

Notas de la colección *Duskmourn: La casa de los horrores*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 5 de agosto de 2024

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 colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

Las secciones “Notas de cartas específicas” contienen respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Duskmourn: La casa de los horrores* con el código de la colección DSK están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *Bloomburrow* y *Duskmourn*.

Las cartas nuevas de Commander de *Duskmourn: La casa de los horrores* con el código de la colección DSC numeradas del 1 al 40 (y sus versiones alternativas del 41 al 67) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas que regresan con el código de la colección DSC numeradas del 68 al 327 y del 368 al 373 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.

Nuevo tipo de encantamiento: Sala

¿No puedes salir de una espeluznante estructura que abarca un plano entero? ¡Pues aprovecha para explorar! La Casa es un lugar que no deja de cambiar, por lo que encontrarás todo tipo de Salas en su interior. ¡Ojo! Algunas no encajarán con tu concepción de sala, y la mayoría de ellas serán siniestras y horripilantes.

Pero ya está bien de ir espantando al personal. ¿Cómo funcionan las Salas? Son un nuevo tipo de encantamiento parecido a las cartas partidas, pero con una diferencia fundamental: son cartas de permanente. Cada carta de Sala tiene dos mitades, llamadas “puertas”. Al lanzarla, eliges una mitad y esa puerta se abre en el campo de batalla, lo que te permite usar las habilidades de esa mitad. Más adelante, ¡podrás pagar maná para abrir la otra puerta y sacarle el máximo partido a la carta! Las habilidades que se disparan “cuando abras esta puerta” se dispararán en ambos casos.

Piscina sin fondo

{U}

Cuando abras esta puerta, regresa hasta una criatura objetivo a la mano de su propietario.

//

Vestuario

{4}{U}

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Para lanzar un hechizo de Sala, elige la mitad (o “puerta”) que quieras lanzar. No es posible lanzar las dos mitades de una carta de Sala. Cuando el hechizo de Sala se resuelve, se abre la puerta correspondiente en cuanto la Sala entra.
- Las cartas de Sala tienen dos caras con una línea de tipo compartida en la misma carta. Las características de la puerta que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta de Sala es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta de Sala, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de encantamiento en tu cementerio, Piscina sin fondo // Vestuario cuenta como una, no como dos.
- Cada carta de Sala tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo las características de la puerta que lances. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar un hechizo de permanente con valor de maná de 3 o menos de entre las cartas en tu cementerio, podrás lanzar la Piscina sin fondo de esta manera, pero no el Vestuario.
- Mientras esté en cualquier zona que no sea la pila ni el campo de batalla, las características de una carta de Sala son una combinación de sus dos puertas. Por ejemplo, Piscina sin fondo // Vestuario tiene un valor de maná de 6 mientras está en tu biblioteca. Si un efecto te permite buscar en tu biblioteca una carta con valor de maná de 4 o menos, no podrás encontrar la carta Piscina sin fondo // Vestuario.
- Mientras esté en el campo de batalla, las características de una Sala son una combinación de las características de sus puertas abiertas. Por ejemplo, si Piscina sin fondo // Vestuario está en el campo de batalla con ambas puertas abiertas, la carta se llama Piscina sin fondo y Vestuario, tiene un valor de maná de 6, es un encantamiento Sala y tiene las habilidades de las cajas de texto de ambas puertas.

- Si un hechizo o habilidad fuera a crear una copia de un hechizo de Sala en la pila, la copia conserva la puerta elegida, pero también conserva todas las características del hechizo. Las características de la puerta que no se lanzó se siguen ignorando mientras la copia esté en la pila y, cuando la copia se resuelva, la ficha en la que se convierte entrará con la puerta correspondiente abierta.
- Si una Sala entra desde cualquier zona que no sea la pila, entrará con las dos puertas cerradas.
- Si una Sala no tiene ninguna puerta abierta, es un encantamiento Sala sin nombre ni habilidades.
- Siempre que tengas la prioridad durante una fase principal de tu turno y la pila esté vacía, puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada (también llamado “coste de apertura”). En ese momento, esa puerta se abre. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Una habilidad que se dispara “cuando abras esta puerta” se disparará cuando esa puerta se abra. Hay dos formas de que suceda: que la puerta se abra en el campo de batalla o que la puerta se abra en cuanto la Sala entre al campo de batalla porque lanzaste la mitad correspondiente. En el segundo caso, como la habilidad se dispara por la apertura de la puerta, no se aplicarán los efectos que hacen que las habilidades que se disparan cuando entra un permanente se disparen una vez más (como el del Panharmónico).
- Algunas habilidades te permiten abrir una puerta de una Sala que controlas. No puedes elegir abrir una puerta que ya esté abierta con una habilidad de este tipo. Si una habilidad así requiere un objetivo, puedes hacer objetivo a una Sala incluso si tiene las dos puertas abiertas, pero la habilidad no hará nada cuando se resuelva.
- Algunas habilidades te permiten cerrar una puerta de una Sala que controlas. No puedes elegir cerrar una puerta que ya esté cerrada con una habilidad de este tipo. Si una habilidad así requiere un objetivo, puedes hacer objetivo a una Sala incluso si tiene las dos puertas cerradas, pero la habilidad no hará nada cuando se resuelva.
- Algunas puertas tienen habilidades que se disparan siempre que abras esa puerta y que requieren uno o más objetivos. Puedes abrir esa puerta incluso si no hay suficientes objetivos legales para la habilidad disparada. La habilidad disparada no irá a la pila.
- Una habilidad que se dispara “siempre que abras del todo una Sala” se dispara cuando una Sala ya tiene una puerta abierta y se abre la otra puerta o cuando las dos puertas de esa Sala se abren a la vez.

Nueva habilidad de palabra clave: inminente

A veces, las cosas más terroríficas están fuera de tu campo de visión. Por mucho que sepas que están ahí, no puedes verlas. Notas que se acercan, pero no puedes hacer nada al respecto. De eso va la habilidad de inminente. Si lanzas un hechizo de criatura por su coste de inminente, entrará como una carta que no es una criatura con contadores de tiempo sobre ella. Cuando se remuevan todos los contadores de tiempo, saldrá a la palestra para demostrar que es la criatura horripilante que tanto esperabas. La habilidad de inminente solo aparece en un ciclo de cinco cartas raras míticas con la palabra “amo” en el nombre.

Amo de Sentinas Ardientes

{4} {R} {R}

Criatura encantamiento — Horror avatar

5/5

Inminente 4—{2} {R} {R}. *(Si lanzas este hechizo por su coste de inminente, entra con cuatro contadores de tiempo y no es una criatura hasta que se remueva el último. Al comienzo de tu paso final, remueve un contador de tiempo de él.)*

Siempre que el Amo de Sentinas Ardientes entre o ataque, hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo.

- “Inminente N—[coste]” es una palabra clave que representa varias habilidades. Las reglas oficiales son las siguientes: (a) Puedes elegir pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo. (b) Si eliges pagar el coste de inminente de este hechizo, entra al campo de batalla con N contadores de tiempo sobre él. (c) Mientras este permanente tenga un contador de tiempo sobre él, si se lanzó por su coste de inminente, no es una criatura. (d) Al comienzo de tu paso final, si este permanente se lanzó por su coste de inminente, remueve un contador de tiempo de él. Luego, si no tiene contadores de tiempo sobre él, pierde la habilidad de inminente.
- Si eliges pagar el coste de inminente en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila, se puede responder a él, contrarrestarlo, etcétera.
- Si eliges pagar el coste de inminente de un hechizo de criatura, sigue siendo un hechizo de criatura en la pila. Puedes lanzar ese hechizo por su coste de inminente solo en el momento en el que normalmente podrías lanzar ese hechizo de criatura. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.
- Si un objeto entra como una copia de un permanente que se lanzó por su coste de inminente, no entrará con contadores de tiempo y será una criatura.

Nueva acción de palabra clave: manifestar miedo

En Duskmourn, tus mayores pesadillas cobran vida. Y no lo decimos metafóricamente: son muy reales y muy peligrosas. En lo que respecta a las mecánicas, esto se traduce en la acción de palabra clave manifestar miedo, que te permite elegir una carta de entre dos y ponerla en el campo de batalla boca abajo. Si es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba más adelante para sembrar el terror entre tus oponentes.

