

## Notas de la colección *Commander Masters*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 15 de mayo de 2023

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 nuevas cartas de *Commander Masters* con el código de la colección CMM están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas reimpresas con el código de la colección CMM son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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 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 *Commander Masters*.

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

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

- Por lo general, tu comandante es una criatura legendaria, pero hay algunas cartas legendarias que tienen la habilidad “[Esta carta] puede ser tu comandante”. Una carta legendaria que no sea 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 pagando 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 seleccionó 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 al menos 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.

*Commander Masters* nos trae un montón de posibles comandantes y queremos ponerte fácil que juegues con los que más te gusten. En los eventos de Commander Draft en los que uses sobres de *Commander Masters* puedes tratar a cualquier comandante que tenga uno o menos colores en su identidad de color y que no tenga la habilidad de camarada como si tuviese la habilidad de camarada (consulta la sección “Camarada” abajo). Así, habrá parejas de camaradas nunca vistas con las que jugar. ¡Balan y Daretto! ¡Thryx y Zarpasangrienta! ¡Yargle y Ulamog! Mezcla, combina y da con tu pareja favorita.

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

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

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

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

---

## Mecánicas que regresan

Más de cincuenta habilidades de palabra clave, acciones de palabra clave, palabras de habilidad y mecánicas sin nombre regresan en Commander Masters. Algunas cartas con estas mecánicas tienen notas individuales en la sección “Notas de cartas específicas” si corresponde. Las reglas para estas mecánicas no cambian en este lanzamiento.

En esta sección, encontrarás notas para algunas de las mecánicas que más aparecen y las más complejas.

---

## Habilidad de palabra clave: camarada

Tal y como mencionamos más arriba, la habilidad de camarada regresa en *Commander Masters*. Camarada es una habilidad de palabra clave que permite que tu mazo de Commander o de Commander Draft tenga dos comandantes, siempre que ambos tengan camarada.

Keleth, familiar crin solar  
{1}{W}  
Criatura legendaria — Caballo  
1/1  
Siempre que un comandante que controlas ataque, pon un contador +1/+1 sobre él.  
Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

Brinelin, el kraken lunar

{6} {U} {U}

Criatura legendaria — Kraken

6/8

Cuando Brinelin, el kraken lunar entre al campo de batalla y siempre que lances un hechizo con valor de maná de 6 o más, puedes regresar el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

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

---

### Mecánica: el monarca

Monarca es una designación que puede tener un jugador. Tener la corona te da unas ventajas, como una carta de más cada turno, pero también llama la atención de otros jugadores... y eso no te interesa. ¿Reinarás por los tiempos de los tiempos u otro jugador te quitará la corona?

La reina Marquesa  
{1}{R}{W}{B}  
Criatura legendaria — Asesino humano  
3/3

Toque mortal, prisa.

Cuando La reina Marquesa entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, si un oponente es el monarca, crea una ficha de criatura Asesino negra 1/1 con las habilidades de toque mortal y prisa.

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

---

### Palabra de habilidad: *teniente*

Teniente es una palabra de habilidad que aparece en cursiva en algunas criaturas que se hacen más poderosas si controlas a tu comandante. Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas.

Kraken de la marejada  
{3}{U}{U}  
Criatura — Kraken  
5/5

Antimaleficio.

*Teniente* — Mientras controles a tu comandante, el Kraken de la marejada obtiene +2/+2 y tiene “Siempre que el Kraken de la marejada sea bloqueado, puedes robar dos cartas”.

- Las habilidades de teniente solo se aplican si tu comandante está en el campo de batalla y bajo tu control. Si tienes dos comandantes, solo necesitas controlar uno. Las habilidades de teniente solo se aplican una vez, incluso si controlas varios comandantes.
- Las habilidades de teniente solo se refieren a si controlas a tu comandante, no a cualquier comandante de otro jugador.

- Si ganas el control de una criatura con una habilidad de teniente que es propiedad de otro jugador, esa habilidad verificará si controlas a tu comandante y se aplicará si lo haces. No verificará si su propietario controla a su comandante.
- Si pierdes el control de tu comandante, las habilidades de teniente de las criaturas que controlas se dejarán de aplicar inmediatamente. Si esto causa que la resistencia de una criatura sea menor o igual que la cantidad de daño marcada sobre ella, la criatura será destruida.
- Si una habilidad disparada que otorga una habilidad de teniente se dispara y en respuesta a ese disparo pierdes el control de tu comandante (lo que causa que el teniente pierda esa habilidad), esa habilidad disparada se seguirá resolviendo.

### **Habilidad de palabra clave: retrospectiva**

Retrospectiva es una mecánica que regresa y que da a las cartas de instantáneo y de conjuro una segunda oportunidad para dejar huella.

Saqueo infiel

{R}

Conjuro

Roba dos cartas, luego descarta dos cartas.

Retrospectiva {2} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exilia.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar ninguna acción.

### **Habilidad de palabra clave: ciclo**

Ciclo regresa, lo que te proporciona la opción de cambiar todo el potencial de un hechizo por robar una carta, y a veces algo más cuando activas su habilidad de ciclo.

Aven invocavientos

{4} {U} {U}

Criatura — Hechicero ave

4/3

Vuela.

Ciclo {U}. (*{U}*, descartar esta carta: Roba una carta.)

Cuando actives la habilidad de ciclo de la Aven invocavientos, la criatura objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Algunas cartas con la habilidad de ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.
- Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el del Contrahechizo) no les afectan.
- Puedes activar la habilidad de ciclo de una carta incluso si tiene una habilidad disparada como consecuencia de un ciclo que no tendrá un objetivo legal. La razón es que la habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Esto también implica que, si una de las dos habilidades es contrarrestada, la otra habilidad se resolverá.

---

### Acción de palabra clave: proliferar

Proliferar es una mecánica que regresa que puede aumentar la cantidad de contadores sobre permanentes y jugadores.

Golpe de la Errante

{4} {W}

Conjuro

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

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.



- Si alguna vez un permanente tiene tanto contadores +1/+1 como contadores -1/-1 sobre él al mismo tiempo, se remueven en pares como una acción basada en estado para que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre él.

---

### Ciclo de cartas: hechizos gratis de comandante

Estas cinco cartas que regresan de los mazos de Commander de *Ikorra* representan a algunas de las criaturas legendarias de dichos mazos haciendo lo que más les gusta. Si controlas un comandante, puedes lanzar estos hechizos gratis.

Jugueteo mortal

{3} {B}

Instantáneo

Si controlas un comandante, puedes lanzar este hechizo sin pagar su coste de maná.

Exilia la criatura objetivo.

- Una vez que empieces a lanzar este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzarlo. En particular, no pueden intentar remover el comandante que controlas para hacerte pagar su coste.
- No importa de quién sea el comandante que controlas. Cualquiera servirá. Si tienes dos comandantes, solo necesitas controlar uno.

---

### Ciclo de cartas: confluencias

Las cartas Confluencia, que se presentaron por primera vez en *Commander 2015*, son hechizos modales que te permiten elegir el mismo modo más de una vez.

Confluencia mística

{3} {U} {U}

Instantáneo

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

- Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.
  - Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.
  - Roba una carta.
- Tú eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
  - Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas. Cada vez que elijas ese modo, puedes elegir un objetivo distinto o el mismo.
  - Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
  - Si eliges el mismo modo más de una vez, escoges su orden relativo en cuanto lanzas el hechizo. Por ejemplo, si eliges el segundo modo de la Confluencia mística más de una vez, escoges el orden relativo para regresar las criaturas objetivo.
  - Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que un hechizo acabe de resolverse.

- Si se copia una Confluencia, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva una Confluencia, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

### Ciclo de cartas: medallones

El ciclo de medallones, presentado en *Tempestad*, reduce el coste de los hechizos que lances de sus colores asociados.

Medallón de esmeralda

{2}

Artefacto

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos verdes.

- La habilidad no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraaben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo.

### Ciclo de cartas: tierras duales

Las cinco tierras duales de *Leyendas de Commander* pensadas para juegos de varios jugadores están de vuelta para mejorar tu base de maná.

Manantiales rejuvenecedores

Tierra

Los Manantiales rejuvenecedores entran al campo de batalla girados a menos que tengas dos o más oponentes.

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

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

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *COMMANDER MASTERS*

Abominación torcida

{5} {B}

Criatura — Mutante zombie

5/3

{B}: Regenera la Abominación torcida. *(La próxima vez que esta criatura fuese a ser destruida, en vez de eso, gírala, remuévela del combate y cura todo el daño que haya recibido.)*

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

- A diferencia de la habilidad de ciclo normal, la habilidad de ciclo de pantano no te permite robar una carta. En vez de eso, te permite buscar en tu biblioteca una carta de Pantano. Después de que encuentres una carta de Pantano en tu biblioteca, la muestras, la pones en tu mano y luego barajas tu biblioteca.
- El ciclo de pantano es una variante de la habilidad de ciclo. Cualquier habilidad que se dispare cuando se activa la habilidad de ciclo de una carta también se dispara cuando se activa la habilidad de ciclo de pantano de esta carta. Cualquier habilidad que impida que se active una habilidad de ciclo también impide que se active la habilidad de ciclo de pantano.
- Ciclo de pantano es una habilidad activada. Los efectos que interactúan con las habilidades activadas (como en el caso de Reprimir o los Anillos de Fogón Brillante) interactuarán con la habilidad de ciclo de pantano. Los efectos que interactúan con hechizos (como en el caso de Robar el alma o las Burlas fáéricas) no lo harán.
- Puedes elegir encontrar cualquier carta con el tipo de tierra Pantano, incluidas las tierras no básicas. También puedes elegir no encontrar una carta, incluso si hay una carta de Pantano en tu biblioteca.

---

Acto desalmado

{1} {B}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye la criatura objetivo que no tenga contadores sobre ella.
- Remueve hasta tres contadores de la criatura objetivo.

- Si eliges el segundo modo para el Acto desalmado, eliges qué contadores remover de la criatura, no importa quién controla la criatura. Puedes elegir contadores de diferentes tipos.
- Si eliges el primer modo y, en respuesta, la criatura gana un contador, en vez de eso, no puedes remover contadores de ella; el hechizo simplemente no se resuelve. De manera similar, si eliges el segundo modo y, en respuesta, la criatura pierde sus contadores, en vez de eso no puedes destruirla.

---

Ahogado en pena

{1} {B} {B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Adivina 1.

- Ahogado en pena solo afecta a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla o se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán -2/-2.

Ainok unido por la fe

{1}{W}

Criatura — Soldado perro

2/1

Supervivencia {1}{W}. ({1}{W}, {T}): Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Activa la habilidad de supervivencia solo como un conjuro.)

Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella tiene la habilidad de dañar primero.

- El coste para activar la habilidad de supervivencia de una criatura incluye el símbolo de girar ({T}). La habilidad de supervivencia de una criatura no puede activarse a menos que esa criatura haya estado bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno.
- Varias criaturas con la habilidad de supervivencia también otorgan una habilidad a las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas, incluidas a ellas mismas. Estos contadores podrían provenir de una habilidad de supervivencia, pero contará cualquier contador +1/+1 sobre la criatura.

Akiri, viajera valerosa

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Guerrero kor

3/3

Siempre que ataques a un jugador con una o más criaturas equipadas, roba una carta.

{W}: Puedes desanexar un Equipo de una criatura que controlas. Si lo haces, gira esa criatura y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- La primera habilidad de Akiri hace que robes solo una carta por cada jugador al que ataques con una criatura equipada, al margen de con cuántas criaturas equipadas lo ataques después de la primera y de cuántos Equipos lleve esa criatura después del primero.
- Las criaturas equipadas que ataquen a un planeswalker o a una batalla no harán que la primera habilidad de Akiri se dispare.
- Cualquier Equipo que se desanexe permanece en el campo de batalla.
- Eliges qué Equipo desanexar cuando la segunda habilidad de Akiri se resuelve. Desanexar un Equipo de una criatura no afectará a los demás Equipos anexados a esa criatura. Ningún jugador puede realizar acciones entre el momento en que desanexas ese Equipo y el momento en el que la criatura se gire y gane la habilidad de indestructible.
- Si la criatura ya está girada, solo gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Alarido de guerra

{2}{W}{W}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Ave blancas 1/1 con la habilidad de volar.

Retrospectiva—Girar tres criaturas blancas enderezadas que controlas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Puedes girar cualquier criatura blanca enderezada que controlas para pagar el coste de retrospectiva del Alarido de guerra, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- 

Alharu, ritualista solemne

{4}{W}

Criatura legendaria — Monje humano

3/3

Cuando Alharu, ritualista solemne entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta otras dos criaturas objetivo.

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

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

Alimentar al enjambre

{1}{B}

Conjuro

Destruye la criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Pierdes una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese permanente.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Alimentar al enjambre intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No pierdes ninguna vida. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que pierdes vidas.
  - La cantidad de vidas que pierdes se determina por el valor de maná del permanente tal como existió por última vez en el campo de batalla.
  - Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
-

Alzamiento furioso

{2} {R}

Encantamiento

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

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

---

Alzarse de entre las mareas

{5} {U}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- Alzarse de entre las mareas sigue en la pila mientras cuentas la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro que hay en tu cementerio. No se cuenta a sí misma.

---

Anafenza, espíritu del árbol familiar

{W} {W}

Criatura legendaria — Soldado espíritu

2/2

Siempre que otra criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, fortalece 1. (*Elige una criatura con la menor resistencia entre las criaturas que controlas y pon un contador +1/+1 sobre ella.*)

- La habilidad de fortalecer en sí misma no hace objetivo a ninguna criatura, aunque algunos hechizos y habilidades que fortalecen pueden tener otros efectos que hacen objetivo a criaturas. Por ejemplo, podrías poner contadores sobre una criatura con protección contra blanco con la habilidad de fortalecer de Anafenza, espíritu del árbol familiar.
  - Determinas sobre qué criatura se ponen los contadores en cuanto el hechizo o habilidad que te indica que fortalezcas se resuelve. Puede ser la criatura con la habilidad de fortalecer, si sigue bajo tu control y es la que menor resistencia tiene.
-

Anax, endurecido en la forja

{1} {R} {R}

Criatura encantamiento legendaria — Semidió

\*/3

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

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

- La habilidad que define la fuerza de Anax funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Si Anax muere al mismo tiempo que otra criatura que no sea ficha que controlas, su habilidad se dispara por cada una de las criaturas que no sean fichas y Anax.
- Para determinar si creas dos fichas, verifica la fuerza de la criatura que murió inmediatamente antes de que muriera.
- Si creas una ficha que es una copia de Anax, cuando muere esa copia se dispara la última habilidad de esa copia.
- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pireziano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.

---

Archidemonio de la desesperación

{6} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

Tus oponentes no pueden ganar vidas.

Al comienzo de cada paso final, cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas que ese jugador perdió este turno. (*El daño causa pérdida de vidas.*)

- La última habilidad del Archidemonio de la desesperación solo cuenta cuántas vidas se perdieron. No se fija en si el jugador también ganó vidas.

- La cantidad de vidas que se pierden solo se determina en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Archidemonio de la desesperación. Por ejemplo, si controlas dos copias de él y un oponente perdió 3 vidas antes en el turno, la primera habilidad que se resuelve haría que ese jugador perdiese 3 vidas y la segunda haría que ese jugador perdiese 6 vidas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, recibir daño y perder vidas ocurren a cada jugador de forma individual. Si cada jugador de un equipo recibe 2 puntos de daño, cada uno de esos jugadores pierde 2 puntos de vida y el total de vidas del equipo se reduce en 4. Cuando la habilidad del Archidemonio de la desesperación se resuelve, cada uno de esos jugadores vuelve a perder 2 vidas y el total de vidas del equipo se reduce en 4, no es que cada uno pierda 4 vidas.

#### Arco perforacorazones

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, el Arco perforacorazones hace 1 punto de daño a la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

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

- El Arco perforacorazones (no la criatura equipada) es la fuente de la habilidad disparada y la fuente del daño. Esto significa que una criatura con protección contra verde puede ser hecha objetivo incluso si el Arco perforacorazones está equipado a una criatura verde, pero una criatura con protección contra artefactos no puede.
- Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor. Si una criatura está atacando a una batalla, el protector de esa batalla es el jugador defensor.

#### Armadura de asalto

{4}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2, tiene la habilidad de prisa, no puede atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas y no puede ser sacrificada.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, puedes hacer que ese jugador gane el control de la criatura equipada hasta el final del turno. Si lo haces, enderézala.

Equipar {3}.

- La criatura equipada no puede sacrificarse por ningún motivo. Si un efecto te indica que la sacrifiques, no puedes hacerlo y permanece en el campo de batalla. Tampoco puedes sacrificarla para pagar un coste que requiere que sacrifiques una criatura.
- Si un efecto te indica que sacrifiques una criatura y controlas criaturas que no sean la criatura equipada con la Armadura de asalto, debes sacrificar una de ellas. No puedes intentar sacrificar la criatura equipada, no lograrlo e ignorar el efecto.



Armero insigne

{1}{U}

Criatura — Artífice humano

1/3

{T}: Agrega {C}{C}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de artefacto o activar habilidades de artefactos.

{U}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta llamada Arco perforacorazones o Frasco de fuegodragón, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. No puedes usar el maná que agrega esta habilidad para pagar costes de habilidades disparadas de artefactos, como el de la primera habilidad del Martillo enano.
- El maná que genera la primera habilidad del Armero insigne no se puede usar para activar habilidades de fuentes artefacto que no estén en el campo de batalla.

---

Arrasacaminos de Ulamog

{11}

Criatura — Eldrazi

9/9

Aniquilador 3. *(Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica tres permanentes.)*

El Arrasacaminos de Ulamog no puede ser bloqueado excepto por tres o más criaturas.

- Las habilidades de aniquilador se disparan y se resuelven durante el paso de declarar atacantes. El jugador defensor elige y sacrifica la cantidad de permanentes requerida antes de declarar bloqueadoras. Cualquier criatura sacrificada de esta manera no podrá bloquear.
- Si una criatura con la habilidad de aniquilador está atacando a un planeswalker y el jugador defensor elige sacrificar ese planeswalker, la criatura atacante sigue atacando. Puede ser bloqueada. Si no es bloqueada, simplemente no hará daño de combate a nada.

---

Arremeter

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas. Si la criatura que controlas tiene la habilidad de arrollar, en vez de eso, el daño sobrante se hace al controlador de esa criatura.

- Si cualquier criatura es un objetivo ilegal cuando Arremeter intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño a ninguna criatura o jugador.
- El daño sobrante causado por un hechizo o habilidad es similar a cómo se calcula el daño de combate hecho por una criatura con la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Se trata de la resistencia de la criatura menos la cantidad de daño que ya está marcado sobre ella, pero ignorando los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño.

También se ignora si la criatura tiene una habilidad, como la de indestructible, que hará que este daño no la destruya.

- Si la criatura objetivo que controlas tiene la habilidad de toque mortal, 1 punto de daño de ella es letal.
- Cuando determines cuánto daño sobra, la criatura que controlas hace daño simultáneamente a la criatura y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.

---

Artesano hornotormenta

{3}{R}

Criatura — Chamán enano

2/2

El Artesano hornotormenta obtiene +1/+0 por cada artefacto que controlas.

*Hechicería* — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de Tesoro.

- Cada habilidad de hechicería tiene un efecto distinto, aunque todas tienen la misma condición de disparo: “Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro”.
- Por ejemplo, si controlas al Artesano hornotormenta y lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro, la habilidad de hechicería del Artesano hornotormenta se disparará y crearas una ficha de Tesoro.
- Si un efecto crea una copia de un hechizo de instantáneo o de conjuro, esto también hará que se dispare la habilidad de hechicería.
- Si un efecto crea varias copias de un hechizo de instantáneo o de conjuro, las habilidades de hechicería se disparan una vez por cada copia creada por el efecto.
- Algunos efectos te indican que copies una carta de instantáneo o de conjuro en una zona que no sea la pila. Estas copias no hacen que se disparen las habilidades de hechicería. Sin embargo, la mayoría de los efectos que hacen esto también te permiten lanzar la copia, lo que hará que se disparen las habilidades de hechicería.

---

Aryel, caballero de Windgrace

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Vigilancia.

{2}{W}, {T}: Crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

{B}, {T}, girar X Caballeros enderezados que controlas:

Destruye la criatura objetivo con fuerza de X o menos.

- Girar a Aryel para activar cualquiera de sus habilidades mientras está atacando no la remueve del combate.
- Puedes girar cualquier Caballero enderezado que controles, incluso uno que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la última habilidad de Aryel. Sin embargo, debes haber controlado a Aryel continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente para poder usar cualquiera de sus habilidades activadas.
- Una vez que anuncias que activas la última habilidad de Aryel, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar invalidar el valor de X removiendo o girando tus Caballeros.

- Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor que X en cuanto la última habilidad de Aryel intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. No puedes girar Caballeros adicionales una vez que la habilidad se activó.

#### Asalto del depredador

{3}{G}{G}

#### Conjuro

Las criaturas que controlas obtienen +3/+3 hasta el final del turno. Cada criatura que controlan tus oponentes bloquea este turno si puede.

- Solo las criaturas que controlas cuando el Asalto del depredador se resuelve obtendrán +3/+3. No afecta a las criaturas que entran al campo de batalla o cuyo control obtienes más adelante en el turno.
- Cada criatura que controlan tus oponentes bloquea si puede, incluso si esa criatura no estaba en el campo de batalla o no la controlaba un oponente cuando el Asalto del depredador se resolvió.
- El Asalto del depredador no obliga a que ninguna criatura ataque.
- Cada criatura que controla un oponente solo bloquea si puede hacerlo en cuanto empieza el paso de declarar bloqueadoras. Si en ese momento la criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear o no hay criaturas que ataquen a ese jugador, a un planeswalker que controla ese jugador ni a una batalla que protege ese jugador, esa criatura no bloquea. Si hay un coste asociado con que la criatura bloquee, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear.
- Tu oponente sigue eligiendo qué criatura atacante bloquea cada criatura que controla.

#### Ascenso del jefe de sangre

{B}

#### Encantamiento

Al comienzo de cada paso final, si un oponente perdió 2 o más vidas este turno, puedes poner un contador de búsqueda sobre el Ascenso del jefe de sangre. (*El daño causa pérdida de vidas.*)

Siempre que una carta vaya al cementerio de un oponente desde cualquier parte, si el Ascenso del jefe de sangre tiene tres o más contadores de búsqueda sobre él, puedes hacer que ese jugador pierda 2 vidas. Si lo haces, ganas 2 vidas.

- La primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre tiene una “cláusula del ‘si’ interviniente”. No se disparará a menos que un oponente haya perdido 2 o más vidas para cuando comience el paso final.
- La primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre se fija en cuántas vidas perdió cada oponente durante todo el turno, incluso si el Ascenso del jefe de sangre no estuvo en el campo de batalla todo el tiempo.
- Para que la primera habilidad se dispare, un solo oponente tiene que haber perdido 2 vidas. No se disparará si dos oponentes perdieron 1 vida cada uno. Se disparará un máximo de una vez por turno, sin importar cuántos oponentes perdieron 2 o más vidas.
- La primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre solo se fija en si se perdieron vidas. No se fija en si también se ganaron vidas. Por ejemplo, si un oponente perdió 4 vidas y ganó 6 vidas durante el turno, ese

jugador tendrá un total de vidas mayor que cuando empezó el turno, pero la primera habilidad del Ascenso del jefe de sangre se seguirá disparando.

- La segunda habilidad del Ascenso del jefe de sangre no se comporta como una habilidad disparada de deja el campo de batalla, puesto que la carta que va al cementerio de un oponente puede provenir de cualquier parte. Por ejemplo, si una copia del Ascenso del jefe de sangre con tres contadores de búsqueda sobre ella y un permanente que sea propiedad de un oponente se destruyen al mismo tiempo, el juego no “mira atrás” para ver el estado del juego y la segunda habilidad del Ascenso del jefe de sangre no se disparará.

---

Asistente desquiciado

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

{T}, moler una carta: Agrega {C}. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Si activas la habilidad del Asistente desquiciado mientras lanzas un hechizo, no puedes elegir retroceder la habilidad una vez que veas la carta que fue a tu cementerio.

---

Aspirante a la sangre

{1}{R}

Criatura — Berserker sátiro

1/1

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

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

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

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

---

Avacyn, ángel de la esperanza

{5}{W}{W}{W}

Criatura legendaria — Ángel

8/8

Vuela, vigilancia, indestructible.

Los otros permanentes que controlas tienen la habilidad de indestructible.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si Avacyn deja el campo de batalla durante ese turno.
- Un planeswalker con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de lealtad en cuanto recibe daño. Va al cementerio de su propietario si sus contadores de lealtad llegan a 0.
- Una batalla con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de defensa en cuanto recibe daño. Si es un Asedio, seguirá exiliándose cuando el último contador de defensa se remueva de él y su controlador aún puede lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná.

