hechizo o habilidad.

15+ | Puedes elegir nuevos objetivos para ese hechizo o habilidad. Luego, copia ese hechizo o habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Aunque no ganes el control del hechizo o habilidad original, controlas la copia. La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá como un hechizo o habilidad normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades. La copia se resolverá antes de que lo haga el hechizo o habilidad original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo o habilidad es modal (es decir, tiene una lista con distintas opciones), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo o habilidad objetivo tiene una X cuyo valor fue determinado cuando se lanzó, se activó o se puso en la pila (como la Bola de fuego), la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo o habilidad original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también. Por ejemplo, si sacrificas una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y luego copias ese hechizo con la Inversión de Wyll, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.
- Si el hechizo es un hechizo de permanente con un objetivo (como un hechizo de Aura) y creas una copia del mismo, la copia se convertirá en una ficha que controlas. Como el hechizo se convierte en una ficha, la ficha no se “crea”. Los efectos que se fijan en la creación de una ficha no interactuarán con una ficha que entre al campo de batalla porque la Inversión de Wyll copió un hechizo de permanente.

Invocar muerto viviente

{4} {B}

Conjuro

Puedes moler tres cartas. Luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Si tienes menos de tres cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler cartas de esta manera.
 - Regresas una carta de criatura si hay alguna que regresar, incluso si elegiste no moler tres cartas.
 - Puedes regresar una carta de criatura que hayas molido o una que ya estuviera en tu cementerio.
-

Jabalina del relámpago

{1}{R}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando la Jabalina del relámpago entra al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que controlas.

Mientras sea tu turno, la criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de dañar primero.

Equipar {4}. (*{4}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Anexar un Equipo con su habilidad disparada de entra al campo de batalla no es lo mismo que usar su habilidad de equipar. No pagas maná por anexarlo y las restricciones de tiempo para las habilidades de equipar no se aplican.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Equipo permanece en el campo de batalla desanexado.
- La Jabalina del relámpago no entra al campo de batalla anexada a una criatura. En vez de eso, el Equipo entra al campo de batalla y luego una habilidad disparada lo anexa a una criatura. Puedes lanzar la Jabalina del relámpago aunque no controles ninguna criatura.

Jaheira, amiga del bosque

{2}{G}

Criatura legendaria — Druida elfo humano

2/3

Las fichas que controlas tienen “{T}: Agrega {G}”.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

- La habilidad de Jaheira otorga la habilidad de maná a todas las fichas que controlas, no solo a las fichas de criatura.
- No podrás activar las habilidades de maná de las fichas de criatura que controlas en el turno en el que fueron creadas, a menos que tengan la habilidad de prisa. En cambio, podrás activar las habilidades de maná de las fichas que no sean de criatura que controlas en el turno en el que fueron creadas (siempre que estén enderezadas).

Jon Irenicus, el Fracturado

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero elfo

3/3

Al comienzo de tu paso final, el oponente objetivo gana el control de hasta una criatura objetivo que controlas.

Pon dos contadores +1/+1 sobre ella y gírala. Está incitada durante el resto del juego y gana “Esta criatura no puede ser sacrificada”. (*Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.*)

Siempre que una criatura de la cual eres propietario pero que no controlas ataque, robas una carta.

- El propietario de una ficha es el jugador que la creó.
- Cuando la primera habilidad de Jon Irenicus se resuelva, el oponente ganará el control de una criatura, y esa criatura obtendrá inmediatamente “Esta criatura no puede ser sacrificada” como parte de la resolución de la habilidad. No hay oportunidad para que ese jugador sacrifique a dicha criatura antes de esta gane la habilidad.

Kagha, archidruida de las sombras

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Druida elfo

1/4

Siempre que Kagha, archidruida de las sombras ataque, gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Muele dos cartas. (*Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra o lanzar un hechizo de permanente de entre las cartas en tu cementerio que hayan ido allí desde tu biblioteca este turno.

- Debes seguir las reglas de tiempo normales de la carta que juegas desde tu cementerio.
- Debes pagar todos los costes al lanzar un hechizo de esta manera.
- En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Kagha no afectará al mismo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal.
- Si juegas una tierra o lanzas un hechizo de permanente desde tu cementerio usando otro permiso, no contará como el “una vez durante cada uno de tus turnos” para el efecto de Kagha.
- Si juegas una tierra o lanzas un hechizo de permanente desde tu cementerio con Kagha y luego haces que una nueva Kagha entre bajo tu control en el mismo turno, puedes volver a hacerlo ese turno.

Karlach, Furia de Averno

{4} {R}

Criatura legendaria — Bárbaro tiefling

5/4

Siempre que ataques, si es la primera fase de combate del turno, endereza todas las criaturas atacantes. Ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

Elige un Tránsito. (*Puedes tener un Tránsito como un segundo comandante.*)

- Ten en cuenta que la habilidad disparada de Karlach no te proporciona ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.
- Karlach no tiene por qué estar entre las criaturas atacantes.

Keene “Nueve Dedos”

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

Criatura legendaria — Bribón humano

4/4

Amenaza.

Rebatir—Pagar 9 vidas.

Siempre que Keene “Nueve Dedos” haga daño de combate a un jugador, mira las nueve primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de Portal de entre ellas. Luego, si controlas nueve o más Portales, pon el resto en tu mano. De lo contrario, pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no pones una carta de Portal en el campo de batalla de esta manera, pero ya controlas nueve o más Portales, pondrás todas las cartas en tu mano.

Korlessa, trovadora dracónica

{G} {U}

Criatura legendaria — Bardo dragón

1/4

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

Puedes lanzar hechizos de Dragón desde la parte superior de tu biblioteca.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Korlessa no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos de Dragón. Normalmente, esto significa durante tu fase principal cuando la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiar esto.
- Debes pagar todos los costes del hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes realizar otras acciones que normalmente estarían permitidas desde tu mano, como descartarla debido a un efecto o activar una habilidad de ciclo.

Ladrón de almacenes

{3} {R}

Criatura — Bribón tiefling

4/2

{2}, {T}, sacrificar un artefacto o criatura: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de tierra o lanzar un hechizo de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra de esta manera durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.

Linnorm aterrador

{6} {G}

Criatura — Dragón víbora

7/6

El Linnorm aterrador no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 3 o menos.