Rata inofensiva

{1} {B}

Criatura — Rata

1/1

Cuando la Rata inofensiva muera, manifiesta miedo.

(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)

Reparación indeseada

{W}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Su controlador manifiesta miedo. *(Ese jugador mira las dos primeras cartas de su biblioteca y luego pone una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en su cementerio. Si es una carta de criatura, puede ponerse boca arriba en cualquier momento por su coste de maná.)*

- Para manifestar miedo, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Manifiesta una (poniéndola en el campo de batalla boca abajo) y pon la otra en tu cementerio. La carta que pones en el campo de batalla se convierte en una criatura 2/2 boca abajo sin nombre, coste de maná, tipos de criatura ni habilidades. Es incolora y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle cualquier característica que no tenga o cambiar las características que tenga.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente manifestado que controlas 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 disfrazarse o de metamorfosis al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de disfrazarse o de metamorfosis, según corresponda.
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de disfrazarse o de metamorfosis, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.
- Si solo hay una carta en tu biblioteca cuando manifiestas miedo, mirarás esa carta y la pondrás en el campo de batalla boca abajo. No tendrás la opción de ponerla en tu cementerio. Si no hay cartas en tu biblioteca cuando manifiestas miedo, no harás nada.
- Algunas cartas de *Duskmourn* tienen habilidades que se disparan “siempre que manifiestes miedo”. Si se te pide que manifiestes miedo, pero no puedes cumplir alguno de los pasos de manifestar miedo o ninguno (probablemente porque en tu biblioteca hay una o menos cartas), esas habilidades se dispararán igualmente.

Notas generales sobre cartas boca abajo

- Puedes mirar en cualquier momento un hechizo o permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los hechizos o permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo.
- Si una criatura boca abajo pierde sus habilidades, no se puede poner boca arriba con la habilidad de disfrazarse o de metamorfosis porque ya no tendrá esa la habilidad (o el coste asociado) cuando esté boca arriba.
- 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”.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, 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 y las Auras o

Equipos que estuvieran anexados a él no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.

- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un hechizo boca abajo deja la pila y va a cualquier zona que no sea el campo de batalla (por ejemplo, si es contrarrestado), debes mostrarlo. De manera similar, si un permanente boca abajo 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. El orden en el que entraron debería quedar claro, así como qué habilidad causó que estuvieran boca abajo (esto incluye las habilidades de manifestar, disfrazarse, enmascarar, metamorfosis y unos cuantos efectos antiguos que ponen las cartas boca abajo). Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.
- 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.

Nueva palabra de habilidad: sobrevivir

Cuando se está encerrado en Duskmourn, solo hay un objetivo: sobrevivir. Para conseguirlo, a veces tendrás que formar equipo con los demás para protegerte, pero en otras bastará con correr más rápido que los demás. La palabra de habilidad sobrevivir expresa habilidades que se disparan al comienzo de tu segunda fase principal si la criatura con la habilidad de sobrevivir está girada.

Superviviente cauta

{3}{G}

Criatura — Superviviente elfo

4/4

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si la Superviviente cauta está girada, ganas 2 vidas.

- Las habilidades de sobrevivir (y otras habilidades que se disparan al comienzo de tu segunda fase principal) se dispararán al comienzo de la segunda fase principal que juegues en un turno. No se dispararán durante tu tercera, cuarta u otra fase principal adicional en un turno, en caso de que algún efecto haga que tengas más de dos fases principales.
 - Si una criatura con una habilidad de sobrevivir no está girada cuando empieza tu segunda fase principal, la habilidad no se disparará. No podrás girarla a tiempo durante tu segunda fase principal para que la habilidad se dispare.
 - Si la habilidad de sobrevivir de una criatura se dispara, pero esa criatura está enderezada cuando la habilidad empiece a resolverse, esa habilidad no hará nada.
 - Si la habilidad de sobrevivir de una criatura se dispara, pero la criatura deja el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva, fíjate en si estaba girada o enderezada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la habilidad hará algo o no.
-

Nueva palabra de habilidad: inquietante

Todos estuvimos en situaciones en las que algo no cuadraba. Momentos en lo que había algo raro. Algo... inquietante. ¿Eso es bueno o malo? Pues depende de quién seas. La palabra de habilidad inquietante ilustra habilidades que se disparan siempre que un encantamiento entre bajo tu control y siempre que abras del todo una Sala.

Saqueadora optimista

{W}

Criatura — Explorador humano

1/1

Inquietante — Siempre que un encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- Si un permanente con una habilidad de inquietante entra al mismo tiempo que uno o más encantamientos, su habilidad se disparará por cada uno de esos encantamientos.
- Una habilidad que se dispara “siempre que abras del todo una Sala” se dispara cuando una Sala ya tiene una puerta abierta y se abre la otra puerta o cuando las dos puertas de esa Sala se abren a la vez.

Nuevo ciclo de tierras no básicas

Duskmourn incluye un ciclo de diez tierras duales que entran giradas a menos que un jugador tenga 13 o menos vidas.

Choza al borde del lago

Tierra

La Choza al borde del lago entra girada a menos que un jugador tenga 13 o menos vidas.

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

- Si una de esas tierras entra al mismo tiempo que una “Shock land” (un ciclo de tierras que se estrenaron con el bloque de *Rávnica* que entran giradas a menos que pagues vidas), usa los totales de vidas de todos los jugadores antes de que se tomen las decisiones para el efecto de reemplazo de esa Shock land para determinar si la tierra entra girada o no. Por ejemplo, si una copia de la Choza al borde del lago y una copia del Estanque reproductor que controlas entran al mismo tiempo (quizá debido al efecto de un hechizo como el Cambio de paisaje), tu total de vidas es de 14 y el total de vidas de tu oponente es de 20, la Choza al borde del lago entrará girada independientemente de si eliges pagar vidas o no en cuanto entre el Estanque reproductor.

Palabra de habilidad que regresa: delirio

El pavor que impregna la vida en *Duskmourn* es tal que debilita incluso a los supervivientes más curtidos. Esta desorientación que induce el miedo está representada por la palabra de habilidad delirio, que plasma habilidades que requieren cuatro o más tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio.

Consejo demoníaco

{1} {B}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de Demonio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, busca en tu biblioteca cualquier carta, ponla en tu mano y luego baraja.

Ciempíes buscavértebras

{2} {G}

Criatura — Insecto

2/1

Cuando el Ciempíes buscavértebras entre, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

Delirio — El Ciempíes buscavértebras obtiene +1/+2 y tiene la habilidad de vigilancia mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Horror y Sala son subtipos, no tipos de cartas.
 - Una única carta puede aportar varios tipos de cartas a efectos de la habilidad de delirio. Por ejemplo, si en tu cementerio estuvieran la Caja sorpresa desagradable (criatura artefacto), el Rescate de fragmentista (encantamiento) y el Susto repentino (instantáneo), habría cuatro tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio, por lo que se cumplirían los requisitos de las habilidades de delirio.
 - Ya que solo se consideran las características de la cara frontal de una carta de dos caras si no está en el campo de batalla, los tipos de su cara posterior no contarán para la habilidad de delirio.
 - Algunos instantáneos y conjuros con habilidades de delirio tienen un efecto mejorado cuando se resuelven o un coste modificado cuando se lanzan si hay cuatro o más tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio. Solo verifican esa cantidad cuando se resuelven o se lanzan y no se cuentan a sí mismos, ya que aún no están en tu cementerio.
 - Algunas habilidades de delirio son habilidades activadas de permanentes. Para activar una habilidad así, debe haber cuatro o más tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio. La cantidad de tipos de cartas no se verifica de nuevo cuando se resuelve la habilidad.
 - Algunas habilidades disparadas de delirio (pero no todas) usan una cláusula del “si” interviniente. Para que estas habilidades se disparen, debe haber cuatro o más tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio; de otro modo, no se dispararán. No hay forma de que la habilidad se dispare si no hay suficientes tipos de cartas, incluso si pretendes aumentar esa cantidad en respuesta a la habilidad disparada. La cantidad de tipos de cartas se verifica de nuevo cuando el disparo se resuelve; si ya no es suficiente, la habilidad no hará nada. Si cambian los tipos de cartas de tu cementerio, pero la cantidad de tipos sigue siendo la misma (o aumenta), la habilidad disparada de delirio se resolverá.
 - En algunos casos poco habituales, puedes tener una ficha o una copia de un hechizo en tu cementerio en el momento en que la habilidad de delirio de un objeto cuenta los tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio, antes de que esa ficha o copia deje de existir. Como las fichas y las copias de los hechizos no son cartas, incluso si son copias de cartas, sus tipos no se cuentan nunca.
-

Mecánica que regresa: planes

Nueva variante de formato: Archenemy Commander

¡Con el lanzamiento de los mazos de Commander de *Duskmourn: La casa de los horrores* regresa el formato Archenemy! Los cuatro mazos de Commander contienen un mazo de planes (que incluyen algunos planes nuevos de este lanzamiento) que puedes usar para infundir miedo en el corazón de tus oponentes.