Avatar de la masacre

{6} {R} {R}

Criatura — Avatar

8/8

Todas las criaturas tienen la habilidad de dañar dos veces y atacan cada combate si pueden.

- Si durante el paso de declarar atacantes de un jugador una criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.

Ayudante de filigrana

{2} {U} {U}

Criatura artefacto — Homúnculo

\*/3

Vuela.

La fuerza del Ayudante de filigrana es igual a la cantidad de artefactos que controlas.

- La habilidad que define la fuerza del Ayudante de filigrana funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Azote del bosque salvaje

{X} {G}

Criatura — Hidra

0/0

El Azote del bosque salvaje entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre otra criatura que no sea Hidra que controlas, pon un contador +1/+1 sobre el Azote del bosque salvaje.

- Las habilidades que se disparan cuando se ponen contadores sobre una criatura se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla con contadores y cuando un jugador pone contadores sobre una criatura.
- El Azote del bosque salvaje solo obtiene un contador +1/+1, al margen de cuántos contadores se pusieran sobre la criatura que no sea Hidra.

- Si tienes dos criaturas que no sean Hidra con la habilidad del Azote del bosque salvaje (tal vez porque mutaron usando la habilidad de mutación de *Ikorla: Mundo de behemots*), poner un contador +1/+1 sobre cualquier criatura que no sea Hidra que controlas hará que las dos habilidades se disparen la una a la otra indefinidamente. Si ningún jugador realiza una acción para romper este bucle, el juego termina en empate.
- 

Azusa, perdida pero buscando  
{2}{G}  
Criatura legendaria — Monje humano  
1/2  
Puedes jugar dos tierras adicionales en cada uno de tus turnos.

- La habilidad de Azusa es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el del Colmilloespada descontrolado.
- 

Baird, custodio de Argivia  
{2}{W}{W}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
2/4  
Vigilancia.  
Las criaturas no pueden atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

- Si controlas a Baird, tus oponentes pueden elegir no pagar para atacar con una criatura que ataca “si puede”. Si no hay ningún otro jugador, planeswalker o batalla al que atacar, esa criatura simplemente no ataca.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas pueden atacar a tu compañero de equipo y a los planeswalkers que controla sin tener que pagar maná.
- 

Balan, caballero nómada  
{2}{W}{W}  
Criatura legendaria — Caballero felino  
3/3  
Daña primero.  
Balan, caballero nómada tiene la habilidad de dañar dos veces mientras haya dos o más Equipos anexados a ella.  
{1}{W}: Anexa todos los Equipos que controlas a Balan.

- La habilidad activada de Balan no tiene restricciones de cuándo jugarla. Puedes activarla en cualquier momento en el que tengas la prioridad.
  - Si Balan hace daño de dañar primero y luego gana la habilidad de dañar dos veces (probablemente porque consiguió algún Equipo con su habilidad activada después de que se hiciese el daño de dañar primero), también hará daño de combate normal.
-

Bandada de cuervos

{3} {U} {U}

Criatura — Ave

4/4

Vuela.

Siempre que otra criatura muera, puedes robar una carta.

Si lo haces, descarta una carta.

- Si otra criatura muere al mismo tiempo que la Bandada de cuervos, su última habilidad se dispara.
  - No puedes hacer nada entre que robas una carta y descartas una carta; tampoco lanzar o usar la habilidad de ciclo de la carta que robaste.
- 

Banquete de la sucesión

{4} {B} {B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -4/-4 hasta el final del turno.

Te conviertes en el monarca.

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

Bastión de los recuerdos

{2} {B}

Encantamiento

Cuando el Bastión de los recuerdos entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si una o más criaturas que controlas mueren al mismo tiempo que el Bastión de los recuerdos deja el campo de batalla, su última habilidad disparada se dispara por cada una de esas criaturas.
  - Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que las criaturas que controlas reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la última habilidad vaya a la pila.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Bastión de los recuerdos hace que el equipo oponente pierda 2 vidas y el tuyo gane 1 vida.
-

Behemot cascocráter

{5} {G} {G} {G}

Criatura — Bestia

5/5

Prisa.

Cuando el Behemot cascocráter entre al campo de batalla, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- El valor de X se determina solo en cuanto la habilidad disparada del Behemot cascocráter se resuelve, lo cual tal vez incluya al propio Behemot cascocráter. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.
  - La habilidad disparada del Behemot cascocráter afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. No afectará a las criaturas que entren bajo tu control más adelante en el turno.
- 

Behemot majestuoso

{4} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

Arrolla.

Cuando el Behemot majestuoso entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Siempre que gires una tierra para obtener maná mientras eres el monarca, agrega un maná adicional de cualquier color.

- La última habilidad del Behemot majestuoso es una habilidad de maná disparada. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- 

Belicista de la frontera

{3} {R}

Criatura — Guerrero humano

4/4

Siempre que una o más criaturas ataquen a uno de tus oponentes o a un planeswalker que controlan, esas criaturas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Las criaturas que tus oponentes controlen y que ataquen a uno de tus oponentes harán que se dispare la habilidad de la Belicista de la frontera.
-



Belzenlok, señor demonio  
{4} {B} {B}  
Criatura legendaria — Demonio anciano  
6/6

Vuela, arrolla.

Cuando Belzenlok, señor demonio entre al campo de batalla, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Luego, pon esa carta en tu mano. Si el valor de maná de la carta es de 4 o más, repite este proceso. Belzenlok, señor demonio te hace 1 punto de daño por cada carta puesta en tu mano de esta manera.

- Una vez que la habilidad disparada se resuelva, la habilidad continuará hasta que o bien exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos o no logres exiliar ninguna carta que no sea tierra mientras realizas este proceso. Antes de eso, no puedes elegir dejar de recibir las bendiciones de Belzenlok, señor demonio.
- Las cartas de tierra exiliadas de esta manera permanecerán exiliadas.
- La habilidad de Belzenlok, señor demonio te hace cierta cantidad de daño de una vez; no te hace 1 punto de daño varias veces.
- Si el coste de maná de la carta que no sea tierra incluye {X}, X se considera 0.
- Si la carta que no sea tierra no tiene coste de maná, su valor de maná es de 0.
- El valor de maná de una carta partida, como las cartas con la habilidad de secuela del bloque de Amonkhet, es igual al valor de maná combinado de sus dos mitades.

---

Bombonera  
{4}  
Artefacto  
{T}: Lanza una moneda a cara o cruz. Si ganas el lanzamiento, destruye todos los permanentes que no sean tierra.

- Lanzas una moneda en cuanto la habilidad de la Bombonera se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre que ve el resultado del lanzamiento y que todos los permanentes que no sean tierra se destruyen.
- Si ganas el lanzamiento, la Bombonera se destruye junto con todos los otros permanentes que no sean tierra (a menos que tengan la habilidad de indestructible).

---

Bramador malicioso  
{5} {R}  
Criatura — Elemental  
6/1

Cuando el Bramador malicioso deje el campo de batalla, hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo.

Evocar {1} {R} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre al campo de batalla.)*

- La habilidad de evocar no cambia cuándo puedes lanzar la criatura que la tenga. Si solo podías lanzar ese hechizo de criatura en el momento en el que pudieras lanzar un conjuro, lo mismo sucede para lanzarlo con la habilidad de evocar.
- Si un hechizo de criatura lanzado con la habilidad de evocar cambia de controlador antes de entrar al campo de batalla, se seguirá sacrificando cuando entre al campo de batalla. De manera similar, si una criatura lanzada con la habilidad de evocar cambia de controlador después de entrar al campo de batalla, pero antes de que se resuelva su habilidad de sacrificar, se seguirá sacrificando. En ambos casos, el controlador de la criatura en el momento en el que dejó el campo de batalla controlará su habilidad de dejar el campo de batalla.
- Cuando lanzas un hechizo pagando su coste de evocar, su coste de maná no cambia. En vez de eso, solo pagas el coste de evocar.
- 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 evocar. Eso se debe a que afectan al coste total del hechizo, no a su coste de maná.
- Si la habilidad de sacrificar de la habilidad de evocar se dispara o no cuando la criatura entra al campo de batalla depende de si el controlador del hechizo elige pagar el coste de evocar, no de si lo pagó (si se redujo o alteró por otra habilidad, por ejemplo).
- Si estás lanzando un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes usar su habilidad de evocar.

#### Bribona de los zumbones

{2} {U} {U}

Criatura — Artífice bribón humano

2/2

Cuando la Bribona de los zumbones entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura artefacto Tóptero incoloras 1/1 con la habilidad de volar.

Girar dos artefactos enderezados que controlas: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Puedes girar cualesquiera dos artefactos enderezados que controlas, incluidas las criaturas artefacto que no estuvieran bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.
- Activar la segunda habilidad de la Bribona de los zumbones después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

#### Brinelin, el kraken lunar

{6} {U} {U}

Criatura legendaria — Kraken

6/8

Cuando Brinelin, el kraken lunar entre al campo de batalla y siempre que lances un hechizo con valor de maná de 6 o más, puedes regresar el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

Camarada. *(Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.)*

- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.

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

Bufón agitador

{4} {R}

Criatura — Diablo

5/5

Siempre que sacrifiques un permanente, el Bufón agitador hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad del Bufón agitador es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes.
  - Si sacrificas un permanente como parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad del Bufón agitador se resolverá antes de ese hechizo o habilidad.
  - La habilidad del Bufón agitador se dispara cuando lo sacrificas. Si sacrificas otros permanentes al mismo tiempo, también se dispara para ellos.
  - Un permanente legendario que va a un cementerio por la “regla de leyendas” no es sacrificado.
- 

Buscahechizos

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/1

Cuando la Buscahechizos entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 2 o menos, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

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

Búsqueda frenética

{2} {U}

Instantáneo

Roba dos cartas, luego descarta dos cartas. Endereza hasta tres tierras.

- Robas dos cartas y descartas dos cartas mientras la Búsqueda frenética se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
  - Eliges qué tierras enderezar en cuanto el hechizo resuelve. No son objetivos y no es necesario que sean tierras que controlas.
-

Cadenero, maestro de demencia  
{3}{B}{B}  
Criatura legendaria — Sicario humano  
3/3

Todas las Pesadillas obtienen +1/+1.  
{B}{B}{B}, pagar 3 vidas: Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio. Esa criatura es negra y es una Pesadilla además de sus otros tipos de criatura.  
Cuando Cadenero, maestro de demencia deje el campo de batalla, exilia todas las Pesadillas.

- La criatura que se pone en el campo de batalla por la habilidad activada de Cadenero solo es negra, no es negra además de sus otros colores. Sin embargo, es una Pesadilla además de sus otros tipos de criatura. En cuanto entra al campo de batalla, ya es una Pesadilla negra (y quizá algunos otros tipos de criatura); no entra y luego se convierte en una Pesadilla negra.

---

Cambio de realidad  
{1}{U}  
Instantáneo  
Exilia la criatura objetivo. Su controlador manifiesta la primera carta de su biblioteca. *(Ese jugador pone la primera carta de su biblioteca en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Si es una carta de criatura, puede ponerse boca arriba en cualquier momento por su coste de maná.)*

- El permanente boca abajo es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis.
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombres, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, igual que las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.

- Puedes mirar un permanente boca abajo que controlas en cualquier momento. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo o te diga que debes hacerlo.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla. También debes llevar el registro de cómo fue puesta boca abajo cada una de ellas (manifestada, lanzada boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, y así sucesivamente).
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán, porque aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.
- Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, una carta de dos caras que se transforma no puede transformarse ni convertirse. Si la cara frontal de una carta de dos caras boca abajo es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.

#### Camino al exilio

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Camino al exilio intente resolverse, el hechizo no se resuelve. El controlador de la criatura no buscará una carta de tierra básica.
- No es necesario que el controlador de la criatura exiliada busque una tierra básica en su biblioteca. Si ese jugador no lo hace, no barajará su biblioteca.

#### Campeón de la Llama

{1} {R}

Criatura — Guerrero humano

1/1

Arrolla.

El Campeón de la Llama obtiene +2/+2 por cada Aura y Equipo anexados a él.

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

Canción de las dríadas  
{2} {G}  
Encantamiento — Aura  
Encantar permanente.  
El permanente encantado es una tierra Bosque incolora.

- El permanente encantado pierde cualquier color, tipo y subtipo de carta que tuviese. Seguirá teniendo cualquier supertipo que tuviese y su nombre no cambiará. Gana “{T}: Agrega {G}” y pierde todas las otras habilidades de su texto de reglas. Seguirá teniendo cualquier habilidad que haya ganado con otros efectos.
  - Si el permanente era un Aura o Equipo, se desanexa de aquello a lo que estuviera anexo.
- 

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

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

Capitana del cargadermo  
{2} {G}  
Criatura — Guerrero humano  
2/3  
Supervivencia {G}. (*{G}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Activa la habilidad de supervivencia solo como un conjuro.*)  
Cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella tiene la habilidad de arrollar.

- El coste para activar la habilidad de supervivencia de una criatura incluye el símbolo de girar ({T}). La habilidad de supervivencia de una criatura no puede activarse a menos que esa criatura haya estado bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno.
  - Varias criaturas con la habilidad de supervivencia también otorgan una habilidad a las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas, incluidas a ellas mismas. Estos contadores podrían provenir de una habilidad de supervivencia, pero contará cualquier contador +1/+1 sobre la criatura.
-

Capitana Ripley Vance

{2}{R}

Criatura legendaria — Pirata humano

3/2

Siempre que lances tu tercer hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la Capitana Ripley Vance y luego hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La Capitana Ripley Vance no tiene que estar en el campo de batalla para ser testigo del lanzamiento de los dos primeros hechizos. Mientras ya esté en el campo de batalla cuando lanzas el tercer hechizo de un turno, su habilidad se dispara.
  - Aunque usted no lo crea, Ripley cuenta los hechizos que se lanzaron incluso si no se resolvieron. Esto significa que cuenta igualmente los hechizos que fueron contrarrestados.
  - Copiar un hechizo no es lo mismo que lanzar un hechizo.
- 

Carcelero de palacio

{2}{W}{W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Cuando el Carcelero de palacio entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Cuando el Carcelero de palacio entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que un oponente se convierta en el monarca.

- Si no eres el monarca en cuanto la segunda habilidad del Carcelero de palacio se resuelve, la criatura será exiliada hasta que haya un nuevo monarca y que ese jugador sea uno de tus oponentes. La criatura no regresará de inmediato solo porque un oponente se convierta en el monarca.
  - Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
  - Si una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
  - Aunque el Carcelero de palacio deje el campo de batalla, la criatura exiliada no regresará. El juego esperará hasta la próxima vez que un oponente se convierta en el monarca.
  - El oponente que controlaba la carta exiliada no tiene por qué ser el mismo que se convierte en el monarca para hacer que esa carta regrese al campo de batalla. Cualquier oponente que se convierta en el monarca hará que la carta regrese.
- 

Cariátide ilysea

{1}{G}

Criatura — Planta

1/1

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

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

Cenizeida la peregrina

{1}{R}

Criatura legendaria — Chamán elemental

1/1

{1}{R}: Pon un contador +1/+1 sobre Cenizeida la peregrina. Si esta es la tercera vez que esta habilidad se resuelve este turno, remueve todos los contadores +1/+1 de Cenizeida la peregrina y ella hace esa misma cantidad de daño a cada criatura y a cada jugador.

- “Esa misma cantidad de daño” se refiere a la cantidad de contadores +1/+1 que se removieron de Cenizeida la peregrina. Como se removieron los contadores, es probable que el daño mate a Cenizeida la peregrina.
- La habilidad activada de Cenizeida la peregrina cuenta las resoluciones, no las activaciones. Cualquier habilidad así que siga en la pila no contará para el total.
- Cuando la habilidad se resuelve, cuenta la cantidad de veces que esa misma habilidad de esta criatura ya se resolvió ese turno. No importa quién controlaba la criatura o las habilidades anteriores cuando se resolvieron. Una copia de esta habilidad (creada por los Anillos de Fogón Brillante, por ejemplo) contará para el total. Las habilidades de otras criaturas con el mismo nombre no contarán para el total, ni tampoco una habilidad que se haya contrarrestado.
- Obtienes la bonificación solo la tercera vez que la habilidad se resuelve. No obtendrás la bonificación la cuarta, quinta, sexta ni cualquier vez posterior.

Colmilloespada descontrolado

{2}{G}

Criatura — Dinosaurio

5/5

*Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

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

El Colmilloespada descontrolado no puede atacar ni bloquear a menos que tengas la bendición de la ciudad.

- La segunda habilidad del Colmilloespada descontrolado es acumulativa si controlas más de uno. También es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de Entrar en lo desconocido.
- Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.
- Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos (cartas en la pila) y los emblemas no son permanentes.



- Si lanzas un hechizo con la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad hasta que se resuelva. Los jugadores pueden responder a ese hechizo intentando cambiar si obtienes la bendición de la ciudad.
- Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva y te otorgue la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad.
- Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
- En un permanente, la habilidad de ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que te daría tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.

#### Confluencia ardiente

{2} {R} {R}

Conjuro

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

- La Confluencia ardiente hace 1 punto de daño a cada criatura.
  - La Confluencia ardiente hace 2 puntos de daño a cada oponente.
  - Destruye el artefacto objetivo.
- Si el primer o el segundo modo se eligen varias veces, cada uno de esos modos representa un evento de asignación de daño separado. Por ejemplo, si tu oponente lanza la Confluencia ardiente y elige el segundo modo tres veces y tú controlas el Serafín guardián (una criatura con la habilidad “Si una fuente que controla un oponente fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño”), recibirás 3 puntos de daño en total.

#### Confluencia fértil

{4} {G} {G}

Conjuro

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

- Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
  - Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.
  - Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Confluencia justa

{3}{W}{W}

Conjuro

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

- Crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.
- Exilia el encantamiento objetivo.
- Ganas 5 vidas.

- Si el tercer modo se elige varias veces, cada uno de esos modos representa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si el tercer modo se elige tres veces y controlas a Heliód, Corona Solar (una criatura con la habilidad “Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura o encantamiento objetivo que controlas”), la habilidad de Heliód se disparará tres veces, hasta un total de tres contadores +1/+1.

---

Confluencia mística

{3}{U}{U}

Instantáneo

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

- Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.
- Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.
- Roba una carta.

- Si eliges el primero y/o el segundo modo, pero todos los objetivos se convierten en ilegales antes de que la Confluencia mística se resuelva, el hechizo no se resolverá. Si también elegiste el último modo una o dos veces, no robarás ninguna carta. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

---

Construcción eficiente

{3}{U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de artefacto, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad disparada de la Construcción eficiente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

---

Criados leales

{2}{W}

Criatura — Consejero humano

1/1

Sacrificar los Criados leales: Regresa la carta de criatura legendaria objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Activa esto solo durante tu turno, antes de que se declaren atacantes.

- Si un turno tiene varias fases de combate, la habilidad solo se puede activar antes del comienzo del paso de declarar atacantes de la primera fase de combate en ese turno.

---

Custodi escudera

{4} {W}

Criatura — Clérigo espíritu

3/3

Vuela.

*Voluntad del consejo* — Cuando la Custodi escudera entre al campo de batalla, comenzando contigo, cada jugador vota por una carta de artefacto, criatura o encantamiento de tu cementerio. Regresa a tu mano la carta con más votos o las que empaten por la mayor cantidad.

- Si la Custodi escudera no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, el voto sucederá de todos modos y las cartas que tengan más votos seguirán regresando a tu mano.
- Dado que los votos se pronuncian por orden de turno, cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
- Debes votar por una de las opciones disponibles. No puedes abstenerte.
- Ningún jugador pronunciará su voto hasta que el hechizo o habilidad se resuelva. Si se quiere responder a ese hechizo o habilidad, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
- Los jugadores no podrán hacer nada después de votar y antes de que el hechizo o la habilidad que incluyó el voto termine de resolverse.
- La frase “el voto acaba en empate” se refiere solo a cuando hay más de una opción que recibió la mayor cantidad de votos. Por ejemplo, si una votación de cinco jugadores y tres opciones distintas acaba con tres votos, un voto y un voto, el voto no acaba en empate.
- Si una opción no tiene votos, no puede ser la que tenga más votos. Si todas las opciones tienen cero votos, la habilidad de votar no tiene efecto.

---

Daretti, sabio de la chatarra

{3} {R}

Planeswalker legendario — Daretti

3

+2: Descarta hasta dos cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

−2: Sacrifica un artefacto. Si lo haces, regresa la carta de artefacto objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

−10: Obtienes un emblema con “Siempre que un artefacto vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, regresa esa carta al campo de batalla al comienzo del próximo paso final”.

Daretti, sabio de la chatarra puede ser tu comandante.

- Puedes elegir descartar cero cartas en cuanto la primera habilidad se resuelve. En ese caso, no robarás ninguna carta.
- Eliges qué artefacto sacrificas en cuanto la segunda habilidad se resuelve. Debes sacrificar un artefacto si controlas al menos uno en ese momento. Por ejemplo, si controlas dos artefactos cuando activas la segunda

habilidad, pero el artefacto que querías sacrificar se destruye en respuesta a ello, debes sacrificar el otro artefacto en cuanto la habilidad se resuelve.

- La habilidad del emblema de Daretti regresará la carta de artefacto solo si sigue en tu cementerio cuando la habilidad disparada retrasada se resuelva al comienzo del próximo paso final. Si la carta de artefacto dejó tu cementerio antes de ese momento (incluso si regresó a tu cementerio), la habilidad no la regresará al campo de batalla.

---

Desangrar

{X} {B} {B}

Conjuro

Cada oponente pierde X vidas. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera.

- Los jugadores pueden perder más vidas de las que tienen. Por ejemplo, si estás jugando un juego de varios jugadores en el que uno de tus oponentes tiene 3 vidas y tu otro oponente tiene 10 vidas, si lanzas Desangrar con 4 como valor de X, tus oponentes acabarán con -1 vida y 6 vidas, respectivamente. Ganarás 8 vidas.

---

Despertar a los muertos

{X} {B} {B}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo durante el combate del turno de un oponente.

Regresa X cartas de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Sacrifica esas criaturas al comienzo del próximo paso final.

- La habilidad disparada retrasada que te hace sacrificar las criaturas solo se disparará una vez. Si no sacrificas una o más de esas criaturas en ese momento (tal vez porque otro jugador ganó su control), la habilidad no intentará hacer que las sacrifiques en turnos futuros.

---

Déspota del horizonte

{5} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Cuando el Déspota del horizonte entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, si eres el monarca, crea una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar.

- La última habilidad del Déspota del horizonte verifica si eres el monarca en cuanto comienza tu mantenimiento. Si no lo eres, la habilidad no se disparará. No podrás hacer nada para convertirte en el monarca durante tu mantenimiento a tiempo para que se dispare esa habilidad. La habilidad también verificará si eres el monarca en cuanto intente resolverse. Si no eres el monarca en ese momento, la habilidad no tendrá efecto.

---

Diezmo asfixiante

{3} {W}

Encantamiento

Siempre que un oponente robe una carta, ese jugador puede pagar {2}. Si el jugador no lo hace, creas una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".)*

- Si un oponente debe robar varias cartas, ese jugador las roba todas antes de decidir cuántas veces quiere pagar por la habilidad disparada del Diezmo asfixiante.

---

Diluvio tóxico

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga X vidas.

Todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno.

- Si lanzas el Diluvio tóxico sin pagar su coste de maná, seguirás teniendo que elegir el valor de X y pagar X vidas. La razón es que el hechizo no tiene {X} en su coste de maná.
- Cuando se resuelva el Diluvio tóxico, afecta a todas las criaturas en el campo de batalla. Las que entren al campo de batalla o se conviertan en criaturas más adelante en el turno no se verán afectadas.

---

Disparacuneta

{2} {R}

Criatura — Chamán trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, el Disparacuneta hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- La habilidad disparada del Disparacuneta se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad del Disparacuneta hace que el equipo oponente pierda 4 vidas.

---

Doble de cuerpo

{4} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Doble de cuerpo entre al campo de batalla como una copia de cualquier carta de criatura en un cementerio.

- Trata el Doble de cuerpo como si fuera la carta elegida cuando entra al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto esta carta entre al campo de batalla”, “esta carta entra al campo de batalla con” y “cuando esta carta entre al campo de batalla” de la carta elegida también funcionará.
- No tienes por qué elegir una carta para copiarla. Si no lo haces, el Doble de cuerpo entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y probablemente vaya a tu cementerio de inmediato, a menos que algo aumente su resistencia para mantenerlo con vida.

#### Dominio de la estirpe

{5} {B} {B}

#### Conjuro

Elige un tipo de criatura. Destruye todas las criaturas que no sean del tipo elegido.