//

Rechazo escamoso

{3} {G}

Instantáneo — Aventura

Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo y enderézala. Gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Reducir la fuerza de una criatura a 3 o menos después de que bloquee al Linnorm aterrador no hará que deje de estar bloqueado.
- El Rechazo escamoso puede hacer objetivo a una criatura enderezada. Si la criatura objetivo está enderezada cuando el Rechazo escamoso se resuelve, seguirás poniendo dos contadores +1/+1 sobre ella y obtendrá igualmente la habilidad de antimaleficio.

Llevar al vacío

{4} {B}

Conjuro

Cada jugador elige en secreto una criatura que controla y una criatura que no controla. Luego esas elecciones se dan a conocer. Destruye cada criatura elegida de esta manera.

- Para que cada jugador elija en secreto las criaturas, ese jugador debe anotar sus elecciones sin mostrárselo a nadie más. Luego cada jugador mantiene sus elecciones en secreto hasta que todos los jugadores muestran sus elecciones simultáneamente.
- Si una criatura se elige más de una vez, solo se destruirá una vez. Por ejemplo, tener un único contador de escudo sobre ella le permitiría sobrevivir.

Lozhan, legado de los dragones

{3} {U} {R}

Criatura legendaria — Chamán dragón

4/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de Aventura o un hechizo de Dragón, Lozhan, legado de los dragones hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese hechizo a cualquier objetivo que no sea un comandante.

- Si lanzas un hechizo de permanente que no sea de Dragón y que tenga una Aventura (en vez de la Aventura en sí misma), la habilidad disparada de Lozhan no se disparará.
- El valor de maná de un hechizo de Aventura se basa en el coste de maná de la Aventura, no en el coste de maná de la carta de permanente que tiene la Aventura.
- “Cualquier objetivo que no sea un comandante” incluye a cualquier jugador, además de a cualquier criatura o planeswaker que no sea un comandante.

Marinero de la Costa de la Espada

{1}{U}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Siempre que esta criatura ataque a un jugador, si ningún oponente tiene más vidas que ese jugador, esta criatura no puede ser bloqueada este turno”.

- La habilidad otorgada por el Marinero de la Costa de la Espada se fija si cualquiera de los oponentes del jugador atacante tiene un total de vidas superior al del jugador defensor. El total de vidas del jugador atacante no está incluido en esta comparación.

Mastín de hierro

{4}

Criatura artefacto — Perro

4/4

Siempre que el Mastín de hierro ataque, tira 1d20 por cada jugador que está siendo atacado e ignora todas las tiradas menos la más alta.

1–9 | El Mastín de hierro te hace una cantidad de daño igual a su fuerza.

10–19 | El Mastín de hierro hace una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador defensor.

20 | El Mastín de hierro hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

- Cuando la habilidad disparada de Mastín de hierro comienza a resolverse, ningún jugador puede lanzar hechizos ni activar habilidades hasta que acabe de resolverse. En particular, eso significa que los jugadores no pueden realizar acciones que fueran a cambiar la fuerza del Mastín de hierro después de conocer el resultado de las tiradas, pero antes de que los jugadores reciban daño.

Mazzy, paladín espadaveraz

{1}{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Caballero mediano

3/4

Siempre que una criatura encantada ataque a uno de tus oponentes, obtiene +2/+0 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Siempre que un Aura que controlas vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, exíliala. Hasta el final de tu próximo turno, puedes lanzar esa carta.

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar la carta desde el exilio.
 - En ciertos casos inusuales, el Aura que va a tu cementerio no es una carta de Aura. Esto puede ocurrir debido a efectos de copia, por ejemplo. En estos casos, seguirás exiliando la carta y puedes lanzarla.
-

Miirym, serpiente centinela

{3}{G}{U}{R}

Criatura legendaria — Espíritu dragón

6/6

Vuela, rebatir {2}.

Siempre que otro Dragón que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha que es una copia de él, excepto que la ficha no es legendaria si ese Dragón es legendario.

- La habilidad disparada de Miirym, serpiente centinela copia los valores impresos del Dragón que entró al campo de batalla. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o los efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si el Dragón que entró al campo de batalla está copiando otra cosa cuando la habilidad disparada se resuelve, la ficha será una copia de lo que esté copiando esa criatura.
-

Mimeto terrible

{2}

Artefacto — Tesoro

Destello.

{T}, sacrificar el Mimeto terrible: Agrega un maná de cualquier color.

{3}: El Mimeto terrible se convierte en una criatura artefacto Metamorfo con una fuerza y resistencia base de 5/5 hasta el final del turno.

- Si un efecto se refiere a un Tesoro, significa cualquier artefacto Tesoro, no solo una ficha de artefacto Tesoro.
 - El Mimeto terrible sigue siendo un Tesoro después de que su última habilidad se resuelva, pero “Tesoro” es un tipo de artefacto, nunca un tipo de criatura.
-

Minsc y Bubú, héroes atemporales

{2} {R} {G}

Planeswalker legendario — Minsc

3

Cuando Minsc y Bubú, héroes atemporales entren al campo de batalla y al comienzo de tu mantenimiento, puedes crear a Bubú, una ficha de criatura legendaria Hámster roja 1/1 con las habilidades de arrollar y prisa.

+1: Pon tres contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo con la habilidad de arrollar o prisa.

-2: Sacrifica una criatura. Cuando lo hagas, Minsc y Bubú, héroes atemporales hacen X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la fuerza de esa criatura.

Si la criatura sacrificada era un Hámster, roba X cartas.

Minsc y Bubú, héroes atemporales pueden ser tus comandantes.

- Si no hay ningún objetivo legal para la habilidad disparada reflexiva de la segunda habilidad de lealtad de Minsc y Bubú, o si el objetivo es ilegal en cuanto la habilidad intenta resolverse, no robarás ninguna carta ni siquiera en el caso de que la criatura sacrificada fuera un Hámster.
- La segunda habilidad de lealtad de Minsc y Bubú no hará daño extra si gritas: “¡Tírate a sus ojos, Bubú!”, pero tampoco se pierde nada por decirlo.

Myrkul, Señor de los Huesos

{4} {W} {B} {G}

Criatura legendaria — Deidad

7/5

Mientras tu total de vidas sea menor o igual que la mitad de tu total de vidas inicial, Myrkul, Señor de los Huesos tiene la habilidad de indestructible.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes exiliarla. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es un encantamiento y pierde todos los otros tipos de carta.