Si no conoces Archenemy, te explicamos brevemente en qué consiste: se trata de un formato en el que un equipo de tres (o más) jugadores se enfrenta a un jugador fortalecido, el archienemigo, que cuenta con un mazo lleno de planes. En esta ocasión, la novedad es el formato Archenemy Commander, que combina los juegos de Commander con la estructura de tres contra uno de Archenemy. En Archenemy Commander, el equipo de tres o más jugadores comparte un turno y un único total de 60 vidas, la misma cantidad de vidas que tiene el solitario archienemigo (esto difiere un poco del formato Archenemy clásico, en el que los tres jugadores del equipo comparten un turno, pero tienen totales de vidas individuales). Como cabe esperar, solo puede ganar uno de los dos equipos.

El archienemigo cuenta con algunas ventajas para estar en igualdad de condiciones. Por un lado, siempre juega el primer turno (así es más espectacular). Por otro lado, tiene un mazo de planes con al menos diez cartas que coloca en su zona de mando. Ese mazo no puede incluir más de una copia de cualquier carta de plan. En cada uno de sus turnos, al comienzo de su primera fase principal, ¡el archienemigo pone en marcha la primera carta de su mazo de planes y libera todo su terrorífico potencial!

No mereces piedad

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente sacrifica un permanente que no sea tierra. Si controlas seis o más tierras, en vez de eso, cada oponente sacrifica tres permanentes que no sean tierra.

Soy intocable

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Los permanentes que controlas y tú tienen la habilidad de antimaleficio.

Cuando recibas daño de combate, crea una ficha de criatura artefacto Espantapájaros incolora 4/4 con la habilidad de vigilancia y luego abandona este plan.

Para poner en marcha un plan, pon boca arriba la primera carta de tu mazo de planes y colócala junto a tu mazo de planes en la zona de mando. Las habilidades de los planes que se disparen “cuando pongas en marcha este plan” se dispararán en ese momento (no es obligatorio que pronuncies el nombre del plan de forma dramática con voz villanesca, pero seguro que le dará diversión al juego). Cuando no haya más habilidades disparadas de un plan en la pila ni en espera de ser puestas en la pila, pon ese plan boca abajo y déjalo en el fondo de tu mazo de planes.

Los planes continuos son un poco distintos: en cuanto están boca arriba, permanecen así en la zona de mando y surten efecto hasta que se cumple una condición que haga que lo abandones. Puedes tener todos los planes continuos que quieras boca arriba en tu zona de mando, y tener uno o más en tu zona de mando no impide que pongas en marcha un plan al comienzo de tu primera fase principal.

Si todo el mundo quiere sentir la tensión y la emoción de poner planes en marcha, recomendamos la variante Contienda de supervillanos. No es un combate entre un equipo y un solo archienemigo, ¡sino que todos son archienemigos que luchan por su cuenta! Funciona como un juego de Commander todos contra todos (no hay equipos y el total de vidas inicial es de 40) con un pequeño cambio: además de su mazo de Commander, todo el

mundo cuenta con un mazo de planes. Para estos mazos de planes, se aplican las mismas reglas que explicamos anteriormente. El mazo de planes de cada jugador debe contener al menos 10 planes y no puede incluir más de una copia de una carta de plan. ¡Crea un conjunto de planes de lo más retorcidos y midete contra tus adversarios para ver quién es mejor estratega!

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL

Acechapasillos silencioso

{1}{U}

Criatura encantamiento — Horror

1/1

El Acechapasillos silencioso no puede ser bloqueado.

Siempre que el Acechapasillos silencioso haga daño de combate a un jugador, elige uno que no haya sido elegido:

- Pon dos contadores +1/+1 sobre el Acechapasillos silencioso.
- Roba una carta.
- El Acechapasillos silencioso se convierte en una copia de otra criatura objetivo que controlas.

- La frase “que no haya sido elegido” solo se refiere a esa copia del Acechapasillos silencioso. Si el Acechapasillos silencioso deja el campo de batalla y luego regresa al campo de batalla más adelante, será un nuevo objeto que no recordará los modos que se eligieron cuando estuvo en el campo de batalla por última vez.
 - El Acechapasillos silencioso copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura objetivo y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si la criatura copiada es una ficha, el Acechapasillos silencioso copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha.
 - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Acechapasillos silencioso se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
 - Cuando el Acechapasillos silencioso se convierta en una copia de la criatura objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de “entra” o de deja el campo de batalla.
 - Si se elige el tercer modo para la última habilidad del Acechapasillos silencioso, pero la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
 - Mientras el Acechapasillos silencioso sea una copia de otra criatura, no tendrá ninguna de sus habilidades anteriores.
-

Agarre inquietante

{2}{U}

Conjuro

Regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Manifiesta miedo. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

- Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando el Agarre inquietante intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No manifestarás miedo.

Ahogadora de Pozos Desbordados

{1}{U}

Criatura — Tritón

2/1

Destello.

Vigilancia.

Cuando la Ahogadora de Pozos Desbordados entre, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella.

{1}{U}, {T}: Baraja la Ahogadora de Pozos

Desbordados y la criatura objetivo con un contador de aturdimiento sobre ella en las bibliotecas de sus propietarios.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de la Ahogadora de Pozos Desbordados intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. La Ahogadora de Pozos Desbordados no se barajará en la biblioteca de su propietario.

Altanak, el Llamado Tres Veces

{5}{G}{G}

Criatura legendaria — Bestia insecto

9/9

Arrolla.

Siempre que Altanak, el Llamado Tres Veces sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, roba una carta.

{1}{G}, descartar a Altanak, el Llamado Tres Veces:

Regresa la carta de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla girada.

- La segunda habilidad de Altanak se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
 - Si un hechizo o habilidad hace objetivo a Altanak más de una vez, su segunda habilidad solo se dispara una vez.
-

Amiguita harapienta

{1}{R}

Criatura artefacto — Juguete

2/2

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

- Una vez que la habilidad de la Amiguita harapienta se haya resuelto, aumentar la fuerza de la criatura afectada para que sea mayor que 2 no hará que pueda ser bloqueada este turno.
- Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos haya sido bloqueada, activar la habilidad de la Amiguita harapienta haciendo objetivo a esa criatura no hará que deje de estar bloqueada cuando la habilidad se resuelva.

Amo de Bosques Espectrales

{3}{G}{G}

Criatura encantamiento — Horror avatar

6/5

Inminente 4—{1}{G}{G}. *(Si lanzas este hechizo por su coste de inminente, entra con cuatro contadores de tiempo y no es una criatura hasta que se remueva el último. Al comienzo de tu paso final, remueve un contador de tiempo de él.)*

Siempre que el Amo de Bosques Espectrales entre o ataque, crea una ficha de tierra incolora girada llamada Doquier que es de todos los tipos de tierra básica.

- La ficha de Doquier creada por la última habilidad del Amo de Bosques Espectrales tiene los tipos de tierra Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. También tiene la habilidad de maná de cada tipo de tierra básica (por ejemplo, los Bosques tienen “{T}: Agrega {G}”). No tiene el supertipo básica.

Amo de Oscuridad Lóbrega

{3}{B}{B}

Criatura encantamiento — Horror avatar

5/5

Inminente 5—{1}{B}. *(Si lanzas este hechizo por su coste de inminente, entra con cinco contadores de tiempo y no es una criatura hasta que se remueva el último. Al comienzo de tu paso final, remueve un contador de tiempo de él.)*

Siempre que el Amo de Oscuridad Lóbrega entre o ataque, muele cuatro cartas y luego puedes regresar una carta de criatura que no sea Avatar o una carta de planeswalker de tu cementerio a tu mano.