- Una vez que el Dominio de la estirpe comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termine. En particular, los jugadores no pueden intentar salvar a sus criaturas después de que hayas elegido un tipo de criatura.
- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Felino. Los tipos de cartas como “artefacto” no se pueden elegir.
- No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Guerrero Felino”. Un Guerrero Felino es tanto un Guerrero como un Felino. Le afecta cualquier cosa que afecte a ambos tipos y no le afecta lo que afecte a las criaturas que no sean Guerrero o Felino.

#### Dragón acaparador

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Cuando el Dragón acaparador entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto, exiliarla y luego barajar.

Cuando el Dragón acaparador muera, puedes poner la carta exiliada en la mano de su propietario.

- La carta de artefacto que encuentras se exilia boca arriba. Todos los jugadores pueden ver qué es.
- Las dos habilidades del Dragón acaparador están vinculadas. La segunda habilidad se refiere solo a la carta exiliada por la primera habilidad del Dragón acaparador. En otras palabras, cada Dragón acapara su propio tesoro.
- Si el Dragón acaparador muere antes de que su primera habilidad se resuelva, su segunda habilidad se disparará y no hará nada. Luego se resolverá su primera habilidad. Si eliges exiliar una carta de artefacto de tu biblioteca, se exiliará indefinidamente.

Dragón de la hoguera

{5} {R} {R}

Criatura — Dragón

6/6

Vuela.

Siempre que el Dragón de la hoguera haga daño de combate a un jugador, hace esa misma cantidad de daño a cada criatura que controla ese jugador.

- El daño hecho por la habilidad disparada del Dragón de la hoguera no es daño de combate.
- 

Drakuseth, fauces de fuego

{4} {R} {R} {R}

Criatura legendaria — Dragón

7/7

Vuela.

Siempre que Drakuseth, fauces de fuego ataque, hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo y 3 puntos de daño a cada uno de hasta otros dos objetivos.

- No puedes elegir el mismo objetivo varias veces para que reciba 6, 7 o 10 puntos de daño.
  - Si Drakuseth ataca a un planeswalker y el daño que hace la habilidad de Drakuseth hace que la lealtad de ese planeswalker llegue a 0, Drakuseth continúa atacando. Puede ser bloqueado y no hará daño de combate si no es bloqueado. Lo mismo sucede si Drakuseth ataca a una batalla y se reducen a 0 los contadores de defensa de esa batalla debido al daño causado por la habilidad de Drakuseth.
- 

Druida polenbrillante

{1} {G}

Criatura — Druida elfo

1/1

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

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

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

El Dios Escarabajo

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Deidad

5/5

Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente pierde X vidas y tú adivinas X, donde X es la cantidad de Zombies que controlas.

{2}{U}{B}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio. Crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un Zombie negro 4/4.

Cuando El Dios Escarabajo muera, regrésalo a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si esta criatura muere, pero deja tu cementerio antes del próximo paso final, permanecerá en su nueva zona.
- El “próximo paso final” se refiere al próximo paso final que ocurre, no al paso final del próximo turno. Si esta criatura muere antes del paso final de un turno (por ejemplo, durante el combate), regresará a la mano de su propietario al comienzo del paso final de ese turno.
- La cantidad de Zombies que controlas se cuenta en cuanto se resuelve la primera habilidad de El Dios Escarabajo. Los jugadores pueden intentar cambiar esa cantidad en respuesta a la habilidad (tal vez activando su segunda habilidad).
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de El Dios Escarabajo hace que el equipo oponente pierda una cantidad de vidas igual al doble de la cantidad de Zombies que controlas, aunque solo adivinas una cantidad de cartas igual a la cantidad de Zombies que controlas.

---

El Gran Crómlech

{7}{G}{G}

Artefacto legendario

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

{T}: Agrega {G}{G}. Ganas 2 vidas.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre ella y roba una carta.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambie, esa fuerza nueva se usará para determinar la reducción de coste.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de El Gran Crómlech, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de El Gran Crómlech sigue siendo lo que determinaste anteriormente.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico del coste de El Gran Crómlech. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- Una vez que la última habilidad de El Gran Crómlech se dispare, robarás una carta incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura por alguna razón (probablemente porque dejó el campo de batalla).



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

El Sol Inmortal

{6}

Artefacto legendario

Los jugadores no pueden activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers.

Al comienzo de tu paso de robar, roba una carta adicional.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos.

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

El ur-dragón

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

Criatura legendaria — Avatar dragón

10/10

*Eminencia* — Mientras El ur-dragón esté en la zona de mando o en el campo de batalla, te cuesta {1} menos lanzar otros hechizos de Dragón.

Vuela.

Siempre que uno o más Dragones que controlas ataquen, roba esa misma cantidad de cartas, luego puedes poner una carta de permanente de tu mano en el campo de batalla.

- Robas una carta por cada Dragón que controlabas y que atacó, incluso si alguno de ellos dejó el campo de batalla antes de que la habilidad disparada de El ur-dragón se resuelva.
  - Puedes poner solo una carta de permanente de tu mano en el campo de batalla, sin importar con cuántos Dragones atacaste o a cuántos jugadores atacaron.
  - Si un Dragón que controlas entra al campo de batalla atacando, no hará que se dispare la última habilidad de El ur-dragón.
  - La habilidad disparada de El ur-dragón se resuelve después de que las atacantes se hayan elegido. No puedes atacar con algunos Dragones, poner una carta de criatura con la habilidad de prisa en el campo de batalla y luego atacar con esa criatura. De manera similar, cualquier habilidad de “siempre que una criatura ataque” de la carta de permanente que pongas en el campo de batalla no se disparará.
-

Electromante cíclope

{4} {R}

Criatura — Hechicero cíclope

4/2

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

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

Émpata fiero

{2} {G}

Criatura — Elfo

1/1

Cuando el Émpata fiero entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de 6 o más, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

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

Éndrek Sahr, criador experto

{4} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea X fichas de criatura Thrull negras 1/1, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

Cuando controles siete o más Thrulls, sacrificas a Éndrek Sahr, criador experto.

- La segunda habilidad es un disparo de estado. Una vez que se dispara, no volverá a dispararse mientras la habilidad esté en la pila. Si la habilidad es contrarrestada y la condición de disparo sigue siendo cierta, volverá a dispararse de inmediato.
  - Cuando la segunda habilidad se resuelve, Éndrek Sahr será sacrificado sin importar cuántos Thrulls controles en ese momento, incluso si son menos de siete.
  - Los hechizos boca abajo son hechizos de criatura, pero tienen un valor de maná de 0.
-

Engendro cargador

{4} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela, prisa.

Siempre que el Engendro cargador ataque, puedes pagar

{5} {R} {R}. Si lo haces, endereza todas las criaturas

atacantes y después de esta fase hay una fase de combate adicional.

- Decides si pagar {5} {R} {R} en cuanto la habilidad del Engendro cargador se resuelve.
  - Si pagas {5} {R} {R}, la nueva fase de combate sigue inmediatamente la fase de combate actual. No hay una fase principal entre ellas.
  - La habilidad del Engendro cargador puede dispararse varias veces durante el mismo turno, puesto que su propia habilidad le otorga varias oportunidades para atacar. Cada vez que se resuelve, puedes crear una fase de combate adicional.
  - Si dos copias del Engendro cargador atacan al mismo tiempo, las habilidades de ambas copias se disparan. Si pagas {5} {R} {R} por cada una, se crearán dos fases de combate nuevas. Sin embargo, todas las criaturas atacantes se enderezan en cuanto esas habilidades se resuelven, no en cuanto la fase de combate empieza. Cualquier criatura que ataque durante la segunda fase de combate permanecerá girada durante la tercera fase de combate.
- 

Engullidor pirexiano

{6} {U}

Criatura — Bestia pirexiano

3/3

*Estampa* — Cuando el Engullidor pirexiano entre al campo de batalla, puedes exiliar la criatura objetivo que no sea ficha.

El Engullidor pirexiano obtiene +X/+Y, donde X es la fuerza e Y la resistencia de la carta de criatura exiliada.

- El Engullidor pirexiano obtendrá bonificaciones según la fuerza y resistencia de la carta en el exilio. Los contadores, Auras y Equipos que tuviese sobre ella antes de ser exiliada no se sumarán a esos números.
  - Las habilidades que definen la fuerza y resistencia de una criatura se aplican mientras la carta está en el exilio, pero no es el caso de las habilidades que suman o restan fuerza y/o resistencia. Por ejemplo, la habilidad del Ayudante de filigrana se aplica para determinar la fuerza y resistencia del Engullidor pirexiano, pero no la habilidad de la Mariscal de campo angelical. La fuerza y resistencia del Engullidor pirexiano se actualizan constantemente si cambia la fuerza y/o resistencia de la carta exiliada.
  - Si la carta en el exilio no es una carta de criatura (tal vez porque era una tierra que fue temporalmente una criatura mientras estuvo en el campo de batalla), el Engullidor pirexiano no obtendrá una bonificación.
-

Errante del Remolino

{5}{G}{U}{R}

Criatura legendaria — Elemental

7/5

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

Cascada, cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia*

*cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que*

*exilies una carta que no sea tierra que cueste menos.*

*Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las*

*cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden*

*aleatorio. Luego hazlo nuevamente.)*

- El Errante del Remolino se otorga a sí mismo la habilidad de prisa.
  - Cada copia de cascada se dispara y se resuelve por separado. El hechizo que lanzas a raíz de la primera habilidad de cascada irá a la pila encima de la segunda habilidad de cascada. Ese hechizo se resolverá antes de que exilies las cartas para la segunda habilidad de cascada.
  - Sin importar el hechizo que lances cuando se dispare la primera habilidad de cascada (o cuando se dispare cualquier habilidad de cascada que sea resultado de lanzar ese hechizo), la segunda habilidad de cascada disparada buscará un hechizo con un valor de maná menor que el valor de maná de 8 del Errante del Remolino.
  - El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
  - La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
  - Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
  - Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
  - Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
  - Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
  - El valor de maná de una carta partida se determina por el valor de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.
-

Esclavo portador

{1} {B}

Criatura — Vampiro

2/1

Cuando el Esclavo portador muera, crea una ficha de criatura Vástago Eldrazi incolora 1/1. Tiene “Sacrificar esta criatura: Agrega {C}”.

- Los Vástagos Eldrazi son parecidos a los Engendros Eldrazi del bloque de Zendikar. Ten en cuenta que los Vástagos Eldrazi son 1/1 y no 0/1.
- Vástago y Eldrazi son dos tipos de criatura distintos. Cualquier cosa que afecte al tipo Eldrazi afectará también a estas fichas, por ejemplo.
- Sacrificar una ficha de criatura Vástago Eldrazi para agregar {C} a tu reserva de maná es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

---

Escorpión dentellado

{B}

Criatura — Escorpión

1/2

Cuando el Escorpión dentellado muera, hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 2 vidas.

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

---

Estatuas inspiradoras

{3}

Artefacto

Los hechizos que no sean de artefacto que lances tienen la habilidad de improvisar. *(Tus artefactos pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.)*

- Varias copias de la habilidad de improvisar son redundantes.
- Si lanzas un hechizo que no sea de artefacto que requiere que sacrifiques un permanente como un coste adicional, puedes girar ese permanente (si es un artefacto) para la habilidad de improvisar del hechizo antes de que lo sacrifiques para pagar ese coste.
- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de improvisar se aplica después de haber calculado el coste total.
- Ya que la habilidad de improvisar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Improvisar no puede pagar por los símbolos de maná {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} del coste total de un hechizo.

- Improvisar no se puede usar para pagar algo que no sea el coste de lanzar el hechizo. Por ejemplo, no se puede usar durante la resolución de una habilidad que dice “Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}”.
- Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de improvisar hará que ese artefacto esté girado cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De igual manera, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.
- Girar un artefacto no hace que sus habilidades dejen de aplicarse, a menos que esas habilidades así lo indiquen.
- Un Equipo anexo a una criatura no se gira cuando se gira esa criatura, y girar ese Equipo no hace que la criatura se gire.
- Al utilizar la habilidad de improvisar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar artefactos que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Zumbido de la invención (un hechizo con la habilidad de improvisar y un coste de maná de {X}{U}{U}{U}) y eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3}{U}{U}{U}. Si giras dos artefactos, tendrás que pagar {1}{U}{U}{U}.

Excluir  
 {2}{U}  
 Instantáneo  
 Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.  
 Roba una carta.

- Excluir puede hacer objetivo a un hechizo de criatura que no puede ser contrarrestado. Cuando Excluir se resuelve, ese hechizo no será contrarrestado, pero robarás una carta igualmente.
- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando Excluir intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Exhalación sublime  
 {6}{W}  
 Conjuro  
 Audacia. (Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente.)  
 Destruye todas las criaturas.

- 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.

Experimento Kraj  
{2}{G}{G}{U}{U}  
Criatura legendaria — Mutante cieno  
4/6

El Experimento Kraj tiene todas las habilidades activadas de cada una de las otras criaturas con contadores +1/+1 sobre ellas.

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- A diferencia de cartas como el Elemental de mercurio, los costes de las habilidades activadas que gana el Experimento Kraj deben pagarse con los colores de maná correctos.
  - 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.
- 

Fantasma de Ramírez DePietro  
{2}{U}  
Criatura legendaria — Pirata espíritu  
2/3

El Fantasma de Ramírez DePietro no puede ser bloqueado por criaturas con resistencia de 3 o más. Siempre que el Fantasma de Ramírez DePietro haga daño de combate a un jugador, elige hasta una carta objetivo en un cementerio que fue descartada o puesta ahí desde una biblioteca este turno. Pon esa carta en la mano de su propietario.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen camarada.*)

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

Farol espectral  
{3}  
Artefacto  
{T}: Elige un jugador. Ese jugador agrega un maná de cualquier color que elija.

- Puedes elegirte a ti mismo.
-

Faucesgélidas de Ohran  
{3}{G}{G}  
Criatura nevada — Víbora  
2/6

Las criaturas atacantes que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Nevado es un supertipo, no un tipo de carta. No tiene significado de reglas ni función por sí mismo, pero otras cartas y habilidades pueden referirse a él.
- Si una o más criaturas que controlas hacen daño de combate a los jugadores al mismo tiempo que el Faucesgélidas de Ohran recibe daño letal, su habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.

---

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

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

---

Final de devastación  
{X}{G}{G}  
Conjuro  
Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta de criatura con valor de maná de X o menos y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja. Si X es 10 o más, las criaturas que controlas obtienen +X/+X y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

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



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

Flagelo del trono

{4} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Destronar. *(Siempre que esta criatura ataque al jugador con mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que el Flagelo del trono ataque por primera vez cada turno, si está atacando al jugador con mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas, endereza todas las criaturas atacantes. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- La habilidad del Flagelo del trono tiene una cláusula del “si” interviniente. Tiene que estar atacando al jugador con la mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas cuando se declara como atacante y en cuanto comienza a resolverse para que tenga efecto. Si, en cualquiera de los momentos, el jugador no es quien tiene la mayor cantidad de vidas ni quien está empatado con la mayor cantidad de vidas, la habilidad no tendrá efecto. En particular, esto es distinto a cómo funciona la habilidad de destronar. (La habilidad de destronar solo verifica una vez para ver si se dispara).
- La habilidad de destronar no se dispara si la criatura ataca a un planeswalker, incluso si su controlador tiene la mayor cantidad de vidas. Lo mismo sucede si la criatura ataca a una batalla, incluso si su protector tiene la mayor cantidad de vidas.
- Una vez que la habilidad de destronar se dispare, no importa lo que ocurra a los totales de vidas de los jugadores antes de que la habilidad se resuelva. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura incluso si el jugador defensor no tiene la mayor cantidad de vidas en cuanto la habilidad se resuelve.
- El contador +1/+1 se pone sobre la criatura antes de que se declaren bloqueadoras.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de destronar se disparará si la criatura ataca a cualquier jugador del equipo con la mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas.

Fluctuación fantasmal

{2} {U}

Instantáneo

Exilia dos artefactos, criaturas y/o tierras objetivo que controlas, luego regresa esas cartas al campo de batalla bajo tu control.

- Los dos objetivos pueden tener tipos de cartas distintos. Por ejemplo, puedes hacer objetivo a un artefacto y a una criatura con la Fluctuación fantasmal.
- 

Forjamyr

{1}{W}

Criatura — Artífice humano

2/1

Siempre que lances un hechizo de artefacto, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha de criatura artefacto Myr incolora 1/1.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
  - Mientras se resuelve la habilidad de la Forjamyr, no puedes pagar más de {1} para obtener más de un Myr.
- 

Furia de batalla temur

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

*Ferocidad* — Esa criatura también gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

- La Furia de batalla temur verifica si controlas una criatura con fuerza de 4 o más en cuanto se resuelve. Si es así, la criatura objetivo tiene la habilidad de arrollar hasta el final del turno, incluso si más adelante en el turno ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
  - Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador, planeswalker o batalla al que esa criatura está atacando.
- 

Garraguadaña

{5}

Artefacto — Equipo

Arma viviente. *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Germen Pirexiano negra 0/0 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

Equipar {3}.

- La habilidad disparada de la Garraguadaña se dispara y se resuelve después de que se haga el daño de combate. Por ejemplo, si la ficha de Germen hace 1 punto de daño de combate a un jugador con 10 vidas, el daño de combate reducirá el total de vidas de ese jugador a 9. Luego la habilidad de la Garraguadaña hará que ese jugador pierda 5 vidas, lo que dejará al jugador con 4 vidas.

- Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexas un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
- La ficha de Germen entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
- Si la ficha de Germen es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.
- Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.

#### Ghalta, el Hambre Primigenia

{10} {G} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

12/12

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la fuerza total de las criaturas que controlas.

Arrolla.

- Para determinar el coste total de Ghalta, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de Ghalta no sufre cambios, al margen del coste total para lanzar a Ghalta.
- El coste total para lanzar a Ghalta se define antes de que lo pagues. Por ejemplo, si controlas tres criaturas 2/2, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total de Ghalta es de {4} {G} {G}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
- Si, de alguna manera, la fuerza de una criatura es menor que 0, ese número se sustrae a la fuerza total de tus otras criaturas. Si la fuerza total de tus criaturas es de 0 o menos, el coste de Ghalta sigue siendo {10} {G} {G}.
- La primera habilidad de Ghalta no puede reducir su coste por debajo de {G} {G}.

#### Gigante lotleth

{6} {B}

Criatura — Gigante zombie

6/5

*Despojos* — Cuando el Gigante lotleth entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño al oponente objetivo por cada carta de criatura en tu cementerio.

- Las cartas de criatura con otros tipos, como las cartas de criatura artefacto, cuentan para las habilidades de despojos.
- Como las fichas no son cartas, nunca contarán para las habilidades de despojos.

Gigante tallo de habichuelas

{6} {G}

Criatura — Gigante

\*/\*

Tanto la fuerza como la resistencia del Gigante tallo de habichuelas son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

//ADV//

Pasos fértiles

{2} {G}

Conjuro — Aventura

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla y luego baraja. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Gigante tallo de habichuelas funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Una carta de aventurero es una carta de criatura 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 Gigante tallo de habichuelas es una carta de criatura verde con valor de maná de 7. No puede ser objetivo de la habilidad disparada del Zahorí de naufragios.
- 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. Por ejemplo, si controlas a Karador, Cacique Fantasma y el Gigante tallo de habichuelas está en tu cementerio, no puedes lanzarlo como los Pasos fértiles.
- 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 criatura. 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 criatura 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 criatura.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones de cuándo jugar la carta para el hechizo de criatura 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 como criatura.
- 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.

Gigantodón

{5} {R} {R}

Criatura — Bestia

7/5

Arrolla.

Suspender 4—{1} {R}. *(En lugar de lanzar esta carta desde tu mano, puedes pagar {1} {R} y exiliarla con cuatro contadores de tiempo sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo.*

*Cuando remuevas el último, lánzala sin pagar su coste de maná. Tiene la habilidad de prisa.)*

- Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que hace que lances la carta cuando se remueve el último contador de tiempo. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa hasta que pierdas el control de esa criatura (o, en casos poco habituales, si pierdes el control del hechizo de criatura mientras esté en la pila).
- 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, los efectos que modifiquen el momento en que pudieras lanzarla (como la habilidad de destello) y cualquier otro efecto que te impida lanzarla (como la habilidad del Mago entrometido) para determinar si puedes hacerlo y cuándo puedes hacerlo. No importa si puedes completar todos los pasos para lanzar la carta. Por ejemplo, puedes exiliar una carta con la habilidad de suspender que no tenga coste de maná o que requiera un objetivo incluso si no hay objetivos legales en ese momento.
- Las cartas exiliadas con suspender se exilian boca arriba.
- Exiliar una carta con suspender no es lanzar esa carta. Esta acción no usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si el hechizo requiere objetivos, dichos objetivos se eligen cuando el hechizo se lanza, no cuando se exilia.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre 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 vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada 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. Debes hacerlo aunque requiera objetivos y no quieras utilizar los únicos objetivos legales que haya. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de 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.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con *suspend*, no puedes elegir lanzarla pagando costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.
- Nunca tienes la obligación de activar habilidades de maná para pagar los costes, por lo que, si hay un coste de maná adicional obligatorio (como el de *Thalia, guardiana de Thraben*), puedes decidir no activar habilidades de maná para pagarlo y, por lo tanto, no lograrás lanzar la carta suspendida, que permanecerá en el exilio.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El valor de maná de un hechizo lanzado sin pagar su coste de maná se determina por su coste de maná, aunque no se haya pagado.
- Una criatura lanzada usando la habilidad de *suspend* entrará al campo de batalla con la habilidad de *prisa*. Tendrá la habilidad de *prisa* hasta que otro jugador gane su control (en casos poco habituales, otro jugador puede ganar el control del propio hechizo de criatura. Si se da el caso, la criatura no entrará al campo de batalla con la habilidad de *prisa*).

Gisela, Espada de la Noche Dorada

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

Criatura legendaria — Ángel

5/5

Vuela, daña primero.

Si una fuente fuera a hacer daño a un oponente o a un permanente que controla un oponente, en vez de eso, esa fuente hace el doble de ese daño a ese jugador o permanente.

Si una fuente fuera a hacerte daño a ti o a un permanente que controlas, prevén la mitad de ese daño, redondeando hacia arriba.

- Gisela duplica el daño hecho a tus oponentes y a los permanentes que controlan tus oponentes de cualquier fuente, incluidas las fuentes controladas por esos oponentes.
- Si varios efectos de reemplazo fueran a modificar la forma en que se hace el daño, el jugador que recibe el daño (o el controlador del permanente que recibe el daño) elige el orden en que se aplicarán esos efectos.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente o entre un oponente y uno o más permanentes que controla simultáneamente, divide la cantidad original y duplica los resultados. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de *arrollar* y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 puntos de daño respectivamente. No puedes duplicar el daño a 10 puntos primero y luego asignar 2 puntos de daño a la criatura y 8 al jugador.

Godo, señor de la guerra de los bandidos

{5} {R}

Criatura legendaria — Bárbaro humano

3/3

Cuando Godo, señor de la guerra de los bandidos entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Equipo, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

Siempre que Godo ataque por primera vez cada turno, enderézalo a él y a todos los Samuráis que controlas.

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

- No obtienes una fase principal adicional con la habilidad de Godo, señor de la guerra de los bandidos. La fase de combate adicional ocurre inmediatamente después de la primera fase de combate.
- 

Gólem de geoda

{5}

Criatura artefacto — Gólem

5/3

Arrolla.

Siempre que el Gólem de geoda haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar a tu comandante desde la zona de mando sin pagar su coste de maná. (*Sigues pagando los costes adicionales.*)

- Si deseas lanzar a tu comandante sin pagar su coste de maná, debes lanzarlo mientras la habilidad disparada del Gólem de geoda se resuelve. No puedes lanzarlo gratis más adelante en el turno. Puede lanzarse en un momento en el que normalmente no podrías lanzar un hechizo de criatura, pero otras restricciones (como “Lanza esta carta solo desde el cementerio”) deben cumplirse.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de concesión. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como el impuesto del comandante, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
  - La habilidad disparada del Gólem de geoda se dispara incluso si tu comandante no está en la zona de mando en el momento en el que el Gólem de geoda haga daño de combate a un jugador. Si tu comandante logra llegar allí antes de que el disparo se resuelva, puedes lanzarlo.
  - La habilidad disparada del Gólem de geoda se dispara incluso si recibe daño letal al mismo tiempo que hace daño de combate a un jugador.
- 

Golpe desviador

{2} {R}

Instantáneo

Si controlas un comandante, puedes lanzar este hechizo sin pagar su coste de maná.

Puedes elegir nuevos objetivos para el hechizo o la habilidad objetivo.

- Si eliges nuevos objetivos para el hechizo o habilidad objetivo, los nuevos objetivos deben ser legales.

- Si el hechizo o habilidad objetivo tiene una cantidad variable de objetivos, no puedes cambiar cuántos objetivos tiene.
- Si el hechizo o habilidad objetivo dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos o habilidades que distribuyen contadores.