- Si Myrkul, Señor de los Huesos recibe daño letal al mismo tiempo que el total de vidas de su controlador se reduce a la mitad o menos de su total de vidas inicial, Myrkul tendrá la habilidad de indestructible en el momento en que se realizan las acciones basadas en estado y sobrevivirá.
 - La última habilidad crea una copia de la carta tal y como existió por última vez en el cementerio, no de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
-

Neera, maga salvaje

{4}{U}{R}

Criatura legendaria — Chamán elfo humano

2/7

Siempre que lances un hechizo, puedes ponerlo en el fondo de la biblioteca de su propietario. Si lo haces, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego, pon todas las cartas que muestres de esta manera y no lances en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Debes tener objetivos legales para lanzar un hechizo con objetivos, aunque tengas intención de ponerlo en el fondo de tu biblioteca de esta manera.
- Se actualizó mínimamente el texto de Oracle de Neera, maga salvaje para aclarar su función. En concreto, si eliges no lanzar la carta que no sea tierra, la pondrás en el fondo de tu biblioteca con las otras cartas mostradas.

Nube aniquiladora

{4}{B}{B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno, donde X es el mayor 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 la Nube aniquiladora se resuelve, sigue en el campo de batalla y se usará igualmente para determinar el valor de X.

Oji, la Hoja Exquisita

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Monje humano

2/3

Cuando Oji, la Hoja Exquisita entre al campo de batalla, ganas 2 vidas y adivinas 2.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, exilia hasta una criatura objetivo que controlas, luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.

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

Orbe de los dragones de cornalina

{2} {R}

Artefacto

{T}: Agrega {R}. Si ese maná se usa en un hechizo de criatura Dragón, esa criatura gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- El maná creado por el Orbe de los dragones de cornalina se puede usar en cualquier cosa, no solo en hechizos de criatura Dragón.
 - Si el maná del Orbe de los dragones de cornalina se usa para pagar cualquier parte del coste del hechizo de criatura Dragón, incluido un coste alternativo o adicional, el Dragón ganará la habilidad de prisa hasta el final del turno.
 - Un hechizo de instantáneo o de conjuro no es un hechizo de criatura, aunque ese hechizo cree fichas de criatura Dragón.
 - Si el maná se usa en un hechizo que no sea de Dragón y que se convierte en un Dragón más adelante en el turno, la criatura no tendrá la habilidad de prisa.
-

Orbe de los dragones de jade

{2} {G}

Artefacto

{T}: Agrega {G}. Cuando uses este maná para lanzar un hechizo de criatura Dragón, esa criatura entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella y gana la habilidad de antimaleficio hasta tu próximo turno. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- El maná creado por el Orbe de los dragones de jade se puede usar en cualquier cosa, no solo en hechizos de criatura Dragón.
 - La habilidad disparada retrasada se disparará tanto si el Orbe de los dragones de jade sigue en el campo de batalla como si no.
 - Si se usa más de un {G} producido por un Orbe de los dragones de jade para lanzar un único hechizo de criatura Dragón, se disparará la habilidad disparada retrasada asociada con cada maná usado. Esa criatura entrará al campo de batalla con esa misma cantidad de contadores +1/+1.
 - Si el maná se usa en un hechizo de criatura Dragón, esa criatura tendrá la habilidad de antimaleficio en cuanto entre al campo de batalla. No habrá ocasión de hacer objetivo a la criatura antes de que gane la habilidad de antimaleficio.
-

Orbe de los dragones de lapislázuli

{2} {U}

Artefacto

{T}: Agrega {U}. Cuando uses este maná para lanzar un hechizo de criatura Dragón, adivina 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

- El maná creado por el Orbe de los dragones de lapislázuli se puede usar en cualquier cosa, no solo en hechizos de criatura Dragón.
- La habilidad disparada retrasada se disparará tanto si el Orbe de los dragones de lapislázuli sigue en el campo de batalla como si no.
- Si se usa más de un {U} producido por un Orbe de los dragones de lapislázuli para lanzar un único hechizo de criatura Dragón, se disparará la habilidad disparada retrasada asociada con cada maná usado. Adivinarás 2 esa cantidad de veces.

Origen noble

{1}{W}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Cuando esta criatura entre al campo de batalla y al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador puede poner dos contadores +1/+1 sobre una criatura que controla. Por cada oponente que lo haga, ganas protección contra ese jugador hasta tu próximo turno”.
(*No puedes ser objetivo, recibir daño o estar encantado por nada que controle ese jugador.*)

- Protección contra un jugador significa que tú tienes protección contra cada objeto controlado por ese jugador. Si un objeto no tiene ningún controlador (como por ejemplo una carta en un cementerio), su propietario se considera su controlador para este propósito.
- Aunque tú contarás con protección contra un jugador que se aproveche de tu generosa oferta, los permanentes que controles no.
- Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra su controlador, pero se prevendrá cualquier daño que fueras a recibir.

Partida de guerra gnoll

{5}{R}

Criatura — Gnoll

5/5

Te cuesta {01} menos lanzar este hechizo por cada oponente que recibió daño este turno.

Amenaza.

Miríada. (*Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.*)

- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántos oponentes han recibido daño este turno.

Pasado criminal

{2}{B}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen la habilidad de amenaza y “Esta criatura obtiene +X/+0, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio”. (*Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

- Si un oponente controla una criatura comandante de la cual eres propietario mientras tú controlas el Pasado criminal, X será la cantidad de cartas de criatura en el cementerio de ese jugador, no en el tuyo.
-

Pastora de osos lechuza

{2}{G}

Criatura — Druida trasgo

1/4

Al comienzo de tu paso final, si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más, roba una carta.

- La habilidad de la Pastora de osos lechuza tiene una cláusula del “si” interviniente, lo que significa que verifica si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más tanto cuando se dispara como cuando se resuelve. Si suficientes criaturas fueron removidas o si su fuerza total se reduce hasta caer por debajo de 8 para cuando la habilidad intenta resolverse, no robarás una carta.
-

Pegaso guardián

{5}{W}

Criatura — Pegaso

3/3

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, si un permanente que controlabas dejó el campo de batalla este turno, crea una ficha de criatura Pegaso blanca 1/1 con la habilidad de volar.

//

Rescatar al potro

{1}{W}

Instantáneo — Aventura

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- La habilidad disparada del Pegaso guardián se disparará incluso si el Pegaso guardián no estaba bajo tu control en el momento en el que el permanente que controlabas dejó el campo de batalla.
- Cuando la carta exiliada por Rescatar al potro regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.

- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Perdición, Señor de la Oscuridad

{1}{W}{U}{B}

Criatura legendaria — Deidad

5/2

Mientras tu total de vidas sea menor o igual que la mitad de tu total de vidas inicial, Perdición, Señor de la Oscuridad tiene la habilidad de indestructible.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, el oponente objetivo puede hacer que robes una carta. Si no lo hace, puedes poner una carta de criatura con resistencia igual o menor de tu mano en el campo de batalla.