- Con la última habilidad del Amo de Oscuridad Lóbrega puedes regresar cualquier carta de criatura que no sea Avatar o cualquier carta de planeswalker de tu cementerio a tu mano, no solo una que moliste mientras se resolvía esa habilidad.
-

Animadora acrobática

{1}{W}

Criatura — Superviviente humano

2/2

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si la Animadora acrobática está girada, pon un contador de volar sobre ella. Esta habilidad solo se dispara una vez.

- En cuanto se dispare la habilidad de la Animadora acrobática, no se volverá a disparar mientras permanezca en el campo de batalla, incluso si la habilidad disparada se contrarresta o si se remueve el contador de volar de alguna manera. Si un efecto fuera a hacer que la habilidad de la Animadora acrobática se dispare otra vez, esa parte del efecto no hará nada.
 - Si la Animadora acrobática deja el campo de batalla y luego regresa, es un objeto nuevo sin memoria de su existencia previa. Su habilidad se podrá volver a disparar.
-

Anorak maldito

{2}{U}

Artefacto — Equipo

Cuando el Anorak maldito entre, manifiesta miedo y luego anexa el Anorak maldito a esa criatura. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

La criatura equipada tiene la habilidad de volar.

Equipar {3}.

- Manifestarás miedo igualmente aunque este Equipo no esté en el campo de batalla cuando se resuelva su primera habilidad.
-

Antrópodo

{3}{G}

Criatura — Insecto

3/4

Alcance.

Cuando el Antrópodo entre, puedes descartar una carta o pagar {2}. Cuando lo hagas, destruye la Sala objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Antrópodo cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta o pagas {2} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
-

Aparición monstruosa

{1}{G}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, elige una criatura que controlas o muestra una carta de criatura de tu mano.

La Aparición monstruosa hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la fuerza de la criatura que elegiste o de la carta mostrada.

- Si eliges una criatura en el campo de batalla, usa la fuerza de esa criatura en cuanto la Aparición monstruosa se resuelva para determinar cuánto daño se hace. Si esa criatura ya no está en el campo de batalla cuando la Aparición monstruosa se resuelve, usa la fuerza de esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.
-

Arabella, muñeca abandonada

{R}{W}

Criatura artefacto legendaria — Juguete

1/3

Siempre que Arabella, muñeca abandonada ataque, hace X puntos de daño a cada oponente y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de criaturas que controlas con fuerza de 2 o menos.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de Arabella.
-

Arrancapieles aserradora

{1}{B}{R}

Criatura — Asesino humano

3/2

Amenaza.

{2}, sacrificar otra criatura o encantamiento: Pon un contador +1/+1 sobre la Arrancapieles aserradora.

Al comienzo de tu paso final, si sacrificaste uno o más permanentes este turno, la Arrancapieles aserradora hace esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo.

- Si no sacrificaste ningún permanente durante tu turno en el momento en que empieza tu paso final, la última habilidad de la Arrancapieles aserradora no se disparará. No podrás sacrificar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.
-

Ascensor central

{3}{U}

Cuando abras esta puerta, busca en tu biblioteca una carta de Sala que no tenga el mismo nombre que una Sala que controlas, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

//

Escaleras prometedoras

{2}{U}

Al comienzo de tu mantenimiento, escruta 1. Ganas el juego si hay ocho o más nombres distintos entre las puertas abiertas de las Salas que controlas.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Dos o más objetos (cartas, permanentes, hechizos, etc.) tienen el mismo nombre si tienen al menos un nombre en común, por mucho que uno o más de esos objetos tengan nombres adicionales. La habilidad del Ascensor central te permite buscar en tu biblioteca cualquier carta de Sala que no comparta un nombre con una Sala que controlas en el campo de batalla, ya que solo verifica los nombres de las puertas abiertas. Si una Sala en el campo de batalla no tiene puertas abiertas, no tiene ninguno de sus nombres.
- La habilidad de las Escaleras prometedoras cuenta nombres, no permanentes. Una Sala con dos puertas abiertas tiene dos nombres.

Ataque de Valgavoth

{X}{X}{G}

Conjuro

Manifiesta miedo X veces y luego pon X contadores +1/+1 sobre cada una de esas criaturas. *(Para manifestar miedo, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- Si un efecto indica a un jugador que manifieste varias cartas de su biblioteca, esas cartas se manifiestan una a una. Los jugadores no pueden realizar acciones entremedias. Sin embargo, una habilidad que se dispara “Siempre que una o más criaturas entren” se dispara una vez por cada evento.
 - Los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que manifiestas miedo X veces y el momento en que pones contadores +1/+1 sobre las criaturas. En particular, no pueden intentar remover las criaturas boca abajo antes de que se pongan contadores sobre ellas.
-

Ático abandonado

{2} {B}

Cuando abras esta puerta, robas dos cartas y pierdes 2 vidas.

//

Balcón mirador

{3} {B}

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +1/+0 y gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad que otorga el Balcón mirador no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

Atrapada en la pantalla

{2} {W}

Encantamiento

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

Cuando Atrapada en la pantalla entre, exilia el artefacto, criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente hasta que Atrapada en la pantalla deje el campo de batalla.

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

Atrapamoscas omnívora

{2} {G}

Criatura — Planta

2/4

Delirio — Siempre que la Atrapamoscas omnívora entre o ataque, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo. Luego, si entre las cartas de tu cementerio hay seis o más tipos de cartas, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esas criaturas.

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

Avería inoportuna

{1} {R}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye el artefacto objetivo.
- Cambia el objetivo del hechizo o la habilidad objetivo que tenga un solo objetivo.
- Una o dos criaturas objetivo no pueden bloquear este turno.

- No eliges el nuevo objetivo para el hechizo o la habilidad que haya hecho objetivo el segundo modo de la Avería inoportuna hasta que la Avería inoportuna se resuelve. Debes cambiar el objetivo si es posible. Sin embargo, no puedes cambiar el objetivo a un objetivo ilegal. Si no hay objetivos legales para elegir, el objetivo no se cambia. No importa si el objetivo original de alguna manera se convirtió en ilegal.
 - Si un hechizo o habilidad hace objetivo a varias cosas, no puedes hacerlo objetivo con el segundo modo de la Avería inoportuna, incluso si todos esos objetivos excepto uno son ahora ilegales.
 - El efecto del último modo de la Avería inoportuna no hará que las criaturas que ya estén bloqueando dejen de bloquear.
-

Bajo la piel

{2} {G}

Conjuro

Manifiesta miedo. (Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)

Puedes regresar una carta de permanente de tu cementerio a tu mano.

- La carta de permanente puede ser una que pusieras en el cementerio al manifestar miedo, pero no tiene por qué serlo.
-

Bestiamiga de retales

{G}

Criatura artefacto — Bestia

3/3

Delirio — La Bestiamiga de retales no puede atacar ni bloquear a menos que entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes moler una carta. *(Puedes poner la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Una vez que la Bestiamiga de retales esté atacando o bloqueando, reducir la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio no removerá la Bestiamiga de retales del combate.
-

Brillo inquisitivo

{W}{U}

Criatura encantamiento — Brillo zorro

2/3

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

Te cuesta {1} menos pagar los costes de apertura.

- La reducción de coste de la primera habilidad del Brillo inquisitivo solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos de encantamiento que lanzas. De manera similar, la reducción de coste de su segunda habilidad solo se aplica al maná genérico de los costes de apertura de las Salas que controlas (es decir, no puedes combinar estas habilidades para que algo te cueste {2} menos).
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de esta habilidad). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Caos de medianoche

{2}{R}{W}

Conjuro

Crea tres fichas de criatura Gremlin rojas 1/1. Los

Gremlins que controlas ganan las habilidades de amenaza, vínculo vital y prisa hasta el final del turno.