Gonti, señor de la opulencia

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Bribón etergénito

2/3

Toque mortal.

Cuando Gonti, señor de la opulencia entre al campo de batalla, mira las cuatro primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo y exilia una de ellas boca abajo.

Luego, pon el resto en el fondo de esa biblioteca en un orden aleatorio. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarla.

- Puedes mirar y lanzar esa carta (y usar maná como si fuese maná de cualquier tipo para hacerlo) incluso si Gonti deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de Gonti, ese jugador no puede mirar ni lanzar la carta, pero tú todavía puedes.
- Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.
- Sigues pagando los costes de la carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar costes alternativos, como los costes de emerger, en vez del coste de maná de la carta.
- Gonti no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar la carta hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si dejas el juego, la carta permanece exiliada boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarla.
- Los seis tipos de maná son: blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro. El maná nevado no es un tipo de maná. Gonti, señor de la opulencia no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

Goremet

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

5/5

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

Vuela, arrolla.

Cuando el Goremet entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una criatura.

- En cuanto la habilidad disparada del Goremet se resuelve, en primer lugar, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige una criatura que



controla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.

---

Górex, el Caparatúmulo

{6} {B} {B}

Criatura legendaria — Tortuga zombie

4/4

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes exiliar cualquier cantidad de cartas de criatura de tu cementerio. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada carta exiliada de esta manera.

Toque mortal.

Siempre que Górex, el Caparatúmulo ataque o muera, elige una carta al azar exiliada con Górex y pon esa carta en la mano de su propietario.

- La primera habilidad de Górex no puede reducir su coste por debajo de {B} {B}. Puedes exiliar cualquier cantidad de cartas de criatura de tu cementerio, incluso si eso no reducirá más el coste de Górex.
  - Incluye todos los costes adicionales para lanzar a Górex antes de aplicar su reducción de coste. Por ejemplo, si Górex es tu comandante y se aplica un coste adicional de {6} por el “impuesto del comandante”, puedes lanzar a Górex si exilias cuatro cartas de criatura de tu cementerio y pagas {4} {B} {B}.
- 

Gran abolidor

{W} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Durante tu turno, tus oponentes no pueden lanzar hechizos ni activar habilidades de artefactos, criaturas o encantamientos.

- El Gran abolidor no impide que tus oponentes activen habilidades de cartas de artefacto, de criatura o de encantamiento en zonas que no sean el campo de batalla (como las habilidades de ciclo, por ejemplo).
  - El Gran abolidor no afecta a las habilidades disparadas ni a las habilidades estáticas.
- 

Grebas relámpago

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene las habilidades de prisa y velo.

*(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades.)*

Equipar {0}.

- No puedes desequipar un Equipo de una criatura. Si las Grebas relámpago están anexadas a la única criatura que controlas, no podrás anexarle otros Equipos (o hacerla objetivo con cualquier otra cosa) hasta que tengas otra criatura a la que puedas anexarle las Grebas relámpago.
- Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control y gana la habilidad de prisa, pero la pierde antes de atacar, no podrá atacar ese turno. Esto significa que no puedes usar una copia de las Grebas relámpago para que dos criaturas nuevas ataquen en el mismo turno.

---

Grenzo, creador de estragos

{R} {R}

Criatura legendaria — Bribón trasgo

2/2

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, elige uno:

- Incita la criatura objetivo que controla ese jugador.
  - Exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador.
- Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

- La carta exiliada por el segundo modo se exilia boca arriba.
- Si exilias una carta de tierra de esta manera, no puedes jugarla.
- Lanzar la carta exiliada sigue las reglas normales para lanzar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarla. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura de esta manera, debes esperar hasta tu fase principal para lanzarla.
- Si no lanzas la carta, permanecerá en el exilio.
- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o a un jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en lugar de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

---

Grieta ciclónica

{1} {U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas a la mano de su propietario.

Sobrecarga {6} {U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “el permanente objetivo” en su texto por “cada permanente”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de la Grieta ciclónica, ese hechizo tendrá un solo objetivo. 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.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), 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.
- 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.

#### Guardiascama de élite

{4}{W}

Criatura — Soldado humano

2/3

Cuando el Guardiascama de élite entre al campo de batalla, fortalece 2. (*Elige una criatura con la menor resistencia entre las criaturas que controlas y pon dos contadores +1/+1 sobre ella.*)

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

- La habilidad de fortalecer en sí misma no hace objetivo a ninguna criatura, aunque algunos hechizos y habilidades que fortalecen pueden tener otros efectos que hacen objetivo a criaturas. Por ejemplo, podrías poner contadores sobre una criatura con protección contra blanco con la habilidad de fortalecer del Guardiascama de élite.
- Determinas sobre qué criatura se ponen los contadores en cuanto el hechizo o habilidad que te indica que fortalezcas se resuelve.

#### Hadas artesanas

{3}{U}

Criatura — Artífice hada

2/2

Vuela.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo el control de un oponente, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Luego exilia todas las demás fichas creadas con las Hadas artesanas.

- Si controlas varias Hadas artesanas, la habilidad de cada una solo exilia fichas creadas con la habilidad de esas Hadas artesanas específicas.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- La ficha es un artefacto además de sus otros tipos. Esto es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Clon), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente esté copiando.
- Si el permanente que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.
- Una ficha de criatura que es una copia del comandante de un jugador no es un comandante.

Hamza, guardián de Arashin

{4}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero elefante

5/5

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de criatura por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Hamza, guardián de Arashin). El coste total se fija antes de que se pague cualquier coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo de criatura, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar la cantidad de criaturas que controlas con contadores +1/+1.
- La primera habilidad de Hamza solo afecta a los costes de maná genéricos. No puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {G}{W}.

Hechicero jinete del viento

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo, de conjuro o de Hechicero, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la última habilidad del Hechicero jinete del viento se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre estos eventos y no puede ocurrir nada.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo (si tiene cualquier objetivo). La habilidad se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Un hechizo de Hechicero es uno con el tipo de criatura Hechicero. Los hechizos con temática de Hechicero (como el Amuleto reliquia) no son hechizos de Hechicero.

---

Heliod, Corona Solar

{2}{W}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

5/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al blanco sea menor que cinco,

Heliod no es una criatura.

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

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

- La habilidad disparada de Heliod se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida del Filonoturno de Nadier o 3 vidas de Zacama, la Hecatombe Primigenia. Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad de Heliod se dispara una sola vez.
- Si una criatura recibe daño letal al mismo tiempo que tú ganas vidas, no puede obtener un contador de la habilidad de Heliod a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad de Heliod se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Heliod puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada.
- Un encantamiento que no sea una criatura con un contador +1/+1 sobre él no se verá afectado por ese contador hasta que se convierta en una criatura, en cuyo momento obtendrá +1/+1 por ese contador.
- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pireziano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.

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

Heraldo de la milicia celeste

{3}{W}{W}

Criatura — Ángel

4/4

Vuela, vigilancia.

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.)*

- Las fichas creadas por la habilidad de miríada entran al campo de batalla giradas aunque tengan la habilidad de vigilancia.
- El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miríada (o de cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miríada estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate, al controlador del planeswalker al que la criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate o al protector de la batalla a la que esta criatura estuviese atacando en el momento en el que se convirtió en una criatura atacante este combate.
- 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.
- 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 miríada

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 de criatura 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 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” 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.

---

Hidra sangrienta  
{X}{G}{G}{G}  
Criatura — Hidra  
0/0

Arrolla.

La Hidra sangrienta entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Hidra sangrienta muera, ganas una cantidad de vidas y robas una cantidad de cartas igual a su fuerza.

- Usa la fuerza de la Hidra sangrienta cuando murió (incluidos los contadores +1/+1 que tuviese sobre ella) para determinar cuántas vidas ganas y cuántas cartas robas.

---

Ídolo del olvido  
{2}

Artefacto

{T}: Roba una carta. Activa esto solo si creaste una ficha este turno.

{8}, {T}, sacrificar el Ídolo del olvido: Crea una ficha de criatura Eldrazi incolora 10/10.

- Puedes activar la primera habilidad del Ídolo del olvido incluso si la ficha que creaste se creó antes de que el Ídolo del olvido entrara al campo de batalla o si la ficha dejó el campo de batalla.

---

Impuesto sobre las tierras

{W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si un oponente controla más tierras que tú, puedes buscar en tu biblioteca hasta tres cartas de tierra básica, mostrarlas, ponerlas en tu mano y luego barajar.

- Puedes obtener cualquiera de las tierras “nevadas”, puesto que también tienen el supertipo “básica”.

- Esta habilidad tiene una “cláusula del “si” interviniente”. Eso significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que uno de tus oponentes controle más tierras que tú y que (2) la habilidad no hará nada si controlas al menos la misma cantidad de tierras que cada uno de tus oponentes para cuando se resuelva.
- Barajas tu biblioteca si buscas, incluso si no pones ninguna carta de tierra básica en tu mano.

#### Infestación reptante

{2}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes moler dos cartas. *(Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde cualquier parte durante tu turno, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La Infestación reptante debe estar en el campo de batalla para que su habilidad se dispare. Si es destruida al mismo tiempo que una o más criaturas de las cuales eres propietario, su habilidad no se disparará.

#### Inga Ojosrúnicos

{3}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Cuando Inga Ojosrúnicos entre al campo de batalla, adivina 3.

Cuando Inga Ojosrúnicos muera, roba tres cartas si tres o más criaturas murieron este turno.

- La cantidad de criaturas que murieron ese turno se verifica en cuanto la última habilidad se resuelve. Inga Ojosrúnicos contará, igual que las criaturas que mueran al mismo tiempo que Inga Ojosrúnicos y las criaturas que mueran mientras esta habilidad esté en la pila pero no se haya resuelto aún.
- La última habilidad contará a cualquier criatura que muera, sin importar quién la controlaba.

#### Ingeniería inversa

{3}{U}{U}

Conjuro

Improvisar. *(Tus artefactos pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.)*

Roba tres cartas.

- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de improvisar se aplica después de haber calculado el coste total.
- Improvisar no puede pagar por los símbolos de maná {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} del coste total de un hechizo.



- Improvisar no se puede usar para pagar algo que no sea el coste de lanzar el hechizo. Por ejemplo, no se puede usar durante la resolución de una habilidad que dice “Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}”.
- Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de improvisar hará que ese artefacto esté girado cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De igual manera, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.
- Girar un artefacto no hace que sus habilidades dejen de aplicarse, a menos que esas habilidades así lo indiquen.
- Un Equipo anexo a una criatura no se gira cuando se gira esa criatura, y girar ese Equipo no hace que la criatura se gire.
- Al utilizar la habilidad de improvisar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar artefactos que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas la Directiva de Saheeli y eliges que X sea 3, el coste total es de {3}{R}{R}{R}. Si giras dos artefactos, tendrás que pagar {1}{R}{R}{R}.

Inspectora de Thraben

{W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Quando la Inspectora de Thraben entra al campo de batalla, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

- La ficha se llama Ficha de Pista y tiene el subtipo de artefacto Pista. Pista no es un tipo de criatura.
- Las fichas son artefactos normales. Por ejemplo, pueden sacrificarse para lanzar la Purga angelical o ser objetivos de Desraizar.
- Si sacrificas una Pista para el coste o efecto de otra carta, como el de la Purga angelical o el Diario de Tamiyo, no puedes pagar {2} y sacrificarla para robar una carta.

Insurrección

{5}{R}{R}{R}

Conjuro

Endereza todas las criaturas y gana el control de ellas hasta el final del turno. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Enderezas todas las criaturas, controlas todas las criaturas y otorgas la habilidad de prisa a todas las criaturas.

### Intervención heroica

{1} {G}

Instantáneo

Los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- El conjunto de permanentes afectados por la Intervención heroica se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Los permanentes que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán las habilidades de antimaleficio e indestructible.
- Un planeswalker con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de lealtad e irá al cementerio de su propietario si su lealtad llega a 0.
- Una batalla con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de defensa en cuanto recibe daño. Si es un Asedio, seguirá exiliándose cuando el último contador de defensa se remueva de él y su controlador aún puede lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná.

---

### Inspector de la fundición

{3}

Criatura artefacto — Constructo

3/2

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

- Si un hechizo de artefacto tiene {X} en su coste de maná, elige primero el valor de X y luego reduce el coste en {1}. Por ejemplo, si eliges que X sea 4, lanzar un artefacto que cueste {X} costará {3} si controlas el Inspector de la fundición.
- Una vez que un jugador anuncie un hechizo de artefacto, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar remover el Inspector de la fundición del campo de batalla antes de que el coste de ese hechizo se determine.

---

### Isareth, la Resucitadora

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Toque mortal.

Siempre que Isareth, la Resucitadora ataque, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de X de tu cementerio al campo de batalla 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.

- La habilidad disparada de Isareth va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, una segunda habilidad se dispara y eliges una carta de criatura objetivo que regresar. Esto es diferente de las habilidades que dicen “Si lo haces...” porque los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que el maná se haya pagado y que la carta de criatura objetivo se haya elegido, pero antes de que esa carta sea regresada.
- Como todas las criaturas atacantes se eligen a la vez, una criatura regresada de esta manera no puede atacar durante el mismo combate en el que regresa, incluso si tiene la habilidad de prisa.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

- Si de algún modo remueves el contador de cadáveres de una criatura que Isareth regresó al campo de batalla, el efecto de reemplazo que la exiliará se sigue aplicando. El contador solo sirve para ayudarte a recordar qué criaturas serán exiliadas si fueran a dejar el campo de batalla.
- Si Isareth deja el campo de batalla, el efecto de reemplazo se sigue aplicando. Si una de las criaturas que regresó fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, será exiliada.
- Como “morir” significa ir al cementerio desde el campo de batalla, una criatura que en vez de eso es exiliada no “muere”. Las habilidades que fueran a dispararse cuando muriera no se disparan.

Jolrael, ermitaña de Mwonvuli

{1} {G}

Criatura legendaria — Druida humano

1/2

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Felino verde 2/2.

{4} {G} {G}: 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 en tu mano.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Jolrael estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó: si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno.
- La última habilidad de Jolrael sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de las criaturas afectadas a valores específicos. Si otros efectos que fijan estas características a valores específicos comienzan a aplicarse después de que la habilidad de Jolrael se resuelva, sobrescribirán esa parte del efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura afectada sin fijarlas a valores específicos se aplicarán sin importar cuándo comenzaron esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza y/o la resistencia de la criatura.
- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Jolrael. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de cartas en tu mano.

Judith, diva de la flagelación

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/2

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

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, Judith, diva de la flagelación hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- La última habilidad de Judith se dispara cuando Judith muere si no es una ficha.
- Si Judith muere al mismo tiempo que una o más criaturas que no sean fichas que controlas, la habilidad de Judith se dispara por cada una de ellas.
- Si tu total de vidas llega a 0 o menos al mismo tiempo que las criaturas que no sean fichas que controlas reciben daño letal, pierdes el juego antes de que la habilidad disparada de Judith vaya a la pila.

---

Jueza de forja de armaduras

{3}{G}

Criatura — Artífice elfo

3/3

Cuando la Jueza de forja de armaduras entre al campo de batalla, roba una carta por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

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

---

Kaho, historiadora de Minamo

{2}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Cuando Kaho, historiadora de Minamo entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta tres cartas de instantáneo, exílielas y luego baraja.

{X}, {T}: Puedes lanzar un hechizo con valor de maná de X de entre las cartas exiliadas con Kaho sin pagar su coste de maná.

- Si un efecto hace que una carta que exilió Kaho deje la zona de exilio, no puedes usar la habilidad de Kaho para lanzar esa carta.
- Si otro jugador gana el control de Kaho, ese jugador puede lanzar cualesquiera de las cartas exiliadas con la habilidad de Kaho.
- La habilidad activada de Kaho se refiere solo a las cartas exiliadas por su habilidad disparada. Si otro efecto exilió las cartas, no podrás usar a Kaho para lanzar dichas cartas.

---

Karador, Cacique Fantasma

{5}{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Espíritu centauro

3/4

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste (como el impuesto del comandante) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Karador). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas desde tu cementerio.

- Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Karador no afectará al hechizo. Puedes terminar de lanzarlo de forma normal.
- Si varios efectos te permiten jugar una carta desde tu cementerio, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a jugar la carta.
- Si lanzas un hechizo de criatura desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Karador entre bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de criatura desde tu cementerio ese turno.
- Si una carta de criatura va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.

Kazuul, tirano de los precipicios

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero ogro

5/4

Siempre que una criatura que controla un oponente ataque, si eres el jugador defensor, crea una ficha de criatura Ogro roja 3/3 a menos que el controlador de esa criatura pague {3}.

- Eres el jugador defensor si una criatura te está atacando a ti, a un planeswalker que controlas o a una batalla que proteges.
- Si eres el jugador defensor, la habilidad de Kazuul se dispara una vez por cada criatura que ataca, no solo una vez por combate. El jugador atacante elige si pagar {3} o permitirte crear una ficha de Ogro cada vez que una de esas habilidades se resuelve.
- En cuanto la habilidad se resuelve, no puedes poner la ficha de Ogro en el campo de batalla sin dar explícitamente la opción al jugador atacante de pagar {3}, incluso si el jugador atacante se olvidó de esta habilidad.
- La habilidad se dispara y se resuelve durante el paso de declarar atacantes. Si pones una ficha de Ogro en el campo de batalla como resultado, puedes bloquear con ella durante esa fase de combate.
- Si una criatura atacante tiene una habilidad de “siempre que esta criatura ataque”, esa habilidad va a la pila primero y la habilidad de Kazuul va a la pila después. Aunque la habilidad de Kazuul se resolverá primero y posiblemente cree una ficha de Ogro, cualquier objetivo de la otra habilidad ya se habrá elegido en ese momento y, por lo tanto, el objetivo no puede ser la ficha de Ogro nueva.
- En un juego de varios jugadores, la habilidad verifica si eres el jugador defensor por cada criatura atacante individual. Por ejemplo, si una criatura te ataca y dos criaturas atacan a otro jugador, la habilidad de Kazuul solo se dispara una vez.

Kemba, regente del kha

{1} {W} {W}

Criatura legendaria — Clérigo felino

2/4

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Felino blanca 2/2 por cada Equipo anexado a Kemba, regente del kha.

- La cantidad de Equipos anexados a Kemba se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Si Kemba ya no está en el campo de batalla en ese momento, se verifica cómo existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de Equipos anexados a ella.

---

Kozilek, la Gran Distorsión

{8} {C} {C}

Criatura legendaria — Eldrazi

12/12

Cuando lances este hechizo, si tienes menos de siete cartas en la mano, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

Amenaza.

Descartar una carta con valor de maná de X: Contrarresta el hechizo objetivo con valor de maná de X.

- La habilidad disparada de Kozilek verifica si tienes menos de siete cartas en la mano cuando lanzas a Kozilek. Kozilek está en la pila en este momento y no en tu mano. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si tienes siete o más cartas en la mano en ese momento, la habilidad no hará nada.
- Para activar la última habilidad, tiene que haber un objetivo legal: un hechizo en la pila. Ese objetivo determinará el valor de X y el valor de maná de la carta que descartes. No puedes activar la habilidad a menos que puedas igualar el valor de maná de un hechizo en la pila con el de una carta en tu mano.
- El valor de maná de un hechizo no cambia, incluso si se lanzó usando un coste alternativo (como un coste de evocar). Por ejemplo, el valor de maná de un Bramador malicioso (un hechizo con un coste de maná de {5} {R}) que se lanzó por su coste de despertar de {1} {R} {R} es de 6.
- Si hay una {X} en el coste de maná de la carta que descartas, esa X es 0. Cualquier {X} en el coste de maná del hechizo objetivo tendrá el valor que se determinase para ella en cuanto se lanzó el hechizo.

---

Krenko, jefe de turba

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero trasgo

3/3

{T}: Crea X fichas de criatura Trasgo rojas 1/1, donde X es la cantidad de Trasgos que controlas.

- La habilidad cuenta cada Trasgo que controlas, incluido el propio Krenko, no solo las fichas que crea.

---

La reina Marquesa

{1} {R} {W} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/3

Toque mortal, prisa.

Cuando La reina Marquesa entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, si un oponente es el monarca, crea una ficha de criatura Asesino negra 1/1 con las habilidades de toque mortal y prisa.

- La última habilidad de La reina Marquesa (¡que su reinado sea longevo!) verifica si un oponente es el monarca en cuanto comienza tu mantenimiento. Si ningún oponente es el monarca, la habilidad de La reina Marquesa (¡que su reinado sea longevo!) no se disparará. La habilidad de La reina Marquesa (¡que su reinado sea longevo!) también verificará si un oponente es el monarca en cuanto intente resolverse. Si ningún oponente es el monarca en ese momento, la habilidad de La reina Marquesa (¡que su reinado sea longevo!) no tendrá ningún efecto.
- 

Ladronzuelo de tesoros

{2} {R}

Criatura — Bribón trasgo

3/2

Siempre que un oponente gire un artefacto para obtener maná, gana el control de ese artefacto hasta el final de tu próximo turno.

- Un artefacto “se gira para obtener maná” cuando un jugador activa una habilidad de maná de un artefacto que incluya {T} (el símbolo de girar). En particular, girar un artefacto para pagar un hechizo con la palabra clave improvisar no es girar ese artefacto para obtener maná.
  - Si el artefacto deja el campo de batalla, el Ladronzuelo de tesoros no lo roba de la zona a la que se movió.
  - El artefacto permanece girado cuando ganas su control.
  - Si un oponente gira un artefacto para obtener maná durante tu turno, ganarás el control de ese artefacto y mantendrás ese control hasta el final de tu próximo turno.
  - Si controlas varios Ladronzuelos de tesoros, todos sus efectos caducan al mismo tiempo. No te quedarás un artefacto más tiempo.
  - Si varios jugadores controlan un Ladronzuelo de tesoros cada uno, un artefacto girado para obtener maná hará un viaje muy largo. Por ejemplo, si el jugador A gira un artefacto para obtener maná durante su turno, y los jugadores B y C son los siguientes jugadores por orden de turno que controlan a los Ladronzuelos de tesoros, la habilidad de C se resuelve antes que la de B y C gana el control del artefacto. Luego, B gana el control del artefacto, lo mantiene durante su turno, y luego C vuelve a ganar el control del artefacto una vez que el efecto de B caduca. Luego, A volverá a tenerlo después de que caduque el efecto de C. Sin embargo, si B o C giran el artefacto para obtener maná, uno de ellos se lo arrebatará al otro. Tendrás que prestar mucha atención a qué efectos siguen vigentes, cuáles han caducado y quién es el propietario de qué.
  - En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si ese jugador controla algunos tesoros robados, termina el efecto que le otorga el control de esos artefactos.
-

Ladronzuelo impulsivo

{R}

Criatura — Pirata trasgo

1/1

Cuando el Ladronzuelo impulsivo muera, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}", sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".)*

Replicar {3} {R}. *({3}{R}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)*

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

---

Larva carroñera

{3} {B}

Criatura — Insecto

0/5

La Larva carroñera obtiene +X/+0, donde X es la mayor fuerza entre las cartas de criatura en tu cementerio.

Cuando la Larva carroñera entre al campo de batalla, muele cuatro cartas. *(Pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- La primera habilidad de la Larva carroñera se aplica solo cuando está en el campo de batalla. En todas las otras zonas, su fuerza es 0.
  - Cualquier contador que haya sobre criaturas que mueran o los efectos que las afecten hasta el final del turno no se aplicarán a las cartas que estén en el cementerio de su propietario.
-



Látigo infernal

{1} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de alcance.

Siempre que la criatura equipada reciba daño, hace una cantidad de daño igual a su fuerza al jugador o planeswalker objetivo.

Equipar {2} {R}.

- Utiliza la fuerza de la criatura equipada en cuanto se resuelve la habilidad disparada para determinar la cantidad de daño que se hace. Si la criatura equipada ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la criatura equipada no está en el campo de batalla en cuanto la habilidad disparada se resuelve, pero tenía la habilidad de vínculo vital cuando dejó el campo de batalla, ganarás vidas.

---

Lectura de huesos

{2} {B}

Conjuro

Adivina 2, luego roba dos cartas. Pierdes 2 vidas.

- La pérdida de vidas es parte del efecto del hechizo. No es un coste adicional. Si la Lectura de huesos no se resuelve, no perderás vidas.
- Cuando adivinas, puedes poner todas las cartas que miras en la parte superior de tu biblioteca de nuevo, puedes poner todas esas cartas en el fondo de tu biblioteca o puedes poner algunas de esas cartas en la parte superior y las demás en el fondo.
- Tú eliges el orden de las cartas que regresan a tu biblioteca después de adivinarlas, sin importar dónde las pongas.
- Las acciones de una carta se llevan a cabo de forma secuencial. Para algunos hechizos y habilidades, eso significa que adivinar será la última acción. Para otros, eso significa que adivinarás y después llevarás a cabo otras acciones.