- Si Perdición, Señor de la Oscuridad recibe daño letal al mismo tiempo que el total de vidas de su controlador se reduce a la mitad o menos de su total de vidas inicial, Perdición tendrá la habilidad de indestructible en el momento en que se realizan las acciones basadas en estado y sobrevivirá.
 - La última habilidad de Perdición se fija en la resistencia de la criatura que ha muerto, no en la resistencia de Perdición.
-

Pixie de las Moonshae

{3}{U}

Criatura — Hada

2/2

Vuela.

Cuando la Pixie de las Moonshae entre al campo de batalla, roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de oponentes que recibieron daño de combate este turno.

//

Polvo de pixie

{1}{U}

Instantáneo — Aventura

Hasta tres criaturas objetivo ganan la habilidad de volar hasta el final del turno. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- La habilidad disparada de la Pixie de las Moonshae cuenta solo a los jugadores que siguen en el juego. Si un oponente recibió daño y luego abandonó el juego, ese jugador no cuenta.
-

Planetar creacorrrientes

{4}{W}

Criatura — Ángel

4/4

Destello.

Vuela.

Cuando el Planetar creacorrrientes entre al campo de batalla durante el paso de declarar atacantes, por cada criatura atacante, puedes volver a elegir a qué jugador o planeswalker ataca esa criatura. *(No puede atacar a su controlador ni a los planeswalkers de su controlador.)*

- Puedes lanzar el Planetar creacorrrientes fuera del paso de declarar atacantes. Si el Planetar creacorrrientes entra al campo de batalla fuera del paso de declarar atacantes, su habilidad simplemente no se dispara.
- Volver a elegir a qué jugador o planeswalker ataca una criatura ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.
- Volver a elegir a qué jugador o planeswalker ataca una criatura no hace que se disparen las habilidades “siempre que esta criatura ataque”.
- Si vuelves a elegir a qué jugador o planeswalker ataca una criatura atacante, esa criatura se sigue considerando que atacó al jugador o planeswalker que se declaró, pero ahora ataca al nuevo jugador o planeswalker.
- Si una habilidad hace objetivo a algo controlado por el “jugador defensor” de una criatura atacante y el jugador defensor para esa criatura cambia antes de que la habilidad se resuelva, la habilidad no se resolverá porque su objetivo ahora es ilegal.

Poderoso siervo de Leuk-o

{3}

Artefacto — Vehículo

6/6

Arrolla.

Rebatir—Descartar una carta.

Siempre que el Poderoso siervo de Leuk-o sea tripulado por primera vez cada turno, si fue tripulado por exactamente dos criaturas, gana “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba dos cartas” hasta el final del turno.

Tripular 4.

- Una habilidad que se dispara siempre que un Vehículo “sea tripulado” se dispara cuando su habilidad de tripular se resuelve. En este caso, se disparará solo si exactamente dos criaturas se giraron para pagar el coste de tripular de la habilidad que causó que el Vehículo fuese tripulado por primera vez en ese turno.
-

Protector de Viento Helado

{3}{W}

Criatura — Guerrero tiefling

3/3

Estilo de combate de protección — Cuando el Protector de Viento Helado entre al campo de batalla, exilia hasta una criatura objetivo que no sea Guerrero que controlas y luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario.

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

Raggadragga, líder de los Agallastados

{2}{R}{G}

Criatura legendaria — Jabalí humano

4/4

Cada criatura que controlas con una habilidad de maná obtiene +2/+2.

Siempre que una criatura que controlas con una habilidad de maná ataque, enderézala.

Siempre que lances un hechizo, si se usaron al menos siete manás para lanzarlo, endereza la criatura objetivo.

Obtiene +7/+7 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La mayoría de habilidades de maná que hay en criaturas son habilidades de maná activadas. Una habilidad de maná activada es una habilidad activada que puede producir maná en cuanto se resuelve, no necesita un objetivo y no es una habilidad de lealtad.
- Algunas criaturas pueden tener habilidades de maná disparadas. Una habilidad de maná disparada es una habilidad disparada que puede producir maná en cuanto se resuelve, se dispara con la resolución de una habilidad de maná activada o cuando se agrega maná y no necesita un objetivo.
- La última habilidad de Raggadragga puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso a una enderezada.

Rasaad yn Bashir

{2}{W}

Criatura legendaria — Monje humano

0/3

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

Siempre que Rasaad yn Bashir ataque, si tienes la iniciativa, duplica la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

Elige un Trasfondo. (*Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.*)

- La primera habilidad de Rasaad yn Bashir no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales.
- Para duplicar la resistencia de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es la resistencia de esa criatura en cuanto la habilidad disparada se resuelve.

Redirección de Gale

{3} {U} {U}

Instantáneo

Exilia el hechizo objetivo, luego tira 1d20 y suma el valor de maná de ese hechizo.

1–14 | Puedes lanzar la carta exiliada mientras permanezca exiliada y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

15+ | Puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná mientras permanezca exiliada.

- Si una carta exiliada es una carta de aventurero, puedes lanzar el hechizo de Aventura de esta manera.
- Si el hechizo tuviera {X} en su coste de maná, X será el valor que tuviera en la pila en el momento de calcular su valor de maná.
- La Redirección de Gale exilia el hechizo directamente de la pila, sin contrarrestarlo. Por ello, esta carta es efectiva contra hechizos que no pueden ser contrarrestados.

Renari, mercader de maravillas

{3} {U}

Criatura legendaria — Artífice dragón

2/4

Puedes lanzar los hechizos de Dragón y los hechizos de artefacto como si tuvieran la habilidad de destello.

Elige un Trasfondo. *(Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.)*

- La primera habilidad se aplica a los hechizos de Dragón y a los hechizos de artefacto que se lanzan desde cualquier zona, siempre que algo te permita lanzarlos. Por ejemplo, si otro efecto te permite lanzar hechizos de Dragón desde tu cementerio, Renari te permitirá hacerlo como si tuvieran la habilidad de destello.

Ritual druídico

{2} {G}

Conjuro

Puedes moler tres cartas. Luego regresa hasta una carta de criatura y hasta una carta de tierra de tu cementerio a tu mano. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Si tienes menos de tres cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler ninguna carta de esta manera.
- La criatura y/o carta de tierra que regreses no tiene que ser una de las cartas que acabas de moler. Puede ser cualquier carta en tu cementerio en ese momento.