(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)

- El Caos de medianoche afecta solo a los Gremlins que controlas en el momento en que se resuelve, incluidas las fichas de Gremlin que crea. Los Gremlins que empieces a controlar más adelante en el turno no ganarán las habilidades de amenaza, vínculo vital ni prisa.
-

Cartógrafo de la Casa

{1}{G}

Criatura — Superviviente explorador humano

2/2

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si el Cartógrafo de la Casa está girado, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de tierra. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si muestras toda tu biblioteca y no muestras una carta de tierra, pondrás todas las cartas mostradas de vuelta en un orden aleatorio. Como en ningún momento se te pide que barajes tu biblioteca, las habilidades que se disparan siempre que un jugador baraje su biblioteca no se dispararán.
-

Cercenador cabezagujas

{R}{R}

Criatura — Asesino humano

2/2

El Cercenador cabezagujas tiene la habilidad de dañar primero durante tu turno.

Siempre que un oponente robe una carta, el Cercenador cabezagujas le hace 1 punto de daño.

- Si un hechizo o habilidad hace que un oponente ponga cartas en su mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
-

Cercenador llamahordas

{4}{R}

Criatura — Berserker payaso humano

4/4

Prisa.

Siempre que ataques, crea una ficha de criatura Gremlin roja 1/1.

- Atacar con cualquier criatura hará que se dispare la última habilidad del Cercenador llamahordas. El Cercenador llamahordas no tiene por qué ser una de ellas.
-

Chillador de Bosques Espectrales

{1}{G}{G}

Criatura — Mutante bestia

3/3

Siempre que el Chillador de Bosques Espectrales ataque, manifiesta miedo. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

{1}{G}: Muestra el permanente boca abajo objetivo. Si es una carta de criatura, puedes ponerlo boca arriba.

- La última habilidad del Chillador de Bosques Espectrales solo tiene en cuenta las características de la carta impresa. No se tienen en cuenta las habilidades estáticas que afectan a las características de los permanentes en el campo de batalla. Por ejemplo, si la carta mostrada es una carta de artefacto que no sea criatura y la Marcha de las máquinas (un encantamiento con “Cada artefacto que no sea criatura es una criatura artefacto con fuerza y resistencia iguales a su valor de maná”) está en el campo de batalla, no se pondrá boca arriba.

Chupasangre elegante

{3} {B}

Criatura — Guerrero vampiro

2/5

Inquietante — Siempre que un encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, el Chupasangre elegante obtiene +2/+0 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Consejo demoníaco

{1} {B}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de Demonio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, busca en tu biblioteca cualquier carta, ponla en tu mano y luego baraja.

- Si la habilidad de delirio del Consejo demoníaco te permite buscar en tu biblioteca cualquier carta, no tienes la obligación de mostrarla (si quieres, puedes, pero mi consejo demoníaco es que mejor no lo hagas).

Corredor muerto viviente

{B} {R}

Criatura — Zombie

2/2

Arrolla, prisa.

Puedes lanzar el Corredor muerto viviente desde tu cementerio si una criatura que no sea Zombie murió este turno. Si lo haces, el Corredor muerto viviente entra con un contador +1/+1 sobre él.

- Sigues pagando todos los costes y obedeciendo las restricciones de cuándo lanzar el Corredor muerto viviente desde tu cementerio con el permiso de su última habilidad.
- Si el Corredor muerto viviente es contrarrestado o muere después de ser lanzado desde tu cementerio, regresará a tu cementerio. Se puede volver a lanzar de esta manera.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Cráneo roto

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Cráneo roto entre, mira la mano del jugador objetivo. Puedes elegir de ahí una carta que no sea tierra.

Ese jugador descarta esa carta.

Cuando la criatura encantada reciba daño, destrúyela.

- Una criatura bloqueada por una criatura encantada con el Cráneo roto tiene que asignar igualmente una cantidad de daño igual a la resistencia de la criatura encantada (menos el daño que ya esté marcado sobre la criatura encantada) antes de hacer daño a la siguiente criatura por orden de asignación de daño o de arrollarla para hacer daño a un jugador, planeswalker o batalla.

Curandero sectario

{2} {W}

Criatura — Doctor humano

3/3

Inquietante — Siempre que un encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, el Curandero sectario gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes.

Curiosidad imperecedera

{2} {U} {U}

Criatura encantamiento — Brillo felino

4/3

Destello.

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

Cuando la Curiosidad imperecedera muera, si era una criatura, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario. Es un encantamiento. (*No es una criatura.*)

- Tanto Brillo como Felino son tipos de criatura. La Curiosidad imperecedera no tendrá esos tipos de criatura cuando su última habilidad la regrese al campo de batalla porque no será una criatura.
 - Una ficha que es una copia de la Curiosidad imperecedera no regresará al campo de batalla cuando se resuelva su última habilidad.
 - Si un permanente que no sea ficha que es una copia de la Curiosidad imperecedera muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un encantamiento cuando se resuelva su última habilidad. Su único tipo de carta será encantamiento.
-

Dejar escapar

{U}{U}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo de criatura o encantamiento objetivo.
- Regresa una o dos criaturas y/o encantamientos objetivo de los que seas propietario a tu mano.

- El último modo de Dejar escapar puede hacer objetivo a cualquier criatura y/o encantamiento del que seas propietario, incluso los que controlan los demás jugadores.
-

Demonio del miasma

{4}{B}{B}

Criatura — Demonio

5/4

Vuela.

Cuando el Demonio del miasma entre, puedes descartar cualquier cantidad de cartas. Cuando lo hagas, hasta esa misma cantidad de criaturas objetivo obtienen -2/-2 cada una hasta el final del turno.

- No eliges objetivos para la última habilidad del Demonio del miasma cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas cartas de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
-

Desaparecer de la vista

{3}{U}

Instantáneo

El propietario del permanente objetivo que no sea tierra lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando Desaparecer de la vista intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escutarás.
-

Despedida catártica

{1}{G}

Conjuro

El propietario del artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente lo baraja en su biblioteca. Puedes barajar hasta cuatro cartas objetivo de tu cementerio en tu biblioteca.

- Puedes no hacer objetivo a ninguna carta en tu cementerio y barajar tu biblioteca igualmente.
-

Destripador de Sentinas Ardientes

{4} {R}

Criatura — Asesino humano

4/4

Cuando el Destripador de Sentinas Ardientes entre, puedes sacrificar otra criatura o encantamiento. Cuando lo hagas, el Destripador de Sentinas Ardientes hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Destripador de Sentinas Ardientes cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otra criatura o encantamiento de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Dominación de Duskmourn

{4} {U} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Tú controlas la criatura encantada.

La criatura encantada obtiene -3/-0 y pierde todas las habilidades.

- Si la criatura encantada gana una habilidad después de que la Dominación de Duskmourn se anexe a ella, mantendrá esa habilidad.

Egoísta popular

{2} {B}

Criatura — Bribón humano

3/2

{1} {B}, sacrificar otra criatura o encantamiento: La Egoísta popular gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gírala. (*El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.*)

Siempre que sacrifiques un permanente, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si sacrificas un permanente como parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la última habilidad de la Egoísta popular se resolverá antes que ese hechizo o habilidad. Se resolverá incluso si ese hechizo o habilidad son contrarrestados.
 - Si sacrificas la Egoísta popular, su última habilidad se disparará. Si sacrificas otros permanentes al mismo tiempo, su última habilidad también se disparará por cada uno de esos permanentes.
-

El Desollamientos

{U}{U}{U}

Criatura encantamiento legendaria — Pesadilla

10/1

El Desollamientos no puede ser bloqueado.

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a un oponente, prevén ese daño y cada oponente muele esa misma cantidad de cartas.

- Si de alguna manera controlas más de una copia de El Desollamientos, no importará que haya varios efectos de reemplazo. El daño que recibe un oponente de una fuente que controlas solo se sustituirá una vez con que ese oponente muele esa misma cantidad de cartas.

El Hombre Feliz de los Globos

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Payaso humano

1/4

Prisa.

{1}, {T}: Crea una ficha que es una copia de otra criatura objetivo que controlas, excepto que es una criatura Globo roja 1/1 además de sus otros colores y tipos y tiene las habilidades de volar y prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha creada por la habilidad de El Hombre Feliz de los Globos copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

Entrar al enigma

{U}

Conjuro

La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Entrar al enigma intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
-

Escondese y callarse

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando Escondese y callarse entre, gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

{4}{U}{U}: Baraja la criatura encantada en la biblioteca de su propietario y luego manifiesta miedo. Activa esto solo como un conjuro.