---

Liche vindicativo

{3} {B}

Criatura — Hechicero zombie

4/1

Cuando el Liche vindicativo muera, elige uno o más.

Cada modo debe hacer objetivo a un jugador distinto.

- El oponente objetivo sacrifica una criatura.
  - El oponente objetivo descarta dos cartas.
  - El oponente objetivo pierde 5 vidas.
- No puedes elegir más modos para la habilidad disparada del Liche vindicativo que la cantidad de oponentes que tengas, pero tienes que elegir al menos un objetivo si puedes.
  - No tienes por qué elegir un modo para cada oponente. Por ejemplo, podrías hacer que un oponente pierda 5 vidas y no perjudicar a los otros oponentes. Puede que ellos no sean tan amables.
-

Linterna cromática

{3}

Artefacto

Las tierras que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Las tierras que controlas no perderán ninguna de las otras habilidades que tienen. Tampoco ganarán ni perderán ningún tipo de tierra.
- 

Llamarada salvaje

{X}{R}{R}

Instantáneo

La Llamarada salvaje hace X puntos de daño a la criatura objetivo.

*Dominio de hechizos* — Si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio, la Llamarada salvaje también hace X puntos de daño al controlador de esa criatura.

- La Llamarada salvaje solo hace objetivo a la criatura. No hace objetivo a ningún jugador, incluso si se aplica la habilidad de dominio de hechizos.
  - Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal para cuando la Llamarada salvaje intente resolverse, la Llamarada salvaje no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño a la criatura ni a su controlador.
  - Verifica si hay dos o más cartas de instantáneo y/o de conjuro en tu cementerio en cuanto el hechizo se resuelve para determinar si la habilidad de dominio de hechizos se aplica. El hechizo en sí no cuenta porque todavía está en la pila cuando verificas esto.
- 

Lorthos, el creador de mareas

{5}{U}{U}{U}

Criatura legendaria — Pulpo

8/8

Siempre que Lorthos, el creador de mareas ataque, puedes pagar {8}. Si lo haces, gira hasta ocho permanentes objetivo. Esos permanentes no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

- Puedes hacer objetivo a cualesquiera ocho permanentes (o menos). No pasa nada si hay alguno que ya esté girado o si los controla alguien que no sea el jugador defensor.
  - Si un permanente hecho objetivo está enderezado en el momento en el que comienza el próximo paso de enderezar de su controlador, esta habilidad no le afecta. No se aplicará más adelante cuando el permanente hecho objetivo se gire.
  - Si un permanente afectado cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su anterior controlador, esta habilidad impedirá que se enderece durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.
-

Maestra de filo celestial

{5}{W}

Criatura — Ángel

3/6

Vuela, daña dos veces.

Cuando la Maestra de filo celestial entre al campo de batalla, puedes anexarle cualquier cantidad de Auras y Equipos que controlas.

Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1 por cada Aura y Equipo anexados a la Maestra de filo celestial.

- No mueves Auras ni Equipos hasta que la habilidad disparada de la Maestra de filo celestial se resuelve. Si la Maestra de filo celestial ya no está en el campo de batalla, las Auras y Equipos que ibas a anexarle permanecen como estaban.
- No puedes intentar anexar un Aura o un Equipo a la Maestra de filo celestial si esa Aura o ese Equipo no pueden ser anexados legalmente a ella.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si la Maestra de filo celestial deja el campo de batalla durante ese turno o si se remueve un Aura o Equipo de ella.

---

Maga del portal

{2}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando la Maga del portal entre al campo de batalla durante el paso de declarar atacantes, puedes volver a elegir a qué jugador o permanente ataca la criatura atacante objetivo. *(No puede atacar a su controlador o a sus permanentes.)*

- Puedes lanzar la Maga del portal fuera del paso de declarar atacantes. Si la Maga del portal entra al campo de batalla fuera del paso de declarar atacantes, su habilidad simplemente no se dispara.
  - Volver a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.
  - Volver a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura no hace que se disparen las habilidades de “siempre que esta criatura ataque”.
  - Si vuelves a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura atacante, se sigue considerando que esa criatura atacó al jugador o permanente que se declaró, pero ahora ataca al nuevo jugador o permanente.
  - 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.
-

Mago de la rueda  
{2} {R}  
Criatura — Hechicero humano  
3/3  
{1} {R}, {T}, sacrificar el Mago de la rueda: Cada jugador descarta su mano y luego roba siete cartas.

- Si cada jugador tiene menos de siete cartas en su biblioteca en cuanto la habilidad del Mago de la rueda se resuelve, el juego acaba en empate.

---

Mangara, el Diplomático  
{3} {W}  
Criatura legendaria — Clérigo humano  
2/4  
Vínculo vital.  
Siempre que un oponente ataque con criaturas, si dos o más de esas criaturas te atacan y/o atacan a planeswalkers que controlas, roba una carta.  
Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, roba una carta.

- Si alguna de las criaturas atacantes deja el campo de batalla mientras la habilidad disparada de Mangara está en la pila, usa el jugador o planeswalker al que estuviera atacando antes de dejarlo para determinar si robas una carta. Por otra parte, si es removida del combate sin dejar el campo de batalla, usa su información actual para determinar que ya no te ataca a ti o a un planeswalker que controlas.
- Si tu oponente te ataca a ti con una criatura y a tu planeswalker con otra, robas una carta.
- Robas solo una carta, al margen de cuántas criaturas te estén atacando a ti y a tus planeswalkers más allá de la segunda.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

---

Martillo de Nazahn  
{4}  
Artefacto legendario — Equipo  
Siempre que el Martillo de Nazahn u otro Equipo entre al campo de batalla bajo tu control, puedes anexar ese Equipo a la criatura objetivo que controlas.  
La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de indestructible.  
Equipar {4}.

- Si el Martillo de Nazahn entra al campo de batalla al mismo tiempo que otros Equipos que controlas, su habilidad se disparará por cada uno de esos Equipos.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la criatura equipada puede convertirse en letal si anexas el Martillo de Nazahn a una criatura distinta durante ese turno.

---

Martillo enano

{2} {R}

Artefacto — Equipo

Cuando el Martillo enano entra al campo de batalla, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Berserker Enano roja 2/1 y luego anéxale el Martillo enano.

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {3}.

- Decides si pagar {2} en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Si lo haces, creas inmediatamente la ficha de criatura Berserker Enano y le anexas el Martillo enano. Ningún jugador puede responder a tu decisión de pagar o no ni tampoco puede realizar ninguna acción durante este proceso.
- La ficha de criatura Berserker Enano entra al campo de batalla como una criatura 2/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 2/1.

---

Maza del valiente

{2} {W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada contador de carga sobre la Maza del valiente y tiene la habilidad de vigilancia.

Siempre que una criatura entra al campo de batalla bajo tu control, pon un contador de carga sobre la Maza del valiente.

Equipar {3}.

- La criatura equipada tiene la habilidad de vigilancia incluso si la Maza del valiente no tiene contadores de carga sobre ella.

---

Maza meteórica

{4} {R} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +4/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {4}.

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

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.

- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el valor de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

#### Mecatitán torrencial

{4} {U} {U}

Criatura artefacto — Constructo

5/6

Destello.

Cuando el Mecatitán torrencial entre al campo de batalla, puedes lanzar la carta de instantáneo objetivo de tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Si lanzas la carta, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada del Mecatitán torrencial. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se siguen aplicando las restricciones de cuándo lanzarla (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”).
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de emerger. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Sabotaje incendiario, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Mélek, ejemplar ízzet

{4}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero extraño

2/4

Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.

Puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu biblioteca, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Mélek no afecta a las reglas asociadas a cuándo puedes lanzar la carta. Si es una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
  - Debes pagar todos los costes de ese hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos, como los costes de sobrecarga. Aunque no puedes pagar costes adicionales para la copia que se crea, los efectos basados en cualquiera de los costes adicionales que se pagaron para el hechizo original se copian como si esos mismos costes también se hubiesen pagado para la copia. Por ejemplo, si un jugador sacrifica una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y copias ese hechizo, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.
  - La última habilidad de Mélek copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro que lances desde tu biblioteca, no solo uno que tenga objetivos.
  - Cuando la última habilidad se resuelva, crea una copia del hechizo. Tú controlas la copia. Esa 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 normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.
  - La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
  - Si el hechizo que se copia es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No puedes elegir otro.
  - Si el hechizo que se copia tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como la Deuda con los inmortales), la copia tiene el mismo valor de X.
  - Las cartas de instantáneo y de conjuro con la habilidad de milagro permiten que un jugador lance una carta inmediatamente tras robarla. Si lanzas un hechizo de esta manera, lo lanzas desde tu mano y no desde tu biblioteca. En ese caso, la habilidad de Mélek no se disparará.
  - La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes suspenderla, activar su habilidad de ciclo, descartarla ni activar ninguna de sus habilidades activadas.
  - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, la nueva primera carta no se mostrará hasta que termines de hacer eso.
  - Cuando juegues mostrando la primera carta de tu biblioteca, si un efecto te dice que robes varias cartas, tendrás que mostrar cada carta antes de robarla.
-

Mentes que brillan

{U}

Conjuro

*Unir fuerzas* — Comenzando contigo, cada jugador puede pagar cualquier cantidad de maná. Cada jugador roba X cartas, donde X es la cantidad total de maná pagado de esta manera.

- La parte de robar cartas del efecto no es opcional. Un jugador no puede elegir robar menos de X cartas.

---

Merin del clan Nel Toth

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Chamán humano

3/4

Siempre que otra criatura que controlas muera, obtienes un contador de experiencia.

Al comienzo de tu paso final, elige la carta de criatura objetivo en tu cementerio. Si el valor de maná de esa carta es menor o igual que la cantidad de contadores de experiencia que tengas, regrésala al campo de batalla. De lo contrario, pon esa carta en tu mano.

- Si Merin del clan Nel Toth deja el campo de batalla al mismo tiempo que mueren otras criaturas que controlas, su primera habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.
- No puedes elegir poner la carta de criatura en tu mano si su valor de maná es menor o igual que la cantidad de contadores de experiencia que tienes en cuanto la habilidad se resuelve.
- Si una carta de criatura en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la primera habilidad, de otra habilidad, de proliferar, etc.

---

Mikaeus, el impío

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

Criatura legendaria — Clérigo zombie

5/5

Intimidar.

Siempre que un Humano te haga daño, destrúyelo.

Las otras criaturas que no sean Humano que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de resiliencia.

*(Cuando una criatura con la habilidad de resiliencia muera, si no tenía contadores +1/+1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella.)*

- Cualquier daño que recibas de un Humano hará que se dispare la habilidad de Mikaeus, incluido el daño que no sea de combate que recibas de un Humano y el daño que recibas de un Humano que controlas.
- Si un Humano te hace daño al mismo tiempo que Mikaeus recibe daño letal, la habilidad disparada de Mikaeus se dispara. Ese Humano se destruirá aunque Mikaeus haya dejado el campo de batalla.



- Si una criatura que no sea Humano que controlas sin un contador +1/+1 muere al mismo tiempo que Mikaeus, la habilidad de resiliencia de esa criatura otorgada por Mikaeus se dispara y regresará al campo de batalla.
  - La bonificación +1/+1 que Mikaeus otorga a otras criaturas que no sean Humano que controlas no es un contador. No prevendrá que la habilidad de resiliencia se dispare.
- 

Ministrante de la obligación

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/1

Ultratumba 2. *(Cuando esta criatura muera, crea dos fichas de criatura Espíritu blancas y negras 1/1 con la habilidad de volar.)*

- Como todas las bloqueadoras se eligen a la vez, no puedes bloquear con una criatura con la habilidad de ultratumba, esperar a que muera y luego bloquear con las fichas de Espíritu que deja.
- 

Mirri, duelista del Vientoligero

{1} {G} {W}

Criatura legendaria — Guerrero felino

3/2

Daña primero.

Siempre que Mirri, duelista del Vientoligero ataque, cada oponente no puede bloquear con más de una criatura este combate.

Mientras Mirri, duelista del Vientoligero esté girada, no te puede atacar más de una criatura cada combate.

- Mientras Mirri esté girada, no hay restricciones para cuántas criaturas pueden atacar a planeswalkers que controlas o a batallas que proteges.
  - Girar a Mirri después de que las criaturas hayan atacado no hará que las criaturas se remuevan del combate.
- 

Místico murmurador

{3} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/5

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Ilusión Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.

- La habilidad disparada del Místico murmurador se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
-

Mízzix de los izmagnus

{2} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero trasgo

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná mayor que la cantidad de contadores de experiencia que tengas, obtienes un contador de experiencia.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de instantáneo y de conjuro por cada contador de experiencia que tengas.

- Terminas de lanzar un hechizo, incluido pagar sus costes, antes de que la primera habilidad de Mízzix se dispare. La habilidad que te otorga el contador de experiencia se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
- La última habilidad de Mízzix no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La última habilidad de Mízzix no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de ese hechizo es de {X} {R} y tienes un contador de experiencia, podrías elegir 5 como valor de X y pagar {4} {R} para lanzar el hechizo.
- Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la primera habilidad, de otra habilidad, de proliferar, etc.

Morophon, el Ilimitado

{7}

Criatura legendaria — Metamorfo

6/6

Cambiaformas. *(Esta carta es de todos los tipos de criatura.)*

En cuanto Morophon, el Ilimitado entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Te cuesta {W} {U} {B} {R} {G} menos lanzar los hechizos del tipo elegido. Este efecto reduce solo la cantidad de maná de color que pagas.

Las otras criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Fragmentado o Guerrero. No se pueden elegir tipos de cartas, como artefacto, ni supertipos, como legendario o nevado.
- El efecto de Morophon reduce el coste total hasta un maná de cada color. Por ejemplo, si un hechizo del tipo elegido cuesta {4} {R} {W} {W}, costará {4} {W} después de aplicar el efecto de Morophon.

- Si un hechizo tiene símbolos de maná híbrido en su coste de maná, eliges qué mitad vas a pagar antes de determinar el coste total. Por ejemplo, si un hechizo del tipo elegido cuesta  $\{2\}\{(w/u)\}\{(w/u)\}$ , puedes elegir que el coste sea  $\{2\}\{W\}\{U\}$  y reducirlo a  $\{2\}$ .
- Los efectos de reducción de coste se aplican después de otros modificadores de coste, así que Morophon puede reducir los costes adicionales o costes alternativos de hechizos del tipo elegido.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a otras criaturas que controlas del tipo elegido puede convertirse en letal si Morophon deja el campo de batalla durante ese turno.

Mowu, compañero leal

$\{3\}\{G\}$

Criatura legendaria — Perro

3/3

Vigilancia, arrolla.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre

Mowu, compañero leal, en vez de eso, se pone esa

misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre él.

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

Municiones improvisadas

$\{1\}\{R\}$

Encantamiento

$\{1\}$ , sacrificar un artefacto o una criatura: Las

Municiones improvisadas hacen 1 punto de daño a

cualquier objetivo.

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

Mutación de acero oscuro

$\{1\}\{W\}$

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada es una criatura artefacto Insecto con fuerza y resistencia base de 0/1, tiene la habilidad de indestructible y pierde todas sus otras habilidades, tipos de carta y tipos de criatura.

- La Mutación de acero oscuro sobrescribe la fuerza y resistencia impresas de la criatura encantada, así como cualesquiera habilidades que definen características que definen fuerza y/o resistencia.
- La Mutación de acero oscuro sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza o la resistencia de la criatura encantada a un valor específico. Si estos efectos comienzan a aplicarse después de que la Mutación de acero oscuro entre al campo de batalla, funcionarán de forma normal.

- Sin embargo, la Mutación de acero oscuro no sobrescribe los efectos que cambian la fuerza o resistencia de la criatura encantada sin fijarla a un valor específico (como los que crean el Crecimiento gigante o el Himno glorioso). Tampoco sobrescribirá el efecto de los contadores.
- La criatura encantada solo será un artefacto y una criatura, no cualquier otro tipo de carta. Solo será un Insecto, no cualquier otro tipo de criatura.
- En algunos casos infrecuentes, la criatura puede tener subtipos que no sean tipos de criatura antes de que sea encantada con la Mutación de acero oscuro. Si tenía cualquier otro subtipo de artefacto (como Equipo), lo seguirá teniendo. Si tenía cualquier subtipo que no sea un tipo de artefacto y de criatura (como Altar), no lo seguirá teniendo.
- La criatura conservará todos los supertipos que tenía. En particular, si la Mutación de acero oscuro está encantando una criatura legendaria, esa criatura seguirá siendo legendaria. Además, si está encantando a un comandante, esa criatura seguirá siendo un comandante.
- La Mutación de acero oscuro no afecta a los colores de la criatura encantada, si es que los tiene. Seguirá siendo del color o colores que era antes de que la Mutación de acero oscuro entrase al campo de batalla.
- La Mutación de acero oscuro hace que la criatura encantada pierda todas las habilidades excepto la de indestructible en cuanto es encantada. Todas las habilidades que gane la criatura después de ese momento funcionarán de forma normal.

Myr caballeroso

{2}{W}

Criatura artefacto — Caballero myr

2/2

{2}{W}: Adaptar 1. *(Si esta criatura no tiene contadores +1/+1 sobre ella, pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre el Myr caballeroso, gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Siempre puedes activar una habilidad que haga que una criatura se adapte. En cuanto esa habilidad se resuelva, si la criatura tiene un contador +1/+1 sobre ella por cualquier razón, no pondrás ningún contador +1/+1 adicional sobre ella.
- Si una criatura pierde todos sus contadores +1/+1 de alguna manera, puede adaptarse de nuevo y obtener más contadores +1/+1.

Myr de espejismo

{3}

Criatura artefacto — Myr

2/2

Destello.

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

- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden intentar remover el Myr de espejismo del campo de batalla para hacer que el lanzamiento sea ilegal. Remover el Myr de espejismo después de que lances un hechizo no afectará a ese hechizo.
- El Myr de espejismo no tiene efecto en las tierras artefacto porque no se lanzan como hechizos.

---

Neheb, el Eterno

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero minotauro zombie

4/6

Afligir 3. *(Siempre que esta criatura sea bloqueada, el jugador defensor pierde 3 vidas.)*

Al comienzo de tu fase principal poscombate, agrega {R} por cada vida que tus oponentes hayan perdido este turno.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- Como se dispara al comienzo de una fase, la última habilidad de Neheb no es una habilidad de maná. Usa la pila y puede contrarrestarse con efectos que interactúan con habilidades disparadas, como el de la Obstruccionista hábil.
- Tienes una fase principal poscombate incluso si ninguna criatura atacó durante un turno. La última habilidad de Neheb se disparará.
- Si un oponente pierde vidas, pero Neheb deja el campo de batalla antes de que empiece tu fase principal poscombate, su última habilidad no se dispara.
- La habilidad de Neheb se fija solo en cuántas vidas perdieron los oponentes durante el turno, no en cuánto disminuyó su total de vidas en comparación con las que tenían al principio del turno. Por ejemplo, si un oponente perdió 2 vidas y luego ganó 8 vidas antes de tu fase principal poscombate, agregarás {R} {R} a tu reserva de maná.
- Si un oponente perdió vidas y, a consecuencia de esto, pierde el juego antes de tu fase principal poscombate, la última habilidad de Neheb cuenta esa pérdida de vidas.
- Si por algún motivo tienes más de dos fases principales en un turno, cada fase principal tras la primera es una fase principal poscombate y la última habilidad de Neheb se disparará al comienzo de cada una de ellas.
- Si varias criaturas bloquean una criatura con la habilidad de afligir, esa habilidad se dispara solo una vez.
- La habilidad de afligir hace que el jugador defensor pierda vidas; no es ni daño ni daño de combate.
- Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor. Si una criatura está atacando a una batalla, el protector de esa batalla es el jugador defensor.
- La habilidad de afligir se resuelve antes de que se haga el daño de combate. Si esta pérdida de vidas deja al jugador con 0 vidas o menos, ese jugador pierde el juego inmediatamente. Una criatura bloqueadora con la habilidad de vínculo vital no hará daño de combate a tiempo para salvar a ese jugador.

---

Nekusar, el arrasamientos

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

Criatura legendaria — Hechicero zombie

2/4

Al comienzo del paso de robar de cada jugador, ese jugador roba una carta adicional.

Siempre que un oponente robe una carta, Nekusar, el arrasamientos hace 1 punto de daño a ese jugador.

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

---

Nudillos de latón

{4}

Artefacto — Equipo

Cuando lances este hechizo, cópialo. (*La copia se convierte en una ficha.*)

La criatura equipada tiene la habilidad de dañar dos veces mientras dos o más Equipos estén anexados a ella.

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

- Varias copias de la habilidad de dañar dos veces no aumentan la cantidad de veces que daña. Esa criatura solo hace daño de combate dos veces igualmente.
- Una copia de un hechizo de permanente entra al campo de batalla como una ficha. Esto no es lo mismo que un efecto que crea una ficha, y cualquier efecto que haga referencia a crear una ficha no se aplica a las copias de los hechizos de permanente.

---

Odric, maestro estratega

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/4

Daña primero.

Siempre que Odric, maestro estratega y al menos otras tres criaturas ataquen, tú eliges qué criaturas bloquean este combate y cómo bloquean esas criaturas.

- Puedes decidir que una criatura no bloquee.
- Todas las declaraciones de bloqueadoras deben seguir siendo legales.
- Si hay un coste asociado con que una criatura bloquee y eliges que esa criatura bloquee, su controlador puede elegir pagar ese coste o no. Si ese jugador decide no pagar ese coste, debes proponer otras criaturas bloqueadoras.

---

Ogro amo del distrito

{3}{B}{B}

Criatura — Bribón ogro

3/3

Siempre que otra criatura que no sea ficha muera, puedes crear una ficha de criatura Rata negra 1/1.

Las Ratas que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

- Todas las Ratas que controlas tienen la habilidad de toque mortal mientras el Ogro amo del distrito esté en el campo de batalla, no solo las que creó el Ogro amo del distrito.
-

Omnath, centro de maná  
{2} {G}  
Criatura legendaria — Elemental  
1/1  
No pierdes el maná verde que no hayas usado en cuanto terminan los pasos y las fases.  
Omnath, centro de maná obtiene +1/+1 por cada maná verde sin usar que tengas.

- Puedes mantener el maná verde en tu reserva de maná indefinidamente mientras Omnath esté en el campo de batalla. Eso significa que, si agregas un maná verde a tu reserva de maná durante un paso o fase, puedes usarlo durante un paso o fase posterior, o incluso en un turno posterior. Otros tipos de maná seguirán vaciándose de tu reserva de maná en cuanto termine cada paso o fase.
- Si un maná verde que agregas a tu reserva de maná tiene ciertas restricciones o condiciones asociadas con él (por ejemplo, si fue producido por el Ziggurat antiguo), estas se aplicarán a ese maná, al margen de cuándo lo uses.
- Una vez que Omnath deje el campo de batalla, tienes hasta el final del paso o fase actual para usar cualquier maná verde que haya en tu reserva de maná antes de que también se vacíe de forma normal. No hay ninguna penalización asociada con esto, excepto la pérdida del maná.

---

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

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

---

Oviya Pashiri, fraguavidas sabia  
{G}  
Criatura legendaria — Artífice humano  
1/2  
{2} {G}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.  
{4} {G}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora X/X, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Oviya Pashiri. La fuerza y la resistencia de la ficha no cambiarán si cambia la cantidad de criaturas que controlas.

- La ficha de Constructo que creas no cuenta para X para la habilidad que la crea.
- 

Pacto de las sepulturas

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

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas muera, cada otro jugador sacrifica una criatura.

- Cada otro jugador sacrifica una criatura por cada criatura que controlas que vaya a un cementerio.
- 

Padeem, Cónsul de Innovación

{3} {U}

Criatura legendaria — Artífice vedalken

1/4

Los artefactos que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas el artefacto con el valor de maná más alto o empatado por el valor de maná más alto, roba una carta.

- El artefacto que controlas debe tener el valor de maná más alto solo entre los artefactos en el campo de batalla, no entre todos los permanentes en el campo de batalla.
  - Si un artefacto tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
  - Si no controlas un artefacto con el valor de maná más alto en cuanto comienza tu mantenimiento, la segunda habilidad de Padeem no se disparará. No puedes lanzar un instantáneo para destruir un artefacto del oponente durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
  - Si ya no controlas un artefacto con el valor de maná más alto en cuanto la habilidad disparada de Padeem se resuelve, no robarás una carta.
- 

Paisaje infinito

Tierra

El Paisaje infinito entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}, sacrificar el Paisaje infinito: Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica que compartan un tipo de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Puedes elegir buscar una carta de tierra básica con la última habilidad del Paisaje infinito.
-



Palacio de ópalo

Tierra

{T}: Agrega {C}.