Rompecabezas frustrante

{3}

Artefacto

Siempre que tires uno o más dados, pon una cantidad de contadores de carga sobre el Rompecabezas frustrante igual al resultado.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Tira 1d20.

{T}, remover 100 contadores de carga del

Rompecabezas frustrante: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja.

- Si un efecto te indica que tires uno o más dados y sumes alguna cantidad a esa tirada, el resultado es el total después de sumar esa cantidad.
- Si un efecto te indica que tires más de un dado e ignorar uno o más de ellos, el resultado es solo lo que no fue ignorado.
- En un juego de Planechase, el resultado de tirar el dado planar no es un número y no hace que la primera habilidad del Rompecabezas frustrante ponga contadores de carga sobre él.
- Aunque incluye tirar un dado, la segunda habilidad del Rompecabezas frustrante es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Safana, asesina de Puerto Cálim

{2} {B}

Criatura legendaria — Bribón humano

3/2

Amenaza.

Al comienzo de tu paso final, si tienes la iniciativa, crea una ficha de Tesoro. En vez de eso, crea tres de esas fichas si completaste una mazmorra.

Elige un Tránsito. *(Puedes tener un Tránsito como un segundo comandante.)*

- La segunda habilidad de Safana se dispara solo si tienes la iniciativa cuando comienza tu paso final. Si la habilidad se dispara, verificará si tienes la iniciativa de nuevo en cuanto intente resolverse. Si ya no tienes la iniciativa en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En particular, si no tienes la iniciativa cuando tu paso final comienza, pero completaste una mazmorra, la habilidad no se disparará y no crearás ningún Tesoro.

Salvaje robusto

{1} {G}

Encantamiento legendario — Tránsito

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Siempre que esta criatura ataque a un jugador, si ningún oponente tiene más vidas que ese jugador, otra criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esta criatura”.

- La habilidad otorgada por el Salvaje robusto se fija si cualquiera de los oponentes del jugador atacante tiene un total de vidas superior al del jugador defensor. El total de vidas del jugador atacante no está incluido en esta comparación.
- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada otorgada se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la fuerza de la criatura comandante.
- Si la criatura comandante deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Si la fuerza de la criatura comandante es negativa en cuanto su habilidad disparada se resuelve, X se considera 0.

Sectario del dragón

{4} {R}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Al comienzo de tu paso final, si una fuente que controlabas hizo 5 o más puntos de daño este turno, crea una ficha de criatura Dragón roja 4/4 con la habilidad de volar”.

- La habilidad disparada otorgada por el Sectario del dragón se fija en la cantidad total de daño hecho por una única fuente, aunque ese daño no se haga a la vez ni contra el mismo jugador o permanente. Por ejemplo, si una criatura atacante 3/3 con la habilidad de dañar dos veces hace 3 puntos de daño a una bloqueadora en el primer paso de daño de combate y 3 puntos de daño a otra bloqueadora en el segundo paso de daño de combate, entonces ha hecho un total de 6 puntos de daño y hará que esta habilidad se dispare.
- Tienes que controlar la fuente que hizo el daño solo en el momento en el que ese daño fue causado. Si muere o cambia el control después de ese punto, esta habilidad seguirá disparándose al comienzo de tu paso final siempre que controles una criatura comandante con la habilidad.

Sed de Astarion

{3} {B}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Pon X contadores +1/+1 sobre una criatura comandante que controlas, donde X es la fuerza de la criatura exiliada de esta manera.

- Usa la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Sello de Myrkul

{2}{B}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, muele una carta. Cuando lo hagas, si hay cuatro o más cartas de criatura en tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y esta gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- La habilidad disparada del Sello de Myrkul se dispara y va a la pila sin ningún objetivo. Después de moler una carta, si hay cuatro o más cartas de criatura en tu cementerio, la habilidad disparada reflexiva se disparará. En ese momento, eliges el objetivo para esa habilidad.
-

Serpiente de la Costa de la Espada

{5}{U}{U}

Criatura — Dragón serpiente

6/6

La Serpiente de la Costa de la Espada no puede ser bloqueada mientras hayas lanzado un hechizo que no sea de criatura este turno.

//

Ola de zozobra

{1}{U}

Instantáneo — Aventura

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Lanzar un hechizo que no sea de criatura después de que la Serpiente de la Costa de la Espada haya sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.
-

Silla de monta del caballero

{2}{G}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+3 y no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 3 o menos.

Equipar {3}.

- Reducir la fuerza de una criatura después de que esta haya bloqueado a una criatura equipada con la Silla de monta del caballero no removerá a esa criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura equipada deje de estar bloqueada.
-

Sivriss, cuentapesadillas

{3}{B}

Criatura legendaria — Brujo clérigo víbora

3/3

{T}, sacrificar otra criatura o un artefacto: Por cada oponente, mueles una carta y luego regresas esa carta de tu cementerio a tu mano a menos que ese jugador pague 3 vidas. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

Elige un Trasfondo. *(Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.)*

- Para resolver la habilidad activada, primero muele una carta por el primer oponente por orden de turno. Ese jugador elige si pagar 3 vidas o no. La carta regresa a tu mano a menos que este jugador pague las vidas. Luego, muele una carta por el siguiente oponente, y así sucesivamente.
 - Si Sivriss se convierte de alguna manera en un artefacto, puedes sacrificarlo por su propia habilidad.
-

Soldado veterano

{1}{W}

Encantamiento legendario — Trasfondo

Las criaturas comandante de las cuales eres propietario tienen “Siempre que esta criatura ataque a un jugador, si ningún oponente tiene más vidas que ese jugador, por cada oponente, crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 que está girada y atacando a ese oponente”.

- La habilidad otorgada por el Soldado veterano se fija si cualquiera de los oponentes del jugador atacante tiene un total de vidas superior al del jugador defensor. El total de vidas del jugador atacante no está incluido en esta comparación.
 - Se actualizó el texto de Oracle del Soldado veterano para aclarar su función. En concreto, se crea una ficha de criatura Soldado por cada oponente del controlador del comandante atacante.
-

Tasha, la Reina Bruja

{3}{U}{B}

Planeswalker legendario — Tasha

4

Siempre que lances un hechizo del cual no seas propietario, crea una ficha de criatura Demonio negra 3/3.

+1: Roba una carta. Por cada oponente, exilia hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo del cementerio de ese jugador y pon un contador de página sobre ella.