- Solo el controlador de Escondese y callarse puede activar su última habilidad.
-

Estudio de pintura

{2}{R}

Cuando abras esta puerta, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas hasta el final de tu próximo turno.

//

Galería vandalizada

{1}{R}

Siempre que ataques, las criaturas atacantes que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga el Estudio de pintura. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Examinador de lo paranormal

{1}{U}

Criatura — Detective humano

1/3

Siempre que manifiestes miedo, pon en tu mano una carta que pusiste en tu cementerio de esta manera.

- Si no pusiste cartas en tu cementerio cuando manifestaste miedo (quizá porque tu oponente controla la Línea mística del vacío), la habilidad del Examinador de lo paranormal se disparará igualmente, pero no podrás poner ninguna carta en tu mano cuando se resuelva. De manera similar, si una carta que fue a tu cementerio cuando manifestaste miedo deja tu cementerio antes de que se resuelva la habilidad del Examinador de lo paranormal, no podrás poner esa carta en tu mano.
-

Experta en distracciones

{3}{R}

Criatura — Guerrero humano

4/3

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

{1}, sacrificar otra criatura o encantamiento: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla este turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Fanático cubierto de hierbas

{1}{G}

Criatura — Druida elfo

0/4

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para poner permanentes boca arriba.

- El maná producido por la última habilidad del Fanático cubierto de hierbas se puede usar para pagar los costes de metamorfosis o de disfrazarse al poner boca arriba un permanente que esté boca abajo o para pagar costes asociados con poner boca arriba un permanente manifestado o enmascarado.
-

Fantasma infernal

{3}{R}

Criatura — Espíritu

2/3

Inquietante — Siempre que un encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, el Fantasma infernal obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Cuando el Fantasma infernal muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- Usa la fuerza del Fantasma infernal tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace con su última habilidad.
-

Fisgar más allá del velo

{2}{R}{G}

Instantáneo

Descarta tu mano. Luego roba X cartas, donde X es la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve Fisgar más allá del velo, después de que descartes tu mano. Como Fisgar más allá del velo sigue en la pila mientras se resuelve, no se contará a ella misma.
-

Fisgón trepador

{1} {U}

Criatura — Ojo

2/1

{T}: Agrega {U}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de encantamiento, abrir una puerta o poner un permanente boca arriba.

- El maná producido por la habilidad activada del Fisgón trepador se puede usar para pagar los costes de metamorfosis o de disfrazarse al poner boca arriba un permanente que esté boca abajo o para pagar costes asociados con poner boca arriba un permanente manifestado o enmascarado.

Fuegodragón abrasador

{1} {R}

Instantáneo

El Fuegodragón abrasador hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- El efecto de reemplazo del Fuegodragón abrasador exiliará la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.

Grabación maldita

{2} {R} {R}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador de tiempo sobre la Grabación maldita. Luego, si hay siete o más contadores de tiempo sobre ella, remueve esos contadores y te hace 20 puntos de daño.

{T}: Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La copia creada por la última habilidad de la Grabación maldita 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
 - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
 - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - La copia que crea la última habilidad de la Grabación maldita se crea en la pila, así que no se “lanza”.
-

Gremlin irreverente
{1}{R}
Criatura — Gremlin
2/2

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

Siempre que otra criatura que controlas con fuerza de 2 o menos entre, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta. Haz esto solo una vez por turno.

- La segunda habilidad del Gremlin irreverente verifica la fuerza de la otra criatura solo en el momento en que esa criatura entra. Si una criatura entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de una criatura es de 2 o menos cuando entra, pero pasa a ser mayor que 2 mientras la segunda habilidad del Gremlin irreverente sigue en la pila, seguirás pudiendo descartar una carta cuando la habilidad se resuelva.

Grimorio de Marina Vendrell
{5}{U}

Artefacto legendario

Cuando el Grimorio de Marina Vendrell entre, si lo lanzaste, roba cinco cartas.

Tu mano no tiene tamaño máximo y no pierdes el juego por tener 0 o menos vidas.

Siempre que ganes vidas, roba esa misma cantidad de cartas.

Siempre que pierdas vidas, descarta esa misma cantidad de cartas. Luego, si no tienes cartas en la mano, pierdes el juego.

- Tu mano no tiene tamaño máximo, sin importar tu total de vidas.

Herida severa

{3}{B}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar jugador.

El jugador encantado no puede ganar vidas.

Siempre que el jugador encantado reciba daño, pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- Los hechizos y habilidades que hacen que el jugador encantado gane vidas se resuelven igualmente mientras la Herida severa está en el campo de batalla. El jugador encantado no ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá igualmente.
 - Si un efecto determina que el total de vidas del jugador encantado es una cantidad mayor que su total de vidas actual, el total de vidas del jugador no cambiará.
 - La última habilidad de la Herida severa se dispara y se resuelve después de que se haga el daño. Por ejemplo, si el jugador encantado tiene 10 vidas y recibe 1 punto de daño, ese daño reducirá su total de vidas a 9. Luego la habilidad de la Herida severa hará que ese jugador pierda 5 vidas, lo que lo dejará con un total de 4 vidas.
-

Herramientas de disección

{5}

Artefacto — Equipo

Cuando las Herramientas de disección entren, manifiesta miedo y luego anexa las Herramientas de disección a esa criatura.

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de toque mortal y vínculo vital.

Equipar—Sacrificar una criatura.

- Manifestarás miedo igualmente aunque este Equipo no esté en el campo de batalla cuando se resuelva su primera habilidad.
- Puedes sacrificar cualquier criatura que controlas para pagar el coste de equipar de las Herramientas de disección, incluida la criatura a la que están equipando las Herramientas de disección en ese momento.
- Si sacrificas la criatura a la que hace objetivo la habilidad de equipar, la habilidad no se resolverá y el Equipo permanecerá anexado a lo que estuviera anexado (en caso de que lo hubiera). En general, no te recomendamos que te pongas a diseccionar tus criaturas a diestra y siniestra, pero, si te interesa sacrificar algo, tienes las herramientas perfectas a tu disposición.

Hongo insidioso

{G}

Criatura — Hongo

1/2

{2}, sacrificar el Hongo insidioso: Elige uno:

- Destruye el artefacto objetivo.
 - Destruye el encantamiento objetivo.
 - Roba una carta. Luego puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.
- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con el último modo de la habilidad del Hongo insidioso no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste una tierra este turno.

Horno rugidor

{1} {R}

Cuando abras esta puerta, esta Sala hace una cantidad de daño igual a la cantidad de cartas en tu mano a la criatura objetivo que controla un oponente.

//

Sauna vaporosa

{3} {U} {U}

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Al comienzo de tu paso final, roba una carta.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si abres la Sauna vaporosa y luego pones en el campo de batalla la Abundancia nula (un encantamiento que dice que tu tamaño máximo de mano es de dos), tu tamaño máximo de mano será de dos. Sin embargo, si la Abundancia nula entró primero y luego abriste la Sauna vaporosa, tu mano no tendrá tamaño máximo.
- Tu tamaño máximo de mano solo se verifica durante el paso de limpieza en tu turno. En otros momentos, puede que tengas una cantidad de cartas en la mano superior a tu tamaño máximo de mano.

Infección esporagénica

{1} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Infección esporagénica entre, el jugador objetivo sacrifica una criatura que no sea la criatura encantada.

Cuando la criatura encantada reciba daño, destrúyela.

- La segunda habilidad de la Infección esporagénica puede hacer objetivo a cualquier jugador, no solo al controlador de la criatura encantada.

Infierno imposible

{4} {R}

Instantáneo

El Infierno imposible hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta el final de tu próximo turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Inocencia imperecedera

{1} {W} {W}

Criatura encantamiento — Brillo oveja

2/1

Vínculo vital.

Siempre que una o más otras criaturas que controlas con fuerza de 2 o menos entren, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

Cuando la Inocencia imperecedera muera, si era una criatura, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario. Es un encantamiento. (*No es una criatura.*)

- La segunda habilidad de la Inocencia imperecedera verifica la fuerza de las otras criaturas solo en el momento en que entran. Si una criatura entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de una criatura es de 2 o menos cuando entra, pero pasa a ser mayor que 2 mientras la segunda habilidad de la Inocencia imperecedera sigue en la pila, robarás una carta igualmente cuando la habilidad se resuelva.