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

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

---

Paladín de acero puro

{W}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Siempre que un Equipo entre al campo de batalla bajo tu control, puedes robar una carta.

*Meturgia* — Los Equipos que controlas tienen la habilidad de equipar {0} mientras controles tres o más artefactos.

- Puedes seguir activando las otras habilidades de equipar del Equipo si quieres.
- Una vez que la habilidad de equipar {0} se activa, hacer que el Paladín de acero puro deje el campo de batalla o hacer que su controlador controle menos de tres artefactos no impedirá que se resuelva la habilidad de equipar.

---

Paliza salvaje

{3}{R}{R}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo durante tu turno y solo durante el combate.

Elige uno:

- Las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
- Endereza todas las criaturas que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

Entrelazar {1}{R}.

- La fase de combate adicional ocurre directamente después de la fase de combate en la que se lanza la Paliza salvaje. No hay una fase principal entre las dos fases de combate.
- 

Pavo real codiciado

{3}{U}{U}

Criatura — Ave

3/4

Vuela.

Siempre que el Pavo real codiciado ataque, puedes incitar a la criatura objetivo que controla el jugador defensor. *(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
  - Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o a un jugador que la incitó.
  - Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
  - Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
  - Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en lugar de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.
- 

Perder el favor

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando Perder el favor entre al campo de batalla, gira la criatura encantada y te conviertes en el monarca.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador a menos que ese jugador sea el monarca.

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

### Perturbación del decoro

{2} {R} {R}

#### Conjuro

Incita a todas las criaturas que no controlas. (*Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.*)

- Las criaturas que entren al campo de batalla después de que la Perturbación del decoro se resuelva no serán incitadas.
- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o a un jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en lugar de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

---

### Piedra de Fellwar

{2}

#### Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color que pueda producir una tierra que controla un oponente.

- Solo produce un maná incluso si la tierra puede producir más de uno.
- Esto funciona incluso si las tierras del oponente están giradas. Solo verifica qué tipos de maná se pueden producir, no si las habilidades que los producen se pueden usar en ese momento.
- La habilidad se puede activar si el oponente no tiene tierras que producen maná, pero el efecto no podrá generar ningún maná.
- Los colores de maná son: blanco, azul, negro, rojo y verde. La Piedra de Fellwar no puede girarse para obtener maná incoloro, incluso si una tierra que controla un oponente puede producir maná incoloro.
- La Piedra de Fellwar verifica los efectos de todas las habilidades que producen maná de las tierras que controlan tus oponentes, pero no verifica sus costes. Por ejemplo, el Risco vívido tiene la habilidad “{T}, remover un contador de carga del Risco vívido: Agrega un maná de cualquier color”. Si un oponente controla el Risco vívido y tú controlas la Piedra de Fellwar, puedes girar la Piedra de Fellwar para obtener cualquier color de maná. No importa si el Risco vívido tiene un contador de carga sobre él ni si está enderezado.

- Cuando se determinan qué colores de maná pueden producir las tierras de tus oponentes, ten en cuenta cualquier efecto de reemplazo que se pueda aplicar a las habilidades de maná de esas tierras (como el efecto de la Contaminación, por ejemplo). Si hay más de uno, tenlos en cuenta en cualquier orden posible.
- La Piedra de Fellwar no se fija en las restricciones o condiciones que las tierras de tus oponentes imponen al maná que producen (como el Ziggurat antiguo o el Salón del Señor de los bandidos). Solo se fija en los colores de maná.

Pies de Fango, el polizón

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Hongo

2/3

Siempre que un Sapolín que controlas muera, Pies de Fango, el polizón hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{4}: Crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

- Si uno o más Sapolines que controlas mueren al mismo tiempo que Pies de Fango, su primera habilidad se disparará igualmente por cada Sapolín que muera.

Potencial sin límites

{1}{W}

Instantáneo

Elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.
  - Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)
- Entrelazar {3}{W}. (*Si pagas el coste de entrelazar, elige ambas opciones.*)

- Si lanzas este hechizo pagando su coste de entrelazar, podrás proliferar los contadores que pusiste con el primer modo.

Presagio cadavérico

{3}{B}

Criatura — Hechicero zombie

4/2

Cuando el Presagio cadavérico muera, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de cartas de criatura en el cementerio del jugador objetivo.

- Eliges el jugador objetivo en cuanto la habilidad va a la pila, pero determinas el valor de X en cuanto esa habilidad se resuelve. Si te haces objetivo a ti mismo y el Presagio cadavérico sigue en el cementerio, su habilidad lo contará a él mismo.

Profeta del Crepúsculo  
{2} {B} {B}  
Criatura — Clérigo vampiro  
2/4  
Vuela.

*Ascender. (Si controlas diez o más permanentes, obtienes la bendición de la ciudad durante el resto del juego.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes la bendición de la ciudad, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es el valor de maná de esa carta.

- Si el coste de maná de la carta mostrada incluye {X}, X se considera 0.
  - Si la carta mostrada no tiene un coste de maná (porque es una carta de tierra, por ejemplo), su valor de maná es de 0.
  - El valor de maná de una carta partida, como las cartas con la habilidad de secuela del bloque de Amonkhet, es igual al valor de maná combinado de sus dos mitades.
  - En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Profeta del Crepúsculo hace que el equipo oponente pierda el doble de X vidas y tú ganes X vidas.
  - Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.
  - Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos (cartas en la pila) y los emblemas no son permanentes.
  - Si lanzas un hechizo con la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad hasta que se resuelva. Los jugadores pueden responder a ese hechizo intentando cambiar si obtienes la bendición de la ciudad.
  - Si controlas diez permanentes, pero no controlas un permanente o un hechizo que se resuelva con la habilidad de ascender, no obtienes la bendición de la ciudad.
  - Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
  - En un permanente, la habilidad de ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que te daría tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.
  - Algunas cartas tienen habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente que verifica si tienes la bendición de la ciudad. Están redactadas de este modo: “[Condición de disparo], si tienes la bendición de la ciudad, [efecto]”. Debes tener ya la bendición de la ciudad para que estas habilidades se disparen; de lo contrario, no hacen nada. En otras palabras, es imposible que se dispare la habilidad si no tienes la bendición de la ciudad, aunque tu intención sea obtenerla en respuesta a la habilidad disparada.
-

Puños de llamas

{1} {R}

Instantáneo

Roba una carta. Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +1/+0 por cada carta que robaste este turno.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Puños de llamas intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. No robarás una carta.
- La bonificación que recibe la criatura objetivo se fija en cuanto los Puños de llamas se resuelven, contando la carta robada durante su primer efecto. La criatura no obtendrá un +1/+0 adicional si robas otra carta más adelante en el turno.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, el efecto de los Puños de llamas no las cuenta.

---

Purforos, dios de la fragua

{3} {R}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

6/5

Indestructible.

Mientras tu devoción al rojo sea menor que cinco,

Purforos no es una criatura.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo

tu control, Purforos hace 2 puntos de daño a cada

oponente.

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

- Los símbolos de maná numéricos ({0}, {1}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a ningún color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pireziano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que la Deidad no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en otras zonas, sin importar tu devoción a su color. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.
- En cuanto una Deidad entre al campo de batalla, tu devoción a su color determinará si los efectos de reemplazo que afecten a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican a esa Deidad. Como los efectos de reemplazo se consideran antes de que la Deidad esté en el campo de batalla, los símbolos de maná en su coste de maná no se contarán para determinarla.
- Cuando una Deidad entre al campo de batalla, tu devoción a su color (incluyendo los símbolos de maná del coste de maná de la propia Deidad) determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla.

- Si una Deidad deja de ser una criatura, pierde el tipo de criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un encantamiento legendario.
  - Las habilidades de las Deidades funcionan mientras estén en el campo de batalla, sin importar si son criaturas o no.
  - Si una Deidad está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removida del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
  - Los contadores que se pongan sobre una Deidad permanecen sobre ella mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
  - Si un efecto hace que una Deidad pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.
- 

Ráfaga vandálica

{R}

Conjuro

Destruye el artefacto objetivo que no controlas.

Sobrecarga {4} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “el artefacto objetivo” en su texto por “cada artefacto”).*

- 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.
  - Ten en cuenta que, si el hechizo con la habilidad de sobrecarga fuese a hacer daño, la protección contra el color de ese hechizo seguirá previniendo ese daño.
  - 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.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - 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.
-

Rafiq de los Mil Sellos  
{1}{G}{W}{U}  
Criatura legendaria — Caballero humano  
3/3

Exaltado. *(Siempre que una criatura que controlas ataque sola, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)*

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Si declaras exactamente una criatura como atacante, se disparará cada habilidad de exaltado de cada permanente que controlas (incluida, tal vez, la propia criatura atacante). Las bonificaciones se otorgan a la criatura atacante, no al permanente con la habilidad de exaltado. Al final, la criatura atacante acabará con +1/+1 por cada una de tus habilidades de exaltado.
- Si atacas con varias criaturas, pero luego todas excepto una se remueven del combate, tus habilidades de exaltado no se dispararán.
- Algunos efectos ponen las criaturas en el campo de batalla atacando. Como estas criaturas no se declararon como atacantes, las habilidades de exaltado las ignoran. No harán que las habilidades de exaltado se disparen. Si algunas habilidades de exaltado ya se dispararon (porque se declaró exactamente una criatura como atacante), esas habilidades se resolverán de forma normal aunque ahora haya varios atacantes.
- Las habilidades de exaltado se resolverán antes de que se declaren bloqueadoras.
- Las bonificaciones de la habilidad de exaltado duran hasta el final del turno. Si un efecto crea una fase de combate adicional durante tu turno, una criatura que atacó sola durante la primera fase de combate seguirá teniendo sus bonificaciones de la habilidad de exaltado en esa nueva fase. Si una criatura ataca sola durante la segunda fase de combate, todas tus habilidades de exaltado se dispararán otra vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, una criatura “ataca sola” si es la única criatura declarada como atacante por todo tu equipo. Si controlas esa criatura atacante, tus habilidades de exaltado se dispararán, pero no lo harán las habilidades de exaltado de tu compañero de equipo.

---

Rankle, Maestro de las Bromas  
{2}{B}{B}  
Criatura legendaria — Bribón hada  
3/3

Vuela, prisa.

Siempre que Rankle, Maestro de las Bromas haga daño de combate a un jugador, elige cualquier cantidad de opciones:

- Cada jugador descarta una carta.
- Cada jugador pierde 1 vida y roba una carta.
- Cada jugador sacrifica una criatura.

- Si realmente quieres, puedes elegir cero modos para la habilidad disparada de Rankle, pero considera cuidadosamente los costes ocultos de no entretener a alguien conocido como Maestro de las Bromas.
- No puedes elegir un modo más de una vez.
- Puedes elegir un modo incluso si no afecta a algunos de los jugadores o a ninguno.
- Por cada modo elegido, ejecuta ese modo en su totalidad antes de continuar al siguiente modo elegido en el orden impreso.



- En cuanto el primer modo se ejecuta, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta en la mano sin mostrarla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Luego, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
- En cuanto el tercer modo se ejecuta, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el segundo modo de Rankle hace que cada equipo pierda 1 vida dos veces.

Rayo viviente

{3}{R}

Criatura — Chamán elemental

3/2

Cuando el Rayo viviente muera, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro del cual eres propietario hace que el Rayo viviente muera, su habilidad puede hacer objetivo a esa carta de instantáneo o de conjuro en tu cementerio.

Realidad o ficción

{3}{U}

Instantáneo

Muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Un oponente separa esas cartas en dos montones. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

- Uno de los montones puede estar vacío.

Refugiar

{1}{W}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana protección contra el color de tu elección hasta el final del turno.

Roba una carta.

- Protección contra un color significa que la criatura objetivo no puede ser bloqueada por criaturas de ese color, no puede ser objetivo de hechizos de ese color ni de habilidades que provengan de fuentes de ese color, no puede estar encantada por un Aura ni equipada por un Equipo de ese color y se previene todo el daño que le fueran a hacer fuentes de ese color. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.
- Un permanente que gane protección puede hacer que un hechizo o habilidad en la pila tenga un objetivo ilegal. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve. No sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos no relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- No puedes elegir “artefacto” o “incolore” cuando Refugiar te indica que elijas un color, pues no son colores.

- La legalidad de los objetivos del hechizo se comprueba solo en cuanto el hechizo empieza a resolverse. Si Refugiar le da a la criatura objetivo protección contra blanco, robarás una carta igualmente.
- 

Regalo paquidérmico

{2}{W}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Elefante verde 3/3.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Regalo paquidérmico intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador crea un Elefante. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador crea un Elefante.
- 

Recaudador de dádivas

{3}{W}

Criatura — Clérigo felino

3/4

Destello.

Si un oponente fuera a robar dos o más cartas, en vez de eso, ese jugador y tú roban una carta cada uno.

- El efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas se aplica a una instrucción de robar más de una carta antes de que los efectos de reemplazo se apliquen a las cartas individuales robadas. Por ejemplo, si tienes una carta con la habilidad de dragar en tu cementerio, no puedes usar dicha habilidad antes de que el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas modifique el efecto de la Adivinación.
  - Una vez que un efecto de reemplazo se aplicó a un evento, no puede aplicarse de nuevo a los eventos resultantes. Por ejemplo, una vez que el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas haya modificado el efecto de la Adivinación de un jugador, el Reflejo del pensamiento puede duplicar el robo de cartas resultante de ese jugador sin que el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas se vuelva a aplicar.
  - Para determinar si a un jugador se le pide que robe varias cartas una vez o si se le pide que robe una carta varias veces, cuenta cuántas veces se usa el verbo “robar”. El efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas tiene en cuenta un verbo “robar” que pide a un jugador que robe varias cartas (incluidas las instrucciones “roba una carta por cada...”).
  - Si un efecto pone cartas en la mano de un jugador sin usar el verbo “robar”, el efecto de reemplazo del Recaudador de dádivas no se aplica.
  - Si dos jugadores controlan cada uno una copia del Recaudador de dádivas y un efecto les indica a cada uno que roben dos o más cartas, el efecto de reemplazo de cada copia del Recaudador de dádivas se aplica y ambos jugadores roban dos cartas.
  - Si dos jugadores controlan cada uno una copia del Recaudador de dádivas y un tercer jugador fuese a robar dos o más cartas, el tercer jugador elige qué copia del Recaudador de dádivas aplica su efecto de reemplazo y, por lo tanto, cuál de esos dos primeros jugadores roba una carta.
-

Regreso pavoroso

{2} {B} {B}

Conjuro

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

Retrospectiva—Sacrificar tres criaturas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Eliges el objetivo para el Regreso pavoroso antes de pagar cualquiera de sus costes, por lo que no es posible lanzarlo usando la habilidad de retrospectiva y regresar una de las criaturas que sacrificas.
- 

Requisar

{5} {U} {U}

Instantáneo

Puedes exiliar dos cartas azules de tu mano en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Gana el control del hechizo objetivo que no sea de criatura. Puedes elegir nuevos objetivos para él. *(Si ese hechizo es un artefacto, encantamiento o planeswalker, el permanente entra al campo de batalla bajo tu control.)*

- Si ganas el control de un hechizo de instantáneo o de conjuro con Requisar, seguirá yendo al cementerio de su propietario cuando se resuelva.
  - Después de que Requisar se resuelva, controlas el hechizo hecho objetivo. Cada vez que el texto del hechizo te mencione, se refiere a ti. “Un oponente” se refiere a uno de tus oponentes, etcétera. El cambio de control ocurre antes de que se elijan nuevos objetivos, por lo que cualquier restricción de objetivos como “el oponente objetivo” o “la criatura objetivo que controlas” ahora hacen referencia a ti y no al controlador original del hechizo. Puedes cambiar esos objetivos para que sean legales en referencia a ti o, si esos son los únicos objetivos del hechizo, el hechizo no se resuelve por tener objetivos ilegales. Cuando el hechizo se resuelva, cualesquiera objetivos ilegales no se ven afectados por él y tú tomas todas las decisiones relacionadas con el efecto del hechizo.
  - Puedes cambiar cualesquiera de los objetivos del hechizo hecho objetivo. Si cambias un objetivo, debes elegir un objetivo legal para el hechizo. Si no puedes, debes dejar el mismo objetivo (incluso si ese objetivo ahora es ilegal).
  - Si el hechizo hecho objetivo tiene una habilidad disparada que lo copia (por ejemplo, la habilidad de reproducir o tormenta), las copias las controlará el jugador que lanzó ese hechizo.
  - Puedes pagar el coste alternativo en vez del coste de maná de la carta. Cualquier coste adicional se pagará de forma normal.
  - Si no tienes dos cartas del color adecuado en tu mano, no puedes elegir lanzar el hechizo pagando el coste alternativo.
  - No puedes exiliar una carta de tu mano para pagar su propio coste. Cuando pagues los costes, esa carta estará en la pila, no en tu mano.
  - Si usas Requisar para ganar el control de un hechizo por el que se pagó la habilidad de recuperar, la carta regresa a la mano de su propietario.
-

Resistencia sobrenatural

{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regresa al campo de batalla girada bajo el control de su propietario”.

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

---

Rishkar, renegado de Peema

{2}{G}

Criatura legendaria — Druida elfo

2/2

Cuando Rishkar, renegado de Peema entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.

Cada criatura que controlas con un contador sobre ella tiene “{T}: Agrega {G}”.

- Rishkar puede ser un objetivo de su propia habilidad disparada.
- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que un receptor obtenga dos contadores +1/+1.
- Cada criatura que controlas tiene la habilidad de maná de Rishkar mientras esas criaturas tengan cualquier tipo de contador sobre ellas. El efecto no se limita a aquellas que tengan contadores +1/+1.

---

Sai, maestro topterista

{2}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Siempre que lances un hechizo de artefacto, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

{1}{U}, sacrificar dos artefactos: Roba una carta.

- La habilidad disparada de Sai se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

---

Saqueo infiel

{R}

Conjuro

Roba dos cartas, luego descarta dos cartas.

Retrospectiva {2}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

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

Sello arcano

{2}

Artefacto

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

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

Selvala, alma de lo salvaje

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Explorador elfo

2/3

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla, su controlador puede robar una carta si su fuerza es mayor que la de cada otra criatura.

{G}, {T}: Agrega X manás de cualquier combinación de colores, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- La fuerza de la nueva criatura se compara con la fuerza de cada otra criatura en el campo de batalla en cuanto la primera habilidad se resuelve. Si otra criatura tiene la misma fuerza o una fuerza mayor que la de la nueva criatura, nadie puede robar una carta.
  - Si la nueva criatura no está en el campo de batalla en cuanto la primera habilidad se resuelve, usa la fuerza que tenía cuando dejó el campo de batalla para determinar si su controlador puede robar una carta. Ten en cuenta que se aplicarán los efectos que redujeron su fuerza antes de que dejase el campo de batalla.
  - La última habilidad de Selvala es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas es de 0 o menos en ese momento, no se agrega maná.
- 

Sembrador de discordia

{4}{B}{B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

En cuanto el Sembrador de discordia entre al campo de batalla, elige dos jugadores.

Siempre que se haga daño a uno de los jugadores elegidos, el otro jugador elegido también pierde esa misma cantidad de vidas.

- Debes elegir dos jugadores distintos. Puedes ser uno de ellos.

- La habilidad disparada del Sembrador de discordia hace que el segundo jugador pierda vidas. Esto no se considera daño y no lo hace la fuente que hizo daño al primer jugador.
  - Si el Sembrador de discordia recibe daño letal al mismo tiempo que uno de los jugadores elegidos recibe daño, su habilidad hará que el segundo jugador pierda vidas.
  - Si el controlador del Sembrador de discordia recibe daño que hace que pierda el juego al mismo tiempo que uno de los jugadores elegidos recibe daño, la habilidad disparada del Sembrador de discordia no se resolverá y el otro jugador elegido no perderá vidas.
- 

#### Senda de los ancestros

Tierra

La Senda de los ancestros entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante. Cuando ese maná se use para lanzar un hechizo de criatura que comparta un tipo de criatura con tu comandante, adivina 1.

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

#### Séquito de Trest

{4}{G}

Criatura — Soldado elfo

4/4

Cuando el Séquito de Trest entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

El Séquito de Trest puede bloquear una criatura adicional cada combate mientras seas el monarca.

- El Séquito de Trest verifica si eres el monarca solo en cuanto se declaran bloqueadoras. Si bloquea dos criaturas atacantes, que otro jugador se convierta en el monarca no cambiará ni anulará ese bloqueo.

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

Serpiente críptica

{5}{U}{U}

Criatura — Serpiente

6/5

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- La habilidad de la Serpiente críptica no cambia su coste de maná ni su valor de maná. Solo reduce el coste para lanzar el hechizo.
  - Una carta partida solo cuenta una vez para la habilidad de la Serpiente críptica, incluso si es un instantáneo y un conjuro a la vez.
  - La habilidad de la Serpiente críptica no puede reducir su coste a menos de {U}{U}.
- 

Shikari lanza solar

{1}{W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Mientras la Shikari lanza solar esté equipada, tiene las habilidades de dañar primero y vínculo vital.

- Si todos los Equipos anexados a la Shikari lanza solar de alguna manera se desequipan después de que haga daño de combate en el primer paso de daño de combate, no asignará daño de combate en el segundo paso de daño de combate.
- 

Sidisi, tirana de la progenie

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

Criatura legendaria — Chamán naga

3/3

Siempre que Sidisi, tirana de la progenie entre al campo de batalla o ataque, muele tres cartas.

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde tu biblioteca, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.

- La última habilidad de Sidisi se dispara en cualquier momento en el que las cartas de criatura vayan a tu cementerio desde cualquier parte de tu biblioteca, no solo desde la parte superior.
  - Cualquier instrucción, incluida la primera habilidad de Sidisi, que te diga que pongas varias cartas de una biblioteca en un cementerio mueve todas las cartas al mismo tiempo. Por ejemplo, si Sidisi entra al campo de batalla y tú pones tres cartas de criatura en tu cementerio, la última habilidad de Sidisi se disparará una vez y pondrás una ficha de Zombie en el campo de batalla.
-

Soborno

{3} {U} {U}

Conjuro

Busca en la biblioteca del oponente objetivo una carta de criatura y ponla en el campo de batalla bajo tu control.

Luego ese jugador baraja.

- Tú pones la criatura en el campo de batalla, por lo que la controlas a ella y a cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” que tenga.
  - Como la “búsqueda” requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.
- 

Squee, trasgo nabab

{2} {R}

Criatura legendaria — Trasgo

1/1

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes regresar a

Squee, trasgo nabab de tu cementerio a tu mano.

- Si Squee no está en tu cementerio en cuanto empieza tu mantenimiento, su habilidad no se disparará. No puedes realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
- 

Subira, caravanista tulzidi

{2} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/3

Prisa.

{1}: Otra criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

{1} {R}, {T}, descartar tu mano: Hasta el final del turno, siempre que una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Si la fuerza de la criatura objetivo es mayor de 2 cuando la primera habilidad activada intenta resolverse, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta ser superior a 2 después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
  - Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos es bloqueada, la segunda habilidad de Subira no hará que deje de estar bloqueada.
  - Puedes activar la última habilidad de Subira si tu mano está vacía. Simplemente descartas cero cartas.
  - Una vez que la última habilidad de Subira se resuelva, verifica si la habilidad disparada retrasada debe dispararse basándote en la fuerza de las criaturas inmediatamente después de que se haga el daño, no basándote en su fuerza cuando la habilidad se resuelve.
-



Sun Quan, señor de Wu

{4} {U} {U}

Criatura legendaria — Soldado humano

4/4

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de caballería. *(No pueden ser bloqueadas excepto por criaturas con la habilidad de caballería.)*

- Aunque las habilidades de caballería y volar son parecidas, la habilidad de caballería no interactúa con la habilidad de volar o alcance.
  - La habilidad de Sun Quan afecta al propio Sun Quan.
- 

Surrak, la Voz de la caza

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

5/4

*Formidable* — Al comienzo del combate en tu turno, si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 8 o más, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si controlas una criatura con una fuerza menor que 0, usa su fuerza real al calcular la fuerza total de las criaturas que controlas. Por ejemplo, si controlas tres criaturas con unas fuerzas de 4, 5 y -2, la fuerza total de las criaturas que controlas es de 7.
  - Algunas habilidades de formidable, como esta, son habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente. Dichas habilidades verifican dos veces la fuerza total de las criaturas que controlas: una vez en el momento adecuado para ver si la habilidad se disparará y otra vez en cuanto la habilidad intenta resolverse. Si, en ese momento, la fuerza total de las criaturas que controlas ya no es de 8 o más, la habilidad no tendrá efecto.
- 

Susurro, liturgista de la sangre

{3} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

{T}, sacrificar dos criaturas: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Susurro puede ser una de las criaturas sacrificadas para activar su habilidad.
  - Ninguna de las criaturas sacrificadas puede ser el objetivo de la habilidad de Susurro.
-

Suturador Geraf  
{3}{U}{U}  
Criatura legendaria — Hechicero humano  
3/4

{2}{U}, {T}: Cada jugador muele tres cartas. Exilia hasta dos cartas de criatura puestas en los cementerios de esta manera. Crea una ficha de criatura Zombie azul X/X, donde X es la fuerza total de las cartas exiliadas de esta manera.