-3: Puedes lanzar un hechizo de entre las cartas en el exilio con contadores de página sobre ellas sin pagar su coste de maná.

Tasha, la Reina Bruja puede ser tu comandante.

- Puedes lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas solo si la última habilidad de lealtad de Tasha se resuelve. No puedes esperar y lanzar un hechizo de entre ellas en un momento posterior.

Thrakkus, el Carnicero
{3} {R} {G}
Criatura legendaria — Plebeyo dragón
3/4

Arrolla.

Siempre que Thrakkus, el Carnicero ataque, duplica la fuerza de cada Dragón que controlas hasta el final del turno.

- Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene $+X/+0$, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto la habilidad disparada se resuelva.

Tiradora de primera élfica
{2} {G}
Criatura — Guardabosque elfo
*/2

Alcance.

La fuerza de la Tiradora de primera élfica es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

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

- Si la Tiradora de primera élfica deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.

Topo de perforación
{1}
Criatura artefacto — Topo
1/1

{2}, {T}: Pon un contador $+1/+1$ sobre el Topo de perforación y un contador $+1/+1$ sobre hasta una criatura comandante objetivo que controlas.

- Si haces objetivo a una criatura comandante con la habilidad activada del Topo de perforación y esa criatura ya no es un objetivo legal en cuanto la habilidad se resuelva, no pondrás un contador $+1/+1$ sobre el Topo de perforación. En cambio, si el objetivo sigue siendo legal, pondrás un contador sobre la criatura comandante que controlas, aunque el Topo de perforación ya no esté en el campo de batalla en cuanto la habilidad se resuelva.
-

Tripas, Alma Leal fanática

{2} {R}

Criatura legendaria — Chamán trasgo

2/2

Siempre que ataques, puedes sacrificar otra criatura o un artefacto. Si lo haces, crea una ficha de criatura

Esqueleto negra 4/1 con la habilidad de amenaza que está girada y atacando. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

Elige un Trasfondo. *(Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.)*

- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca el Esqueleto.
- Tripas no tiene por qué estar entre las criaturas atacantes.
- Aunque el Esqueleto es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- Los efectos que digan que el Esqueleto no puede atacar (como el de la Propaganda) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que el Esqueleto entre al campo de batalla atacando.
- Si Tripas se convierte de alguna manera en un artefacto, puedes sacrificarlo por su propia habilidad.

Trueno del Rey de la Tormenta

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

Instantáneo

Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo X veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- Cuando la habilidad disparada retrasada del Trueno del Rey de la Tormenta se resuelve, crea X 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.
- El Trueno del Rey de la Tormenta creará copias del hechizo que causó que su habilidad disparada retrasada se disparase incluso si se contrarrestó ese hechizo para cuando dicha habilidad se resuelve.
- 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 múltiples copias, puedes cambiar los objetivos de cada una de ellas a otros objetivos legales distintos.
- Si el hechizo que la habilidad del Trueno del Rey de la Tormenta copia es modal (es decir, tiene una lista con distintas opciones), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo que el Trueno del Rey de la Tormenta copia tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Bola de fuego), 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 ese

hechizo con el Trueno del Rey de la Tormenta, cada copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

Zevlor, exiliado de Elturel

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

Criatura legendaria — Guerrero tiefling

4/2

Prisa.

{2}, {T}: Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a un único oponente o permanente que controla un oponente este turno, por cada otro oponente, elige a ese jugador o un permanente que controla, copia ese hechizo y la copia hace objetivo al jugador o permanente elegido.

- Se actualizó el texto de Oracle de Zevlor, exiliado de Elturel. Se cambió “que haga objetivo a un solo oponente o a un solo permanente” por “que solo haga objetivo a un único oponente o permanente”. En particular, un hechizo de instantáneo o de conjuro con varios objetivos no hará que se dispare la habilidad disparada retrasada, incluso si solo uno de esos objetivos es un oponente o un permanente que controla un oponente.
 - Cuando la habilidad disparada retrasada de Zevlor, exiliado de Elturel se resuelve, puede crear una o más 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.
 - La habilidad disparada retrasada puede copiar el hechizo que hizo que se disparase incluso si se contrarrestó ese hechizo para cuando dicha habilidad se resuelve.
 - A medida que tomas elecciones para cada otro oponente, puedes elegir a ese oponente o cualquier permanente que controle, pero si el jugador o permanente elegido no es un objetivo legal para el hechizo, la copia no se creará.
 - Como sucede con cualquier hechizo, cada copia verificará si su objetivo sigue siendo legal en cuanto intenta resolverse.
 - Si un hechizo de instantáneo o de conjuro podría tener múltiples objetivos, pero solo se elige un objetivo en el momento de lanzarlo, ese hechizo hará que la habilidad disparada retrasada de Zevlor se dispare. De forma similar, las copias solo tendrán un objetivo. Por ejemplo, si lanzas la Entrada explosiva (“Destruye hasta un artefacto objetivo. Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo”) haciendo objetivo solo a una criatura, cada una de las copias puede legalmente hacer objetivo a una única criatura.
 - Si el hechizo es modal (es decir, tiene una lista con distintas opciones), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Bola de fuego), 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 ese hechizo, cada copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.
-

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *LEYENDAS DE COMMANDER: BATALLA POR PUERTA DE BALDUR*

Alzarse desde las catacumbas

{3} {B} {B}

Conjuro

Pon la carta de criatura objetivo de un cementerio en el campo de batalla bajo tu control y con un contador de cadáveres sobre ella. Si esa criatura fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado.

Tomas la iniciativa.

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

- El contador de cadáveres solo sirve para ayudarte a recordar qué criaturas serán exiliadas si fueran a dejar el campo de batalla. Si de alguna manera remueves un contador de cadáveres de una criatura que se puso en el campo de batalla de este modo, el efecto de reemplazo que la exiliará se sigue aplicando. De un modo similar, mover el contador de cadáveres a otra criatura no tiene efecto alguno en esa criatura; el efecto de reemplazo seguirá aplicándose a la criatura original.
 - El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
 - Después de que se resuelva Alzarse desde las catacumbas, regresa a tu cementerio. Desde allí, puedes usar la habilidad de escapatoria para volver a lanzarlo. Eso sí, necesitarás cinco cartas más que exiliar.
 - Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
 - Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
 - Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
 - Cuando empiezas a lanzar un hechizo con escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
-

Baeloth Barrityl, animador

{4} {R}

Criatura legendaria — Chamán elfo

2/5

Las criaturas que controlan tus oponentes con fuerza menor que la fuerza de Baeloth Barrityl están incitadas.

(Atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)

Siempre que una criatura atacante o bloqueadora incitada muera, creas una ficha de Tesoro.

Elige un Trasfondo. *(Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.)*

- A diferencia de la mayoría de efectos similares, la primera habilidad de Baeloth Barrityl no provoca que una criatura sea incitada hasta tu siguiente turno. En su lugar, hace que esté incitada mientras Baeloth Barrityl está en el campo de batalla y tiene la habilidad y suficiente fuerza.
-

Beso mortífero

{5} {R}

Criatura — Contemplador

5/5

Siempre que una criatura que controla un oponente ataque a uno de tus oponentes, duplica su fuerza hasta el final del turno.

{X} {X} {R}: Monstruosidad X. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon X contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

Cuando el Beso mortífero se convierta en monstruoso, incita a hasta X criaturas objetivo que controlan tus oponentes.

- Duplicar la fuerza de una criatura significa que obtiene +X/+0, donde X es su fuerza cuando la habilidad se resuelve.
 - Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
 - Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, seguirá siendo monstruosa.
 - Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en monstruosa no se disparará si esa criatura no está en el campo de batalla cuando su habilidad de monstruosidad se resuelve.
-

Bola de fuego de explosión retardada

{1}{R}{R}

Instantáneo

La Bola de fuego de explosión retardada hace 2 puntos de daño a cada oponente y a cada criatura que controlan tus oponentes. Si este hechizo fue lanzado desde el exilio, en vez de eso, hace 5 puntos de daño a cada oponente y a cada criatura que controlan tus oponentes.

Profetizar {4}{R}{R}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- La Bola de fuego de explosión retardada hace 5 puntos de daño si se lanza desde el exilio por cualquier razón; no tiene que ser por su habilidad de profetizar.
- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
- Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas una carta de instantáneo, puedes lanzarla en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo (o que no tenga la habilidad de destello), tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
- Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Cazador tincalli

{5}{G}{G}

Criatura — Explorador escorpión

7/7

Arrolla.

Una vez por turno, puedes pagar {0} en lugar de pagar el coste de maná de un hechizo de criatura que lanzas desde el exilio.

//

Recuperar la presa

{1}{G}

Conjuro — Aventura

Exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes lanzar esa carta. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- La habilidad del Cazador tincalli no te permite lanzar hechizos desde el exilio. Necesitarás encontrar otra manera de hacerlo, como con Recuperar la presa.
 - Debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo lanzar una carta de criatura desde el exilio con Recuperar la presa. Normalmente, esto significa que solo puedes lanzar esa carta durante una fase principal de tu turno mientras la pila está vacía.
-

Clase: artífice
{1}{U}
Encantamiento — Clase
(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)
Te cuesta {1} menos lanzar el primer hechizo de artefacto que lances cada turno.
{1}{U}: Nivel 2
//Level_2//
Cuando esta Clase alcance el nivel 2, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de artefacto. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
{5}{U}: Nivel 3
//Level_3//
Al comienzo de tu paso final, crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo que controlas.

- “Clase” es un tipo de encantamiento que regresa. Cada Clase tiene cinco habilidades. Las tres que aparecen en las secciones principales del recuadro de texto son habilidades de clase. Las habilidades de clase pueden ser habilidades estáticas, activadas o disparadas. Las otras dos son habilidades de nivel: una habilidad activada para subir la Clase al nivel 2 y otra para subirla al nivel 3.
- Cada Clase empieza únicamente con la primera de las tres habilidades de clase. En cuanto la primera habilidad de nivel se resuelve, la Clase sube al nivel 2 y gana la segunda habilidad de clase. En cuanto la segunda habilidad de nivel se resuelve, la Clase sube al nivel 3 y gana la tercera habilidad de clase.
- Ganar un nivel no eliminará las habilidades que tenía una Clase en un nivel anterior.
- Ganar un nivel es una habilidad activada normal. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- No puedes activar la primera habilidad de nivel de una Clase a menos que esa Clase sea de nivel 1. De manera similar, no puedes activar la segunda habilidad de nivel de una Clase a menos que esa Clase sea de nivel 2.
- Puedes hacerte multiclase o incluso controlar varios encantamientos Clase de la misma clase. Cada permanente Clase lleva la cuenta de su nivel de forma separada.

Doppelganger burlona
{3}{U}
Criatura — Metamorfo
0/0
Destello.
Puedes hacer que la Doppelganger burlona entre al campo de batalla como una copia de una criatura que controla un oponente, excepto que tiene “Las otras criaturas con el mismo nombre que esta criatura están incitadas”. (Atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)

- Excepto por la habilidad añadida, la Doppelganger burlona 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, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura elegida es una ficha, la Doppelganger burlona copia las características originales de esa ficha, excepto por la habilidad añadida. En este caso, la Doppelganger burlona no se convierte en una ficha.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa, la Doppelganger burlona usará los valores copiables de la criatura elegida. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando la criatura elegida.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Doppelganger burlona entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
- Si la Doppelganger burlona de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura que controla un oponente, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.

Dragón astral

{6} {U} {U}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Proyectar imagen — Cuando el Dragón astral entre al campo de batalla, crea dos fichas que son copias del permanente objetivo que no sea criatura, excepto que son criaturas Dragón 3/3 además de sus otros tipos y tienen la habilidad de volar.

- Excepto por la fuerza, la resistencia, los tipos y la habilidad de volar, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si haces objetivo a un Aura con la habilidad del Dragón astral, no se creará ninguna ficha.
- Como las fichas son criaturas, no pueden atacar ni {T} hasta tu siguiente turno si no tienen la habilidad de prisa.

Durnan del Portal Bostezante
{3}{G}
Criatura legendaria — Guerrero humano
3/3

Siempre que Durnan ataque, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes exiliar una carta de criatura de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes lanzarla. Ese hechizo tiene la habilidad de audacia. *(Te cuesta {1} menos lanzarlo por cada oponente.)*
Elige un Trasfondo. *(Puedes tener un Trasfondo como un segundo comandante.)*

- Debes pagar igualmente todos los costes (aplicando las modificaciones por la habilidad de audacia) y seguir las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos de esta manera.
- Hacer que un oponente pierda el juego después de que hayas anunciado que vas a lanzar un hechizo con la habilidad de audacia y se haya determinado su coste total no hará que tengas que pagar más maná.
- Los efectos que reducen lo que pagas para lanzar un hechizo no afectan a su valor de maná.