- Tanto Brillo como Oveja son tipos de criatura. La Inocencia imperecedera no tendrá esos tipos de criatura cuando su última habilidad la regrese al campo de batalla porque no será una criatura.
- Una ficha que es una copia de la Inocencia imperecedera no regresará al campo de batalla cuando se resuelva su última habilidad.
- Si un permanente que no sea ficha que es una copia de la Inocencia imperecedera muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un encantamiento cuando se resuelva su última habilidad. Su único tipo de carta será encantamiento.

Intervención de Winter

{1} {B}

Instantáneo

La Intervención de Winter hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Intervención de Winter intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Júbilo perturbador

{B} {R}

Encantamiento

Cuando el Júbilo perturbador entre, puedes sacrificar otro encantamiento o criatura. Si lo haces, roba dos cartas.

Cuando sacrifiques el Júbilo perturbador, manifiesta miedo. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- No puedes sacrificar el Júbilo perturbador a menos que otro efecto te lo permita.

Kaito, Fin de las Pesadillas

{2} {U} {B}

Planeswalker legendario — Kaito

4

Ninjutsu {1} {U} {B}. *({1} {U} {B}, regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla de tu mano girada y atacando.)*

Durante tu turno, mientras Kaito tenga uno o más contadores de lealtad sobre él, es una criatura Ninja 3/4 y tiene la habilidad de antimaleficio.

+1: Obtienes un emblema con “Los Ninjas que controlas obtienen +1/+1”.

0: Escruta 2. Luego roba una carta por cada oponente que perdió vidas este turno.

-2: Gira la criatura objetivo. Pon dos contadores de aturdimiento sobre ella.

- La habilidad de ninjutsu solo se puede activar una vez que se hayan declarado las bloqueadoras. Antes de ese momento, las criaturas atacantes no están bloqueadas ni no bloqueadas.
- En cuanto activas la habilidad de ninjutsu de Kaito, muestras a Kaito de tu mano y regresas la criatura atacante. Kaito no se pone en el campo de batalla hasta que la habilidad se resuelve. Si Kaito deja tu mano antes de ese momento, no entrará.
- Kaito entra atacando al mismo jugador, planeswalker o batalla al que estaba atacando la criatura regresada. Esta es una regla específica de la habilidad de ninjutsu; en otros casos, cuando una criatura se pone en el campo de batalla atacando, el controlador de esa criatura elige a qué jugador, planeswalker o batalla ataca.
- Aunque Kaito entra atacando cuando se resuelve su habilidad de ninjutsu, nunca fue declarado como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- La habilidad de ninjutsu se puede activar durante el paso de declarar bloqueadoras, el paso de daño de combate o el paso de final del combate. Si esperas hasta después del paso de declarar bloqueadoras, como todo el daño de combate se hace a la vez, Kaito normalmente no hará daño de combate.
- Si al menos una criatura en combate tiene las habilidades de dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la habilidad de ninjutsu de Kaito durante el paso de daño de combate de dañar primero. En ese caso, Kaito hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque tenga la habilidad de dañar primero.
- La segunda habilidad de Kaito hace que deje de ser un planeswalker durante tu turno mientras tenga al menos un contador de lealtad sobre él. Mientras sea una criatura, el daño que reciba no hará que se remuevan contadores de lealtad de él. Puedes seguir activando las habilidades de lealtad de Kaito.
- La cuarta habilidad de Kaito tiene en cuenta si los oponentes perdieron vidas este turno, no cuánto cambiaron sus totales de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas ese turno.
- Si un oponente perdió vidas este turno y, a consecuencia de esto, perdió el juego, la cuarta habilidad de Kaito sigue contando a ese jugador al determinar cuántas cartas robas.
- Uno o más contadores de aturdimiento sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo que impide que el permanente se enderece. El efecto se expresaría así: “Si un permanente con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve un contador de aturdimiento de él”.

La historia de Tamiyo

{2}{U}

Encantamiento legendario — Saga

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

I, II, III — Muele dos cartas. Si se molieron de esta manera dos cartas que comparten un tipo de carta, roba una carta y repite este proceso.

IV — Exilia cualquier cantidad de cartas de instantáneo, conjuro y/o planeswalker Tamiyo objetivo de tu cementerio. Cópialas. Puedes lanzar cualquier cantidad de las copias.

- Cuando la primera, la segunda o la tercera habilidad de capítulo de La historia de Tamiyo se resuelva, la habilidad seguirá hasta que muelas una pareja de cartas que no compartan ningún tipo de carta o hasta que muelas una o menos cartas. No puedes detener la historia cuando quieras (¿por qué ibas a hacer eso? Es una historia muy interesante).

- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Horror y Sala son subtipos, no tipos de cartas.
- Lanzas las copias mientras la última habilidad de capítulo de La historia de Tamiyo se está resolviendo y sigue en la pila. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno.
- Como pagas los costes de los hechizos, si uno de los hechizos copiados tiene {X} en su coste de maná, puedes elegir su valor de forma normal.
- Si no quieres lanzar alguna (o ninguna) de las copias, puedes elegir no hacerlo. Las copias que no hayas lanzado dejan de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.

La masacre de Ganchocarne II

{X} {X} {B} {B} {B} {B}

Encantamiento legendario

Cuando La masacre de Ganchocarne II entre, cada jugador sacrifica X criaturas.

Siempre que una criatura que controlas muera, puedes pagar 3 vidas. Si lo haces, regresa esa carta bajo tu control con un contador de consumación sobre ella.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, puede pagar 3 vidas. Si no lo hace, regresa esa carta bajo tu control con un contador de consumación sobre ella.

- Si una criatura que muere deja el cementerio antes de que se resuelva la segunda o tercera habilidad de La masacre de Ganchocarne II (según corresponda), esa criatura no regresará al campo de batalla, independientemente de si se pagaron vidas o no.
- Cuando una criatura ficha muera, se disparará la segunda o tercera habilidad de La masacre de Ganchocarne II (según corresponda). El jugador implicado tendrá la opción de pagar 3 vidas, pero, al margen de lo que elija, la ficha no regresará al campo de batalla.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

La rescatadora errante
{3}{W}{W}
Criatura legendaria — Noble samurái humano
3/4

Destello.

Convocar. (*Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.*)

Daña dos veces.

Las otras criaturas giradas que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

- No puedes girar más criaturas para lanzar este hechizo con la habilidad de convocar que las necesarias para pagar su coste total.

Línea mística del vacío

{2}{B}{B}

Encantamiento

Si la Línea mística del vacío está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- Si tu oponente descarta una carta mientras controlas la Línea mística del vacío, las habilidades que verifican si una carta es descartada (como la de Aquel que está vacío o una habilidad de demencia de la carta descartada) siguen funcionando, incluso si esa carta nunca llega al cementerio de ese jugador. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de la carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.
- Mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla, las criaturas que no sean fichas que controlan tus oponentes no morirán. En vez de eso, serán exiliadas. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se disparan.
- Las fichas pueden morir igualmente mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla.

Línea mística de la esperanza

{2}{W}{W}

Encantamiento

Si la Línea mística de la esperanza está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa misma cantidad de vidas más 1.

Mientras tengas al menos 7 vidas más que tu total de vidas inicial, las criaturas que controlas obtienen +2/+2.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- Si controlas dos copias de la Línea mística de la esperanza y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia de la Línea mística de la esperanza hará que ganes esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
- La segunda habilidad de la Línea mística de la esperanza solo se aplica una vez a cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganen. 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 segunda habilidad de la Línea mística de la esperanza solo se aplica una vez.
- 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 segunda habilidad de la Línea mística de la esperanza se aplicará a esos dos eventos de forma separada. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varios permanentes y/o jugadores al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se aplicará una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se aplique la segunda habilidad de la Línea mística de la esperanza, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve cuando termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas puede convertirse en letal si la Línea mística de la esperanza deja el campo de batalla o si dejas de tener al menos 7 vidas más que tu total de vidas inicial.