- “Exiliadas de esta manera” se refiere a la instrucción de exiliar que es parte del efecto de la habilidad. Si las cartas que cada jugador fuese a poner en su cementerio se exilian por un efecto de reemplazo, esas cartas no estarán en los cementerios para exiliarse con la siguiente parte de la habilidad. En este caso, el valor de X será 0. Pondrás una ficha 0/0 en el campo de batalla y luego esa ficha morirá y posteriormente dejará de existir (a menos que otra cosa aumente su resistencia por encima de 0).

---

Talrand, invocador celeste  
{2}{U}{U}  
Criatura legendaria — Hechicero tritón  
2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Draco azul 2/2 con la habilidad de volar.

- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

---

Teferi, archimago temporal  
{4}{U}{U}  
Planeswalker legendario — Teferi  
5

+1: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca.  
-1: Endereza hasta cuatro permanentes objetivo.  
-10: Obtienes un emblema con “Puedes activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlas en el turno de cualquier jugador en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo”.  
Teferi, archimago temporal puede ser tu comandante.

- Si controlas el emblema de Teferi, la regla que dice que puedes activar una habilidad de lealtad solo si ninguna de las habilidades de lealtad de ese permanente se activaron ese turno se sigue aplicando. En otras palabras, podrías activar la habilidad de lealtad de un planeswalker una vez en tu turno y una vez en cada turno de tus oponentes.
-

Temporada duplicadora

{4}{G}

Encantamiento

Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esa cantidad de fichas.

Si un efecto fuera a poner uno o más contadores sobre un permanente que controlas, en vez de eso, pone el doble de esa cantidad de contadores sobre ese permanente.

- La Temporada duplicadora afecta a los permanentes que entran al campo de batalla con cierta cantidad de contadores.
- Los planeswalkers entrarán al campo de batalla con el doble de la cantidad normal de contadores de lealtad. Sin embargo, si activas una habilidad cuyo coste hace que pongas contadores de lealtad sobre un planeswalker, la cantidad que pones no se duplica. Esto se debe a que esos contadores se ponen como un coste, no como un efecto.
- Las batallas entrarán al campo de batalla con el doble de la cantidad normal de contadores de defensa.
- Si hay dos copias de la Temporada duplicadora en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es cuatro veces la cantidad original. Si hay tres en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es ocho veces la cantidad original, etcétera.

---

Tentación de la venganza

{X}{R}

Conjuro

*Oferta tentadora* — Crea X fichas de criatura Elemental rojas 1/1 con la habilidad de prisa. Cada oponente puede crear X fichas de criatura Elemental rojas 1/1 con la habilidad de prisa. Por cada oponente que lo haga, crea X fichas de criatura Elemental rojas 1/1 con la habilidad de prisa.

- Tus oponentes deciden por orden de turno si aceptan la oferta o no, comenzando con el oponente de tu izquierda. Cada oponente conocerá las decisiones de los oponentes anteriores por orden de turno cuando tomen su decisión.
- Después de que cada oponente haya decidido, el efecto ocurre simultáneamente por cada uno que aceptase la oferta. Luego el efecto vuelve a ocurrir una cantidad de veces igual a la cantidad de oponentes que aceptaron.

---

Testigo eterna

{1}{G}{G}

Criatura — Chamán humano

2/1

Cuando la Testigo eterna entre al campo de batalla, puedes regresar la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si un hechizo que se resuelve pone la Testigo eterna en el campo de batalla, la habilidad de la Testigo eterna puede hacer objetivo a esa carta si va a tu cementerio en cuanto se resuelve.

---

Tetsuko Umezawa, fugitiva

{1}{U}

Criatura legendaria — Bribón humano

1/3

Las criaturas que controlas con fuerza o resistencia de 1 o menos no pueden ser bloqueadas.

- Una vez que una criatura que controlas es bloqueada, cambiar su fuerza a 1 o menos no hará que deje de estar bloqueada. Cambiar su resistencia a 1 tampoco hará que deje de estar bloqueada, y cambiar su resistencia a menos de 1 hará que muera.

---

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/4

Si la muerte de una criatura hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Las fichas de criatura que controlas tienen las habilidades de vigilancia y vínculo vital.

- Teysa afecta a las propias habilidades disparadas de “cuando esta criatura muera” de una criatura y a otras habilidades disparadas que se disparan cuando esa criatura muere. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- El efecto de Teysa no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas al resolverse, como la de pagar un coste por esa habilidad disparada, también se toman de forma separada.
- El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “criaturas”. En estos casos, el evento de disparo puede referirse también a algo que “va a un cementerio desde el campo de batalla”. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla” se dispararía dos veces si una criatura artefacto muere mientras Teysa Karlov está en el campo de batalla.
- Una habilidad que se dispare cuando una criatura “deja el campo de batalla” se disparará dos veces si esa criatura deja el campo de batalla al morir.
- Una habilidad que se dispare con un evento que haga que una criatura muera no se dispara dos veces. Por ejemplo, una habilidad que se dispare “siempre que sacrifiques una criatura” solo se dispara una vez.
- Mira cada criatura tal y como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si una tierra que se ha convertido en una criatura muere, una habilidad que se dispare cuando muera se disparará dos veces.
- Si una criatura muere al mismo tiempo que otro permanente que controlas deja el campo de batalla, y esto hace que una habilidad disparada de ese permanente se dispare, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una criatura que muere al mismo tiempo que Teysa (incluida la propia Teysa) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Teysa, una criatura que muera hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera Teysa hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una

cuarta, que se disparen cinco, y así sucesivamente. Esto también significa que, si controlas a Teysa y lanzas una segunda copia, una habilidad que se dispare cuando muera debido a la “regla de leyendas” se dispara tres veces.

- Una habilidad de un permanente que se dispare cuando una carta vaya a un cementerio “desde cualquier parte” se dispara dos veces solo si Teysa y ese permanente siguen en el campo de batalla inmediatamente después de que la criatura haya muerto.

---

Thrinax esporas sangrientas

{2}{G}{G}

Criatura — Lagarto

2/2

Devorar 1. *(En cuanto esta carta entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Esta criatura entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

Cada otra criatura que controlas entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre el Thrinax esporas sangrientas.

- Si el Thrinax esporas sangrientas entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas que controlas, esas criaturas no obtendrán contadores +1/+1 adicionales de la última habilidad del Thrinax esporas sangrientas. Esas criaturas tampoco pueden ser devoradas por el Thrinax esporas sangrientas.

---

Tromokratis

{5}{U}{U}

Criatura legendaria — Kraken

8/8

Tromokratis tiene la habilidad de antimaleficio a menos que esté atacando o bloqueando.

Tromokratis no puede ser bloqueado a menos que todas las criaturas que el jugador defensor controla lo bloqueen. *(Si alguna criatura que el jugador controla no bloquea a esta criatura, no puede ser bloqueada.)*

- El jugador defensor puede bloquear a Tromokratis con cada criatura que controla. Si ese jugador no puede, tal vez porque una de esas criaturas está girada o porque elige no hacerlo, Tromokratis no puede ser bloqueado.
  - Tromokratis (como todas las criaturas atacantes y bloqueadoras) sigue siendo una criatura atacante o bloqueadora hasta que acaba el paso de final del combate. En particular, seguirá siendo una criatura atacante o bloqueadora durante el paso de daño de combate, así que cualquier habilidad que controle un oponente que se dispare cuando una criatura muera como resultado de daño de combate puede hacer objetivo a Tromokratis.
-

Thryx, la Tempestad Inmediata

{3} {U} {U}

Criatura legendaria — Gigante elemental

4/5

Destello.

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos con valor de maná de 5 o más y no pueden ser contrarrestados.

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

---

Tirapúas trasgo

{2} {R}

Criatura — Chamán trasgo

1/2

{R}, {T}: El Tirapúas trasgo hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La fuerza del Tirapúas trasgo se determina en cuanto su habilidad se resuelve. Si el Tirapúas trasgo dejó el campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

---

Titán infernal

{4} {R} {R}

Criatura — Gigante

6/6

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

Siempre que el Titán infernal entre al campo de batalla o ataque, hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre uno, dos o tres objetivos.

- Divides el daño en cuanto pones la habilidad disparada del Titán infernal en la pila, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. (En otras palabras: en cuanto pones la habilidad en la pila, eliges si hace 3 puntos de daño a un único objetivo, 2 puntos de daño a un objetivo y 1 punto de daño a otro objetivo o 1 punto de daño a cada uno de los tres objetivos).

---

Todo lo que reluce  
{1}{W}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura.  
La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada artefacto  
y/o encantamiento que controlas.

- Puesto que Todo lo que reluce es un encantamiento, la criatura encantada normalmente obtiene al menos +1/+1.
- Un permanente que sea a la vez un artefacto y un encantamiento solo se cuenta una vez.
- Sigues controlando las Auras que pones en el campo de batalla anexadas a un permanente que no controlas.

---

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

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

---

Torre del relicario  
Tierra  
Tu mano no tiene tamaño máximo.  
{T}: Agrega {C}.

- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones la Abundancia nula (un encantamiento que dice que tu tamaño máximo de mano es de dos) en el campo de batalla y luego pones la Torre del relicario en el campo de batalla, tu mano no tendrá tamaño máximo. No obstante, si esos permanentes entran al campo de batalla en el orden contrario, tu tamaño máximo de mano sería de dos.

---

Tutor personal  
{U}  
Conjuro  
Busca en tu biblioteca una carta de conjuro, muéstrala,  
luego baraja y pon esa carta en la parte superior.

- Como la “búsqueda” requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.
-

### Transformaciones divergentes

{6} {R}

Instantáneo

Audacia. (*Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente.*)

Exilia dos criaturas objetivo. Por cada una de esas criaturas, su controlador muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. Pone esa carta en el campo de batalla y luego baraja el resto en su biblioteca.

- No puedes lanzar las Transformaciones divergentes sin dos criaturas objetivo. Si una criatura hecha objetivo se convierte en un objetivo ilegal para las Transformaciones divergentes después de que se lancen, su controlador no exiliará ni reemplazará esa criatura, pero la otra criatura seguirá estando afectada.
- Si las criaturas de dos jugadores se exilian de esta manera, comienza por el jugador cuyo turno se está jugando. Si ese jugador controlaba una criatura exiliada de esta manera, ese jugador sigue el proceso de las Transformaciones divergentes para reemplazarla. Si no, pasa al siguiente jugador por orden de turno. Repite el proceso hasta que los jugadores que controlaban las criaturas exiliadas hayan reemplazado esas criaturas.
- Si las criaturas de un jugador se exilian de esta manera, ese jugador repite este proceso dos veces.
- Las dos criaturas que se ponen en el campo de batalla se ponen en el campo de batalla de forma secuencial. Las habilidades disparadas de la segunda no verán a la primera entrar al campo de batalla.
- Cualquier habilidad que se dispare durante la resolución de las Transformaciones divergentes esperará hasta que las Transformaciones divergentes terminen de resolverse para ir a la pila. Una habilidad que se dispara por la primera criatura que entra al campo de batalla puede hacer objetivo a la segunda criatura y viceversa.
- Si el controlador de una criatura exiliada de esta manera no tiene cartas de criatura en su biblioteca, ese jugador muestra las cartas de su biblioteca y luego la baraja.
- 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.

---

### Trenzas, conjuradora experta

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador puede poner en el campo de batalla una carta de artefacto, de criatura o de tierra de su mano.

- El efecto de Trenzas no cuenta como jugar una tierra si pones una en el campo de batalla con él. Aún puedes jugar una tierra en el turno durante tu fase principal.
  - Si el permanente que pusiste en el campo de batalla tiene una habilidad que se dispara al comienzo de tu mantenimiento, no se disparará durante ese mantenimiento.
-



Tuia Garraoso  
{1}{R}{G}  
Criatura legendaria — Guerrero humano  
2/2

Siempre que Tuia Garraoso ataque, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas.

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

Tutor demoníaco  
{1}{B}  
Conjuro  
Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja.

- Eliges una carta durante la resolución.
  - No muestras la carta a tu oponente.
  - Esta carta va directamente a tu mano. No la robas.
- 

Ulamog, el Hambre Que No Cesa  
{10}  
Criatura legendaria — Eldrazi  
10/10  
Cuando lances este hechizo, exilia dos permanentes objetivo.  
Indestructible.  
Siempre que Ulamog, el Hambre Que No Cesa ataque, el jugador defensor exilia las veinte primeras cartas de su biblioteca.

- La primera habilidad de Ulamog se resuelve independientemente de Ulamog una vez que ambos van a la pila. Si Ulamog es contrarrestado, esa habilidad disparada se seguirá resolviendo. Esa habilidad disparada siempre se resolverá antes que Ulamog.
  - Las cartas exiliadas por la primera y tercera habilidad de Ulamog se exilian boca arriba.
  - Si el jugador tiene menos de veinte cartas en su biblioteca, se exilian todas. Ese jugador no pierde el juego hasta que tenga que robar una carta de una biblioteca vacía.
-

Unicornio leal

{3}{W}

Criatura — Unicornio

3/4

Vigilancia.

*Teniente* — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas a tu comandante, prevén todo el daño de combate que fuera a hacerse a las criaturas que controlas este turno. Las otras criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Una vez que la habilidad de teniente del Unicornio leal se resuelva mientras controlas a tu comandante, sus efectos persisten este turno, incluso si pierdes el control de tu comandante o del Unicornio leal.
- El efecto del Unicornio leal previene todo el daño de combate que fuera a hacerse a criaturas que controlas, incluso si esas criaturas no estaban en el campo de batalla o no eran criaturas cuando el efecto se resolvió.

---

Urza, Señor Gran Artífice

{2}{U}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Cuando Urza, Señor Gran Artífice entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

Girar un artefacto enderezado que controlas: Agrega {U}.

{5}: Baraja tu biblioteca, luego exilia la primera carta.

Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Una ficha creada por la primera habilidad de Urza se contará a sí misma, así que será como mínimo una 1/1.
  - Puedes girar cualquier artefacto enderezado que controlas para pagar el coste de la habilidad de maná, incluso una criatura artefacto que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente. Girar un Equipo de esta manera no afectará a sus habilidades ni a la criatura equipada.
  - Si no juegas la carta exiliada con la última habilidad de Urza, permanece en el exilio.
  - La última habilidad de Urza no cambia el momento en el que puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
  - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
-

Valduk, guardián de la Llama  
{2} {R}  
Criatura legendaria — Chamán humano  
3/2

Al comienzo del combate en tu turno, por cada Aura y Equipo anexados a Valduk, guardián de la Llama, crea una ficha de criatura Elemental roja 3/1 con las habilidades de arrollar y prisa. Exilia esas fichas al comienzo del próximo paso final.

- Valduk cuenta todas las Auras y Equipos anexados a él, no solo las Auras y Equipos que controlas.
- Si Valduk deja el campo de batalla después de que se dispare su habilidad, pero antes de que se resuelva, usa la cantidad de Auras y Equipos que tenía anexados antes de que dejara el campo de batalla para determinar cuántas fichas crear.
- Si Valduk deja el campo de batalla después de que se resuelva su habilidad, las fichas se exiliarán igualmente al comienzo del próximo paso final.

---

Vendaval del éter  
{3} {U} {U}  
Conjuro  
Regresa seis permanentes objetivo que no sean tierra a las manos de sus propietarios.

- Debes elegir seis objetivos legales distintos para lanzar el Vendaval del éter. Si algunos de esos objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales antes de que el Vendaval del éter se resuelva, los objetivos legales restantes irán a las manos de sus propietarios.

---

Verdeloth el antiguo  
{4} {G} {G}  
Criatura legendaria — Pueblo-arbóreo  
4/7  
Estímulo {X}. (*Puedes pagar {X} adicionales al lanzar este hechizo.*)  
Las criaturas Sapolín y otras criaturas Pueblo-arbóreo obtienen +1/+1.  
Cuando Verdeloth el antiguo entre al campo de batalla, si fue estimulado, crea X fichas de criatura Sapolín verdes 1/1.

- Verdeloth no se otorga a sí mismo +1/+1 a menos que de alguna manera se convierta en un Sapolín.

---

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

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

Visir de las arenas tornadizas

{2}{U}

Criatura — Clérigo humano

1/3

{T}: Endereza otro permanente objetivo.

Ciclo {1}{U}. ({1}{U}, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo del Visir de las arenas tornadizas, endereza el permanente objetivo.

- Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
- La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada o a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.

Volver al polvo

{2}{W}{W}

Instantáneo

Exilia el artefacto o encantamiento objetivo. Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, puedes exiliar hasta un otro artefacto o encantamiento objetivo.

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

Xantcha, agente durmiente

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Sicario pirexiano

5/5

Xantcha, agente durmiente entra al campo de batalla bajo el control de un oponente de tu elección.

Xantcha ataca cada combate si puede y no puede atacar a su propietario o a planeswalkers que controla su propietario.

{3}: El controlador de Xantcha pierde 2 vidas y tú robas una carta. Cualquier jugador puede activar esta habilidad.

- La primera habilidad de Xantcha es un efecto de reemplazo que modifica cómo entra al campo de batalla, no una habilidad disparada. Los jugadores no pueden realizar acciones (como activar su última habilidad) mientras Xantcha está en el campo de batalla antes de que sea controlada por otro jugador.
- Si Xantcha no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
- El jugador que roba una carta cuando la última habilidad de Xantcha se resuelve es el jugador que activó la habilidad.
- El controlador de Xantcha puede activar su última habilidad. En este caso, el mismo jugador pierde 2 vidas y roba una carta.
- Si un jugador crea una ficha que es una copia de Xantcha, el jugador que crea la ficha es su propietario, no el jugador bajo cuyo control entra al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de Xantcha deja el juego, Xantcha deja el juego con ese jugador. Si el controlador de Xantcha deja el juego, Xantcha se exilia. Es un cambio con respecto a reglas anteriores debido al texto actualizado de Xantcha.

---

Yahenni, partisano eterno

{2} {B}

Criatura legendaria — Vampiro etergénito

2/2

Prisa.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, pon un contador +1/+1 sobre Yahenni, partisano eterno.

Sacrificar otra criatura: Yahenni gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Si Yahenni y una criatura que controla un oponente mueren simultáneamente (quizá porque lucharon o estaban juntos en combate), Yahenni no estará en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se hubiera puesto sobre él.
-

Yedora, jardinera de tumbas

{4} {G}

Criatura legendaria — Druida pueblo-arbóreo

5/5

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes regresarla al campo de batalla boca abajo bajo el control de su propietario. Es una tierra Bosque.

*(No tiene otros tipos o habilidades.)*

- La carta boca abajo no tiene nombre ni colores. Su único tipo es tierra, su único subtipo es Bosque y su única habilidad es “{T}: Agrega {G}”.
- Si la carta boca abajo tiene la habilidad de metamorfosis, puedes pagar su coste de metamorfosis para ponerla boca arriba.
- Si uno de esos Bosques se pone boca arriba, el efecto que hace que sea una tierra Bosque caducará. El permanente boca arriba tendrá de nuevo el nombre, la línea de tipo, el coste de maná, las habilidades y demás contenido impreso en la carta.

---

Yennett, soberana críptica

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

Criatura legendaria — Esfinge

3/5

Vuela, vigilancia, amenaza.

Siempre que Yennett, soberana críptica ataque, muestra la primera carta de tu biblioteca. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná si su valor de maná es impar. Si no la lanzas, roba una carta.

- Si la carta mostrada no tiene un valor de maná impar o si lo tiene, pero eliges no lanzarla, robas una carta. Ten en cuenta que mostrar una carta no hace que cambie de zona. Esto significa que la carta que robes será la que mostraste.
  - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de evocar. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X si lo lanzas sin pagar su coste de maná.
  - Si deseas lanzar la carta mostrada sin pagar su coste de maná, debes lanzarla mientras la habilidad disparada de Yennett se resuelve; no puedes lanzarla gratis más adelante en el turno.
  - Como todos los atacantes se eligen a la vez, un hechizo lanzado de esta manera no puede tener efecto sobre con qué criaturas puedes atacar, pero puede tener efecto sobre qué criaturas podrán bloquear.
-

Yisan, el bardo errante

{2} {G}

Criatura legendaria — Bardo bribón humano

2/3

{2} {G}, {T}, poner un contador de estrofa sobre Yisan, el bardo errante: Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná igual a la cantidad de contadores de estrofa sobre Yisan, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- Si Yisan no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de estrofa que tenía sobre él cuando dejó el campo de batalla para determinar qué cartas de criatura se pueden poner en el campo de batalla. Esta cantidad incluirá el contador que pongas sobre Yisan para activar la habilidad.

---

Zacama, la Hecatombe Primigenia

{6} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

9/9

Vigilancia, alcance, arrolla.

Cuando Zacama, la Hecatombe Primigenia entre al campo de batalla, si la lanzaste, endereza todas las tierras que controlas.

{2} {R}: Zacama hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

{2} {G}: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

{2} {W}: Ganas 3 vidas.

- La habilidad disparada de Zacama se dispara si la lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones a Zacama en el campo de batalla sin lanzarla.
- La habilidad que hace daño de Zacama puede activarse durante el combate, quizá haciendo objetivo a una criatura que la bloquea. Si todas las criaturas que bloquean a Zacama son destruidas, su daño de combate se asigna al jugador, planeswalker o batalla al que está atacando debido a la habilidad de arrollar. Si las criaturas bloqueadoras reciben daño no letal, ese daño se tiene en cuenta cuando se asigna el daño de la habilidad de arrollar.

---

Zada, trituradora

{3} {R}

Criatura legendaria — Aliado trasgo

3/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a Zada, trituradora, copia ese hechizo por cada otra criatura que controlas a la que pudiera hacer objetivo el hechizo. Cada copia hace objetivo a cada una de esas otras criaturas.

- La habilidad de Zada se dispara siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a Zada y a ningún otro objeto o jugador.

- Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos, pero solo hace objetivo a Zada con todos ellos, la habilidad de Zada se disparará. De manera similar, las copias harán objetivo solo a una de tus otras criaturas. No puedes cambiar ninguno de los objetivos de las copias a otras criaturas.
- Cualquier criatura que controlas que no pudiera ser el objetivo del hechizo original (debido a la habilidad de velo, habilidades de protección, restricción de objetivos o cualquier otra razón) simplemente será ignorada por la habilidad de Zada.
- Tú controlas todas las copias. Tú eliges el orden en que las copias van a la pila. El hechizo original estará en la pila debajo de esas copias y se resolverá en último lugar.
- Las copias creadas con la habilidad se crean en la pila, así que no se lanzan. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad de Zada) no se dispararán.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo. No puedes elegir otro.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Trueno ensordecedor), las copias tienen el mismo valor de X.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Zarpasangrienta, Terror de Qal Sisma

{3}{G}

Criatura legendaria — Oso

4/3

Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de criatura con fuerza de 4 o más.

Siempre que Zarpasangrienta, Terror de Qal Sisma ataque, cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más obtiene +1/+1 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si lanzas un hechizo de criatura que entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1, como el Azote del bosque salvaje, esos contadores no se tienen en cuenta para determinar si Zarpasangrienta reduce el coste de ese hechizo. Del mismo modo, los efectos que aumentarían la fuerza de esa criatura una vez que entre en el campo de batalla no se aplicarán.
- Si otra criatura tiene una habilidad que cambia su fuerza cuando ataca, como el Brontodón enfurecido, puedes hacer que esa habilidad se resuelva antes que la última habilidad de Zarpasangrienta.
- La última habilidad de Zarpasangrienta solo afecta a las criaturas que controlas con la fuerza adecuada en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no obtendrán ninguna bonificación, y una criatura que controlas y cuya fuerza disminuya más adelante en el turno no perderá ninguna bonificación.

Zetalpa, la Aurora Primigenia

{6}{W}{W}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

4/8

Vuela, daña dos veces, vigilancia, arrolla, indestructible.



- Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador, planeswalker o batalla al que esa criatura está atacando.

Zilortha, fuerza encarnada

{3} {R} {G}

Criatura legendaria — Dinosaurio

7/3

Arrolla.

El daño letal hecho a las criaturas que controles se determina por su fuerza, en vez de su resistencia.