Enfrentamiento espectacular
{1}{R}
Conjuro

Pon un contador de dañar dos veces sobre la criatura objetivo, luego incita a cada criatura sobre la que se haya puesto un contador de dañar dos veces de esta manera. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*
Sobrecarga {4}{R}{R}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “la criatura objetivo” en su texto por “cada criatura.”)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
 - Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
 - La habilidad de sobrecarga no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo.
 - Lanzar un hechizo con la habilidad de sobrecarga no cambia el coste de maná de ese hechizo. En vez de eso, solo pagas el coste de sobrecarga.
 - Los efectos que hacen que pagues más o menos para lanzar un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al lanzarlo pagando su coste de sobrecarga.
 - Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.
-

Engendro aboleth

{2}{U}

Criatura — Horror pez

2/3

Destello.

Rebatir {2}.

Telepatía inquisitiva — Siempre que una criatura que entre al campo de batalla bajo el control de un oponente haga que se dispare una habilidad disparada de esa criatura, puedes copiar esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- 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 del Engendro aboleth. Estos efectos incluyen, entre otros, entrar al campo de batalla como una copia de otro permanente, entrar al campo de batalla con contadores y entrar al campo de batalla girado.
- La habilidad del Engendro aboleth siempre irá a la pila encima de la habilidad disparada de la criatura que entra que hizo que se disparase. La copia que crea se creará en la pila encima de la habilidad disparada de la criatura que entra y la copia se resolverá antes que esa habilidad.
- La habilidad del Engendro aboleth solo se fija en las habilidades disparadas de la criatura que está entrando, no en las habilidades de otros permanentes que se disparan cuando esa criatura entra al campo de batalla.
- 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 distintas opciones), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.

Faldorn, mensajera de lobos aterradores

{1}{R}{G}

Criatura legendaria — Druida humano

3/3

Siempre que lances un hechizo desde el exilio o que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control desde el exilio, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

{1}, {T}, descartar una carta: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra desde el exilio de esta manera durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.
-

Filósofo grell

{2} {U}

Criatura — Hechicero horror

1/4

Retoque aberrante — Cuando el Filósofo grell entre al campo de batalla y al comienzo de tu mantenimiento, cada Horror que controlas gana todas las habilidades activadas del artefacto objetivo que controla un oponente hasta el final del turno. Puedes usar maná azul como si fuera maná de cualquier color para activar esas habilidades.

- El Filósofo grell hace que los Horrores ganen solo habilidades activadas. No ganan habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.
- Las habilidades otorgadas usan de forma efectiva “este permanente” en vez de “[el nombre de esa carta]”, así que tratas las habilidades como si estuvieran impresas en la criatura que ganó la habilidad. Por ejemplo, pongamos que el artefacto fuera el Disolvente universal, que tiene la habilidad “{7}, {T}, sacrificar el Disolvente universal: Destruye el permanente objetivo”. Si el Filósofo grell ganó esa habilidad, lo tratarías como si dijera “{7}, {T}, sacrificar el Filósofo grell: Destruye el permanente objetivo”.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

Firkraag, instigador astuto

{3} {U} {R}

Criatura legendaria — Dragón

3/3

Vuela, prisa.

Siempre que uno o más Dragones que controlas ataquen a un oponente, incita a la criatura objetivo que controla ese jugador.

Siempre que una criatura haga daño de combate a uno de tus oponentes, si esa criatura tuvo que atacar este combate, pones un contador +1/+1 sobre Firkraag, instigador astuto y robas una carta.

- Una habilidad que se fija en si una criatura “tenía que atacar” verifica si existía algún requisito para atacar que se estuviera aplicando a esa criatura en particular en el momento en el que fue declarada como atacante. Si una habilidad indicaba que el controlador de esa criatura atacase, en vez de la propia criatura (como en el caso de las Riquezas tentadoras), esa criatura no hará que la última habilidad de Firkraag se dispare al hacer daño de combate, incluso si era la única criatura con la que ese jugador podía atacar para cumplir el requisito.
-

Limo verde

{2} {G}

Criatura — Cieno

2/2

Destello.

Cuando el Limo verde entre al campo de batalla, contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo de una fuente artefacto o encantamiento. Si una habilidad de un permanente es contrarrestada de esta manera, destruye ese permanente.

Profetizar {G}. (*Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.*)

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.
- Las habilidades de maná no usan la pila y no se puede responder a ellas, así que no se pueden contrarrestar de esta manera.
- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
- Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas el Limo verde (o una carta de instantáneo), puedes lanzarlo en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo (o que no tenga la habilidad de destello), tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
- Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Maldad infinita

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha que es una copia de la criatura encantada, excepto que la ficha es 1/1.

Cuando la criatura encantada muera, si esa criatura era un Horror, regresa la Maldad infinita a la mano de su propietario.

- Excepto por la fuerza y la resistencia, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- 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 elegida también funcionará.

Nalia de'Arnise

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Bribón humano

3/3

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

Puedes lanzar hechizos de Clérigo, Bribón, Guerrero y Hechicero desde la parte superior de tu biblioteca.

Al comienzo del combate en tu turno, si tienes un grupo completo, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas y esas criaturas ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Nalia no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos. Normalmente, esto significa durante tu fase principal cuando la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiar esto.
- Debes pagar todos los costes del hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes realizar otras acciones que normalmente estarían permitidas desde tu mano, como descartarla debido a un efecto o activar una habilidad de ciclo.
- Tienes un “grupo completo” si la cantidad de criaturas de tu grupo es cuatro (es decir, si controlas un Clérigo, un Bribón, un Guerrero y un Hechicero y son cuatro criaturas diferentes).
- La última habilidad de Nalia verificará si tienes un grupo completo al comienzo del combate en tu turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes un grupo completo en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos se producirá.
- Después de que la última habilidad se resuelva, no contar con un grupo completo no hará perder la habilidad de toque mortal a ninguna de las criaturas que la ganaron.

Quasit molesto
{2}{R}
Criatura — Demonio
3/2

Amenaza.

Las criaturas incitadas que controlan tus oponentes no pueden bloquear.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, incita a la criatura objetivo que controla un oponente.

(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)

- Incitar a una criatura después de que sea declarada como bloqueadora no la removerá del combate.

Seguir adelante

{3}{G}

Conjuro

Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta de tierra. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Exilia Seguir adelante con tres contadores de tiempo sobre él.

Suspender 3—{1}{G}.

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

Magic: The Gathering, Magic, Dungeons & Dragons, Puerta de Baldur y Aventuras en Forgotten Realms son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2022 Wizards.