- Siempre que el juego esté verificando si un daño es letal o si una criatura debe ser destruida por tener daño letal marcado sobre ella, utiliza la fuerza de tus criaturas en vez de su resistencia para verificar el daño recibido. Esto incluye la asignación de daño de arrollar, daño de Verter fuego y así sucesivamente.
- Una criatura con una fuerza de 0 no es destruida a menos que tenga al menos 1 punto de daño marcado sobre ella.
- Una criatura con una resistencia de 0 va al cementerio de su propietario. Esta acción basada en estado no es una consecuencia del daño, así que Zilortha no influye en ella.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si Zilortha entra o deja el campo de batalla durante ese turno.

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *COMMANDER MASTERS*

Abstruse Archaic

{4}

Criatura — Avatar

3/4

Vigilancia.

{1}, {T}: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas de una fuente incolora. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.*)

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- La habilidad de Abstruse Archaic hace objetivo a una habilidad que está en la pila y crea otra copia de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane una habilidad.
- La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad original.

- Si la habilidad es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
- Si la habilidad divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el coste de la habilidad activada contiene una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia usa la misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.
- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. Si una habilidad disparada te pide pagar un coste, pagas el coste de la copia por separado.
- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la habilidad y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Barquero de Marea Hueca es copiada y se exilian dos cartas, ambas regresan cuando el Barquero de Marea Hueca deje el campo de batalla.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Si una habilidad intenta crear una ficha que es una copia de “la carta exiliada”, crea una ficha por cada carta exiliada de esta manera que es una copia de esa carta.
- La habilidad de Abstruse Archaic puede copiar habilidades activadas y disparadas de mazmorras, emblemas, planos y fenómenos. No puede copiar la “habilidad de caminar por los planos” específica de Planechase ni las habilidades disparadas asociadas con el monarca o las designaciones de iniciativa, ya que dichas habilidades no tienen una fuente.

Anikthea, Hand of Erebos

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

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

4/4

Amenaza.

Las otras criaturas encantamiento que controlas tienen la habilidad de amenaza.

Siempre que Anikthea entre al campo de batalla o ataque, exilia hasta una carta de encantamiento objetivo que no sea Aura de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es una criatura Zombie negra 3/3 además de sus otros tipos.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- La ficha es una criatura Zombie además de sus otros tipos y es negra en vez de sus otros colores. Tiene una fuerza y resistencia base de 3/3. Estos son los valores copiables de las fichas que otros efectos pueden copiar.
- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la ficha copia una carta que tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también

funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.

---

#### Battle at the Helvault

{4}{W}{W}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Por cada jugador, exilia hasta un permanente objetivo que no sea Saga ni tierra que controla ese jugador hasta que Battle at the Helvault deje el campo de batalla.

III — Crea a Avacyn, una ficha de criatura legendaria Ángel blanca 8/8 con las habilidades de volar, vigilancia e indestructible.

- Si Battle at the Helvault deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera o segunda habilidad de capítulo, los permanentes objetivo no se exiliarán.
  - Las Auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir. Cuando las cartas regresen al campo de batalla, serán objetos nuevos sin conexión con las cartas que fueron exiliadas.
  - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- 

#### Cacophony Unleashed

{5}{B}{B}

Encantamiento

Cuando Cacophony Unleashed entre al campo de batalla, si la lanzaste, destruye todas las criaturas que no sean encantamiento.

Siempre que Cacophony Unleashed u otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, Cacophony Unleashed se convierte en una criatura legendaria Deidad Pesadilla 6/6 con las habilidades de amenaza y toque mortal hasta el final del turno. Sigue siendo un encantamiento.

- Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.
  - No puedes lanzar un Aura con “encantar criatura” que haga objetivo a Cacophony Unleashed a menos que ya sea una criatura antes de que lances esa Aura. Cuando Cacophony Unleashed deje de ser una criatura, cualquier Aura de ese tipo irá a los cementerios de sus propietarios.
-

Calamity of the Titans

{4} {C} {C}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, muestra una carta de criatura incolora de tu mano.

Exilia cada criatura y planeswalker con valor de maná menor que el valor de maná de la carta mostrada.

- La carta de criatura incolora permanece mostrada hasta que Calamity of the Titans deja la pila.
  - La carta de criatura incolora que muestras no tiene por qué estar aún en tu mano en cuanto Calamity of the Titans se resuelve. Si no lo está, usa su valor de maná tal y como existió por última vez en tu mano.
- 

Capricious Sliver

{3} {R}

Criatura — Fragmentado

3/3

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, 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 jugaste una tierra este turno.
- 

Chandra, Legacy of Fire

{4} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

3

Al comienzo de tu paso final, Chandra, Legacy of Fire hace X puntos de daño a cada oponente, donde X es la cantidad de planeswalkers que controlas.

+1: Agrega {R} por cada planeswalker que controlas.

0: Remueve un contador de lealtad de cada uno de cualquier cantidad de permanentes que controlas. Exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno.

- Para las cartas jugadas con la última habilidad de Chandra, Legacy of Fire, debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugarlas. 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 jugaste una tierra este turno.
-

Commodore Guff  
{1}{U}{R}{W}  
Planeswalker legendario — Guff  
5

Al comienzo de tu paso final, pon un contador de lealtad sobre otro planeswalker objetivo que controlas.

+1: Crea una ficha de criatura Hechicero roja 1/1 con “{T}: Agrega {R}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de planeswalker”.

−3: Robas X cartas y el Commodore Guff hace X puntos de daño a cada oponente, donde X es la cantidad de planeswalkers que controlas.

El Commodore Guff puede ser tu comandante.

- El valor de X se determina en cuanto se resuelve la tercera habilidad del Commodore Guff.

---

Darksteel Monolith  
{8}  
Artefacto  
Indestructible.

Una vez por turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de un hechizo incoloro que lanzas desde tu mano.

- Debes seguir igualmente todas las reglas relevantes sobre cuándo jugar el hechizo incoloro que lances desde tu mano.
- Si lanzas una carta por un coste alternativo de {0}, no puedes pagar ningún otro coste alternativo. No obstante, puedes pagar costes adicionales, como los de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

---

Demon of Fate’s Design  
{4}{B}{B}  
Criatura encantamiento — Demonio  
6/6

Vuela, arrolla.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de encantamiento pagando una cantidad de vidas igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

{2}{B}, sacrificar otro encantamiento: El Demon of Fate’s Design obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el valor de maná del encantamiento sacrificado.

- Si lanzas un hechizo por otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
  - Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná de esta manera, la única opción legal para X es 0.
-

### Descendants' Fury

{3} {R}

#### Encantamiento

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, puedes sacrificar una de ellas. Si lo haces, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura que comparta un tipo de criatura con la criatura sacrificada. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no muestras una carta de criatura que comparta un tipo de criatura con la criatura que sacrificaste, solo mostrarás y barajarás tu biblioteca.
  - Si la criatura sacrificada no tiene un tipo de criatura, ninguna carta puede compartir un tipo de criatura con ella.
  - Mostrarás cartas hasta encontrar una que comparta al menos un tipo de criatura con la criatura que sacrificaste. Por ejemplo, si sacrificaste un Hechicero Felino, pararás si muestras un Hechicero Humano o un Soldado Felino.
  - Compara las cartas mostradas con la criatura tal y como existió por última vez antes de ser sacrificada, no con la carta de criatura tal y como existe en el cementerio de su propietario, para determinar qué carta de tu biblioteca pones en el campo de batalla.
- 

### Desecrate Reality

{7}

#### Instantáneo

Por cada oponente, exilia hasta un permanente objetivo que controla ese jugador con un valor de maná par. (*Cero es par.*)

*Tesón* — Si se usaron al menos tres manás incoloros para lanzar este hechizo, regresa una carta de permanente con un valor de maná impar de tu cementerio al campo de batalla.

- Las cartas sin coste de maná, como las cartas de tierra, tienen un valor de maná de cero.
  - Si una carta tiene {X} en su coste de maná, X es cero cuando está en cualquier zona menos en la pila.
  - Si un efecto te permite lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo y pagar, a menos que otra regla o efecto te permita lanzar ese hechizo por un coste. De manera similar, no puedes ignorar una reducción de coste a menos que ese efecto diga que puedes.
  - Los efectos de tesón verifican qué maná se usó para lanzar un hechizo. Si un efecto te permite usar maná “como si fuera maná” de cualquier color o tipo, eso te permite usar maná que no podrías usar de otra manera, pero no cambia el maná que usaste para lanzar el hechizo.
  - Si copias un hechizo que tiene una habilidad de tesón, no se usó maná para lanzar la copia, así que esa habilidad no se aplicará.
-

Flayer of Loyalties

{8}{C}{C}

Criatura — Eldrazi

10/10

Cuando lances este hechizo, ganas el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Hasta el final del turno, tiene una fuerza y resistencia base de 10/10 y gana las habilidades de arrollar, aniquilador 2 y prisa.

Aniquilador 2. *(Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor sacrifica dos permanentes.)*

Arrolla.

- Las habilidades de aniquilador se disparan y se resuelven durante el paso de declarar atacantes. El jugador defensor elige y sacrifica la cantidad de permanentes requerida antes de declarar bloqueadoras. Cualquier criatura sacrificada de esta manera no podrá bloquear.
- Si una criatura con la habilidad de aniquilador está atacando a un planeswalker y el jugador defensor elige sacrificar ese planeswalker, la criatura atacante sigue atacando. Puede ser bloqueada. Si no es bloqueada, simplemente no hará daño de combate a nada.

---

For the Ancestors

{2}{G}

Instantáneo

Elige un tipo de criatura. Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar cualquier cantidad de cartas del tipo elegido de entre ellas y poner las cartas mostradas en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

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

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar ninguna acción.

---

Ghoulish Impetus

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1, tiene la habilidad de toque mortal y está incitada.

Cuando la criatura encantada muera, regresa Ghoulish Impetus al campo de batalla al comienzo del próximo paso final.

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o a un jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en lugar de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

---

Jaya's Phoenix

{4} {R}

Criatura — Fénix

3/3

Vuela, prisa.

Siempre que Jaya's Phoenix haga daño de combate a un jugador o planeswalker, copia la próxima habilidad de lealtad que actives este turno cuando la actives. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Siempre que lances un hechizo de planeswalker, puedes regresar Jaya's Phoenix de tu cementerio al campo de batalla.

- Copiar una habilidad de lealtad no agrega ni remueve contadores de lealtad de ningún objeto.
  - Si la habilidad de lealtad tiene -X en su coste, la copia usa el mismo valor de X.
  - La copia de la habilidad de lealtad se resuelve antes que la habilidad de lealtad que está copiando. Se resuelve incluso si esa habilidad de lealtad es contrarrestada.
-



Lazotep Sliver

{3}{B}

Criatura — Fragmentado zombie

4/4

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen la habilidad de afligir 2. *(Siempre que una criatura con la habilidad de afligir 2 sea bloqueada, el jugador defensor pierde 2 vidas.)*

Siempre que un Fragmentado que no sea ficha que controlas muera, enrolla 2 Fragmentados. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Fragmentado. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Fragmentado negra 0/0.)*

- Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de afligir, cada una se dispara por separado.
- Si varias criaturas bloquean una criatura con la habilidad de afligir, esa habilidad se dispara solo una vez.
- La habilidad de afligir hace que el jugador defensor pierda vidas; no es ni daño ni daño de combate.
- Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor. Si una criatura está atacando a una batalla, el protector de esa batalla es el jugador defensor.
- La habilidad de afligir se resuelve antes de que se haga el daño de combate. Si esta pérdida de vidas deja al jugador con 0 vidas o menos, ese jugador pierde el juego inmediatamente. Una criatura bloqueadora con la habilidad de vínculo vital no hará daño de combate a tiempo para salvar a ese jugador.
- Para enrollar 2 Fragmentados, si no controlas una criatura Ejército, crea una ficha de criatura Ejército Fragmentado negra 0/0. Luego, elige una criatura Ejército que controlas y pon 2 contadores +1/+1 sobre ella. Si ese Ejército todavía no es un Fragmentado, se convierte en un Fragmentado además de sus otros tipos.
- En el caso improbable de que controles varias criaturas Ejército (tal vez porque jugaste una criatura con la habilidad de cambiaformas) mientras enrollas Fragmentados, eliges sobre cuál de tus criaturas Ejército pones los contadores +1/+1. Si esa criatura no es un Fragmentado, se convierte en un Fragmentado además de sus otros tipos.
- Si no controlas un Ejército, la ficha de Ejército Fragmentado que creas entra al campo de batalla como una criatura 0/0 antes de recibir los contadores. Todas las habilidades que se disparan cuando una criatura con una fuerza determinada entra al campo de batalla, como la del Mentor de los mansos, verán que la ficha entra como una criatura 0/0 antes de que obtenga contadores +1/+1.

---

Leori, Sparktouched Hunter

{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Felino elemental

3/3

Vuela, vigilancia.

Siempre que Leori, Sparktouched Hunter haga daño de combate a un jugador, elige un tipo de planeswalker.

Hasta el final del turno, siempre que actives una habilidad de un planeswalker de ese tipo, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- Debes elegir un tipo de planeswalker existente, como Chandra o Guff.

- Copiar una habilidad de lealtad no agrega ni remueve contadores de lealtad de ningún objeto.
- Si la habilidad de lealtad tiene -X en su coste, la copia usa el mismo valor de X.
- La habilidad disparada retrasada creada por la última habilidad de Leori, así como la copia que crea, se resuelven antes que la habilidad que causó que se dispararan. Se resuelven incluso si esa habilidad es contrarrestada.

Narci, Fable Singer

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

Criatura legendaria — Bardo humano

3/3

Vínculo vital.

Siempre que sacrifiques un encantamiento, roba una carta.

Siempre que la última habilidad de capítulo de una Saga que controlas se resuelva, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es el valor de maná de esa Saga.

- La última habilidad de capítulo de una Saga es la habilidad con el número de capítulo más alto entre las habilidades de capítulo de esa Saga.

Omarthis, Ghostfire Initiate

{X}{X}

Criatura legendaria — Naga espíritu

0/0

Omarthis, Ghostfire Initiate entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que pongas uno o más contadores +1/+1 sobre otra criatura incolora, puedes poner un contador +1/+1 sobre Omarthis.

Cuando Omarthis muera, manifiesta una cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca igual a la cantidad de contadores sobre él.

- La segunda habilidad de Omarthis, Ghostfire Initiate se disparará en cualquier momento en el que pongas uno o más contadores sobre otra criatura incolora. Puede ser debido a que un hechizo o habilidad se resuelve o a que una criatura incolora que controlas entra al campo de batalla con contadores.
- Si la última habilidad de Omarthis, Ghostfire Initiate hace que su controlador manifieste varias cartas, esas cartas se manifiestan una por una.
- El permanente boca abajo es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.

- Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis.
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombres, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, igual que las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Puedes mirar un permanente boca abajo que controlas en cualquier momento. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo o te diga que debes hacerlo.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla. También debes llevar el registro de cómo fue puesta boca abajo cada una de ellas (manifestada, lanzada boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, y así sucesivamente).
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán, porque aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.
- Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, una carta de dos caras que se transforma no puede transformarse ni convertirse. Si la cara frontal de una carta de dos caras boca abajo es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.

#### Onakke Oathkeeper

{1}{W}

Criatura — Espíritu ogro

0/4

Las criaturas no pueden atacar a planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague {1} por cada criatura que controla que está atacando a un planeswalker que controlas.

{4}{W}{W}, exiliar Onakke Oathkeeper de tu cementerio: Regresa la carta de planeswalker objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas pueden atacar a los planeswalkers que controla tu compañero de equipo sin tener que pagar maná.

---

Ondu Spiritdancer

{4}{W}

Criatura — Clérigo kor

3/3

Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, puedes crear una ficha que es una copia de él. Haz esto solo una vez por turno.

- Una vez que elijas crear una ficha que es una copia de un encantamiento durante la resolución de la habilidad de Ondu Spiritdancer, esa habilidad no se disparará otra vez ese turno, sin importar cuántos encantamientos más entren al campo de batalla bajo tu control.
- Si varias copias de la habilidad están en la pila (tal vez porque varios encantamientos entraron al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo), podrás crear una ficha que es una copia de un encantamiento solo por una de esas copias de la habilidad. Una vez que lo hagas, las otras copias no harán nada en cuanto se resuelvan.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, por ejemplo, porque se creó como una ficha, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si una ficha de Aura no puede ser legalmente anexada a nada, no se crea.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el encantamiento original y nada más (a menos que ese encantamiento esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese encantamiento está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el encantamiento copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el encantamiento copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si el encantamiento copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese encantamiento.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del encantamiento copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este encantamiento] entre al campo de batalla” o “[este encantamiento] entra al campo de batalla con” del encantamiento también funcionará.

---

Regal Sliver

{3}{W}

Criatura — Fragmentado

3/3

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, los Fragmentados que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno si eres el monarca. De lo contrario, te conviertes en el monarca”.

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

Rukarumel, Biologist

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

En cuanto Rukarumel, Biologist entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Los Fragmentados que controlas y las criaturas que no sean fichas que controlas son del tipo elegido además de sus otros tipos de criatura. Lo mismo sucede con los hechizos de criatura que controlas y con las cartas de criatura de las cuales eres propietario que no están en el campo de batalla.

{3}, {T}: Crea una ficha de criatura Fragmentado incolora 1/1.

- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Caballero. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Caballero Vampiro”. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.
- Los efectos de reemplazo que modifican criaturas de un tipo en concreto en cuanto entran se aplicarán después de que apliques este efecto. Por ejemplo, si Guerrero es el tipo de criatura elegido y controlas la Ejemplar de Maderazarza, una copia del Oso garra de runas entraría al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional.

Skittering Cicada

{3}

Criatura — Insecto

2/2

Destello.

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

Siempre que lances un hechizo incoloro, hasta el final del turno, Skittering Cicada gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+X, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

- La segunda habilidad de Skittering Cicada se aplica solo a lanzar hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
- La última habilidad de Skittering Cicada se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si el hechizo incoloro tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al calcular el valor de maná de ese hechizo.

---

Sliver Gravemother

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

Criatura legendaria — Fragmentado

6/6

La “regla de leyendas” no se aplica a los Fragmentados que controlas.

Cada carta de criatura Fragmentado en tu cementerio tiene la habilidad de replicar {X}, donde X es su valor de maná.

Replicar {5}. (*{5}, exiliar esta carta de tu cementerio:*

*Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.*)

- La “regla de leyendas” es la regla que indica que, si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios.
- Mientras la “regla de leyendas” no se aplique a los Fragmentados que controlas, puedes controlar cualquier cantidad de Fragmentados legendarios con el mismo nombre y ninguno de ellos irá al cementerio.
- Si controlas más de un Fragmentado legendario con el mismo nombre y la “regla de leyendas” comienza a aplicárseles otra vez (quizá porque el Creatumbas fragmentado deja el campo de batalla), tendrás que cumplir de inmediato la regla y poner todos esos Fragmentados excepto uno en el cementerio.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad. Una vez anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.

- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

#### Sparkshaper Visionary

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

0/5

Al comienzo del combate en tu turno, elige cualquier cantidad de planeswalkers objetivo que controlas. Hasta el final del turno, se convierten en criaturas Ave azules 3/3 con las habilidades de volar, antimaleficio y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, adivina 1”. *(Ya no serán planeswalkers. Las habilidades de lealtad se pueden activar igualmente.)*

- Un planeswalker que se convierte en una criatura debido a la habilidad de Sparkshaper Visionary no puede atacar a menos que lo hayas controlado de forma continuada desde que empezó tu turno.
- Una vez que la habilidad de Sparkshaper Visionary se resuelve, cada uno de los planeswalkers elegidos ya no son planeswalkers durante el resto del turno. No pierden contadores de lealtad ni habilidades, y sigues pudiendo activar sus habilidades de lealtad si aún no lo hiciste este turno. No pierden lealtad si reciben daño mientras no son un planeswalker.

#### Taunting Sliver

{3} {U}

Criatura — Fragmentado

3/3

Las criaturas Fragmentado que controlas tienen “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, incita 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.)*

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o a un jugador que la incitó.

- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en lugar de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

Teyo, Geometric Tactician

{2} {W}

Planeswalker legendario — Teyo

3

Cuando Teyo, Geometric Tactician entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Muro blanca 0/4 con las habilidades de defensor y volar.

+1: El oponente objetivo y tú roban una carta.

-2: Elige izquierda o derecha. Hasta tu próximo turno, cada jugador solo puede atacar al oponente más cercano en la última dirección elegida y a los planeswalkers controlados por ese oponente.

- La última habilidad de Teyo, Geometric Tactician afecta solo a qué jugadores y planeswalkers puede atacar cada jugador. No afecta a qué jugadores pueden ser objetivo de hechizos o habilidades u otras interacciones.
- La última habilidad de Teyo, Geometric Tactician no afecta a las criaturas que entran al campo de batalla atacando.
- Si la última habilidad de Teyo, Geometric Tactician y otro efecto similar discrepan en la dirección en la que tres o más jugadores pueden atacar, los jugadores no podrán atacar.
- En un juego de varios jugadores, los jugadores pueden usar cualquier método de mutuo acuerdo para determinar el orden de asientos después de elegir los mazos pero antes de que el juego comience. Si los jugadores no se ponen de acuerdo, deben sentarse al azar.

Titan of Littjara

{4} {U} {U}

Criatura — Ilusión

6/6

En cuanto Titan of Littjara entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Titan of Littjara es del tipo elegido además de sus otros tipos.

Siempre que Titan of Littjara entre al campo de batalla o ataque, puedes robar una carta por cada otra criatura que controlas que comparta un tipo de criatura con él. Si lo haces, descarta una carta.



- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto Titan of Littjara entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden responder a esta elección. La segunda habilidad de Titan of Littjara se comienza a aplicar inmediatamente.
- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Caballero. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Caballero Vampiro”. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.

#### Ugin's Mastery

{4}

#### Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de criatura incoloro, manifiesta la primera carta de tu biblioteca. (*Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2.*

*Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

Siempre que ataques con criaturas con una fuerza total de 6 o más, puedes poner boca arriba una criatura boca abajo que controlas.

- El permanente boca abajo es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis.
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombres, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, igual que las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Puedes mirar un permanente boca abajo que controlas en cualquier momento. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo o te diga que debes hacerlo.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.

- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla. También debes llevar el registro de cómo fue puesta boca abajo cada una de ellas (manifestada, lanzada boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, y así sucesivamente).
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán, porque aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.
- Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, una carta de dos caras que se transforma no puede transformarse ni convertirse. Si la cara frontal de una carta de dos caras boca abajo es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.

Vronos, Masked Inquisitor

{3}{U}{U}

Planeswalker legendario — Vronos

5

+1: Hasta dos otros planeswalkers objetivo que controlas salen de fase al comienzo del próximo paso final.

*(Trátalos a ellos y a cualquier objeto anexo a ellos como si no existiesen hasta tu próximo turno.)*

−2: Por cada oponente, regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador a la mano de su propietario.

−7: El artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto Constructo 9/9 y gana las habilidades de vigilancia, indestructible y “Esta criatura no puede ser bloqueada”.

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna habilidad de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de la Experta en rescates, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- La última habilidad de Vronos, Masked Inquisitor hace que el artefacto objetivo pierda cualquier otro tipo de criatura que tenga. Conserva cualquier otro tipo, subtipo y supertipo.

- La última habilidad de Vronos, Masked Inquisitor no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
- Si el artefacto afectado por la última habilidad de Vronos, Masked Inquisitor está anexo a otro permanente, ese artefacto se desanexa. Si un Equipo sin la habilidad de reconfigurar se convierte en una criatura artefacto, no puede ser anexo a otra criatura.
- Si el artefacto afectado por la última habilidad de Vronos, Masked Inquisitor ya era una criatura, pasará a tener una fuerza y resistencia base de 9/9. Esto sobrescribe cualquier efecto previo que fije su fuerza y/o resistencia base a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la última habilidad de Vronos, Masked Inquisitor se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento gigante o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. No importa cuánto tiempo fue una criatura, sino cuánto tiempo estuvo en el campo de batalla.

Zhulodok, Void Gorger

{5}{C}

Criatura legendaria — Eldrazi

7/4

Los hechizos incoloros que lances desde tu mano con valor de maná de 7 o más tienen “Cascada, cascada”.

*(Cuando lances uno, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Luego hazlo nuevamente.)*

- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarlo. Hacer que Zhulodok, Void Gorger deje el campo de batalla después de que hayas lanzado un hechizo incoloro desde tu mano con valor de maná de 7 o más no impedirá que las habilidades de cascada de ese hechizo se resuelvan.
- Cada copia de cascada se dispara y se resuelve por separado. El hechizo que lanzas a raíz de la primera habilidad de cascada irá a la pila encima de la segunda habilidad de cascada. Ese hechizo se resolverá antes de que exilies las cartas para la segunda habilidad de cascada.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.

- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el valor de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.

---

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, sus logotipos, Magic y los símbolos WUBRGCT son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. No. RE 37.957.