Línea mística de la mutación

{2} {G} {G}

Encantamiento

Si la Línea mística de la mutación está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Puedes pagar {W} {U} {B} {R} {G} en vez de pagar el coste de maná de los hechizos que lances.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- Si lanzas un hechizo pagando otro coste “en vez de pagar” su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando otro coste alternativo. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el del Ojo aberrante, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo para el cual se puede usar maná como si fuera maná de cualquier color, puedes lanzarlo pagando el coste alternativo de la segunda habilidad de la Línea mística de la mutación y aun así usar maná como si fuera maná de cualquier color.

Línea mística de la resonancia

{2} {R} {R}

Encantamiento

Si la Línea mística de la resonancia está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que solo haga objetivo a una criatura que controlas, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
- La copia creada por la última habilidad de la Línea mística de la resonancia tendrá los mismos objetivos (en todos los casos será la misma criatura que controlas) que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la última habilidad de la Línea mística de la resonancia se crea en la pila, así que no se “lanza”.

Línea mística de la transformación

{2} {U} {U}

Encantamiento

Si la Línea mística de la transformación está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

En cuanto la Línea mística de la transformación entre, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas son del tipo elegido además de sus otros tipos. 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.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.

- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Superviviente o Humano. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Superviviente humano”. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Kaito, 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 el tipo de criatura elegido es Guerrero y controlas una Ejemplar de Maderazarza (una criatura con “Cada otra criatura Guerrero que controlas entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella”), un Oso garra de runas entraría con un contador +1/+1 adicional.

Llevar a las raíces

{2} {B} {G}

Instantáneo

Delirio — Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas.

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra.

- Una vez que anuncies que lanzas Llevar a las raíces, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, tus oponentes no pueden intentar remover cartas de tu cementerio para cambiar el coste de Llevar a las raíces.

Los huérfanos del trigo

{1} {W}

Criatura — Humano

2/1

Siempre que Los huérfanos del trigo ataquen, gira cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas. Los huérfanos del trigo obtienen +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura girada de esta manera.

- Para la habilidad de Los huérfanos del trigo, puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, incluso las criaturas que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- Si Los huérfanos del trigo están enderezados en cuanto su habilidad se resuelve (por ejemplo, porque tienen la habilidad de vigilancia), pueden girarse para su propia habilidad.

Machete conductor

{4}

Artefacto — Equipo

Cuando el Machete conductor entre, manifiesta miedo y luego anexa el Machete conductor a esa criatura. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {4}.

- Manifestarás miedo igualmente aunque este Equipo no esté en el campo de batalla cuando se resuelva su primera habilidad.

Manifestar miedo

{1}{G}

Conjuro

Manifiesta miedo. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

- Manifiesta miedo.

Marvin, mimo asesino

{2}

Criatura artefacto legendaria — Juguete

2/2

Marvin, mimo asesino tiene todas las habilidades activadas de las criaturas que controlas que no tengan el mismo nombre que esta criatura.

- Marvin solo gana habilidades activadas. No gana habilidades disparadas ni habilidades estáticas. Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y pueden tener los dos puntos en el texto recordatorio.
- Si una habilidad activada de una criatura que controlas que no tenga el mismo nombre que Marvin hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de esa habilidad de Marvin como si hiciera referencia a Marvin. Por ejemplo, imagina que controlas a Marvin y la Ahogadora de Pozos Desbordados (que tiene la habilidad “{1}{U}, {T}: Baraja la Ahogadora de Pozos Desbordados y la criatura objetivo con un contador de aturdimiento sobre ella en las bibliotecas de sus propietarios”). En ese caso, tratarías la versión de la habilidad de Marvin como si dijera “{1}{U}, {T}: Baraja a Marvin, mimo asesino y la criatura objetivo con un contador de aturdimiento sobre ella en las bibliotecas de sus propietarios”.
- Una vez que se active una de las habilidades de Marvin, no importa si la otra criatura que controlas con esa habilidad deja el campo de batalla; la habilidad se resolverá igualmente.

Máscara de asesino

{2}{B}

Artefacto — Equipo

Cuando la Máscara de asesino entre, manifiesta miedo y luego anexa la Máscara de asesino a esa criatura. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.*)

La criatura equipada tiene la habilidad de amenaza.

Equipar {2}.

- Manifestarás miedo igualmente aunque este Equipo no esté en el campo de batalla cuando se resuelva su primera habilidad.
-

Metraje hallado

{1}

Artefacto — Pista

Puedes mirar las criaturas boca abajo que controlan tus oponentes en cualquier momento.

{2}, sacrificar el Metraje hallado: Escruta 2 y luego roba una carta. *(Para escrutar 2, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

- La primera habilidad del Metraje hallado te permite mirar las criaturas boca abajo siempre que quieras, incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuáles son esas cartas se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
 - La primera habilidad del Metraje hallado no te permite mirar los hechizos boca abajo que no controlas en la pila.
-

Miedo a caer

{3}{U}{U}

Criatura encantamiento — Pesadilla

4/4

Vuela.

Siempre que el Miedo a caer ataque, la criatura objetivo que controla el jugador defensor obtiene -2/-0 y pierde la habilidad de volar hasta tu próximo turno.

- Una criatura que pierde la habilidad de volar debido al efecto de la última habilidad del Miedo a caer puede ganar igualmente la habilidad de volar mediante el efecto de otro hechizo o habilidad, como el del Susto repentino.
-

Miedo a la abducción

{4}{W}{W}

Criatura encantamiento — Pesadilla

5/5

Como coste adicional para lanzar este hechizo, exilia una criatura que controlas.

Vuela.

Cuando el Miedo a la abducción entre, exilia la criatura objetivo que controla un oponente.

Cuando el Miedo a la abducción deje el campo de batalla, pon cada carta exiliada con él en la mano de su propietario.

- Si el Miedo a la abducción deja el campo de batalla antes de que su tercera habilidad se resuelva, la habilidad exilia la criatura objetivo igualmente.

- Si no hay cartas exiliadas cuando se resuelve la última habilidad del Miedo a la abducción (muy probablemente porque su tercera habilidad no se resolvió todavía), la habilidad no hará nada.
-

Miedo a los impostores

{1}{U}{U}

Criatura encantamiento — Pesadilla

3/2

Destello.

Cuando el Miedo a los impostores entre, contrarresta el hechizo objetivo. Su controlador manifiesta miedo. *(Ese jugador mira las dos primeras cartas de su biblioteca y luego pone una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en su cementerio. Si es una carta de criatura, puede ponerse boca arriba en cualquier momento por su coste de maná.)*

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para la última habilidad del Miedo a los impostores. El hechizo no se contrarrestará cuando la habilidad se resuelva, pero su controlador manifestará miedo igualmente.
-

Miedo a perder dientes

{B}

Criatura encantamiento — Pesadilla

1/1

Cuando el Miedo a perder dientes muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo y tú ganas 1 vida.

- Si el objetivo de la habilidad del Miedo a perder dientes es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
-

Miedo a perderse algo

{1}{R}

Criatura encantamiento — Pesadilla

2/3

Cuando el Miedo a perderse algo entre, descarta una carta y luego roba una carta.

Delirio — Siempre que el Miedo a perderse algo ataque por primera vez cada turno, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, endereza la criatura objetivo. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Miedo a perderse algo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No habrá una fase de combate adicional.
- La última habilidad del Miedo a perderse algo no te da ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.

Miedo a quemarse en vida

{4} {R} {R}

Criatura encantamiento — Pesadilla

4/4

Cuando el Miedo a quemarse en vida entre, hace 4 puntos de daño a cada oponente.

Delirio — Siempre que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a un oponente, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, el Miedo a quemarse en vida hace esa cantidad de daño a la criatura objetivo que controla ese jugador.

- El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
- Si una fuente que controlas hace daño que no sea de combate a varios oponentes simultáneamente mientras hay cuatro o más tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio, la última habilidad del Miedo a quemarse en vida se disparará una vez por cada oponente que recibió daño que no sea de combate de esta manera.

Misántropa escéptica

{1} {B}

Criatura — Superviviente humano

3/1

La Misántropa escéptica no puede ser bloqueada por Brilllos.

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si la Misántropa escéptica está girada, puedes buscar en tu biblioteca una carta, ponerla en tu cementerio y luego barajar.

- Una vez que la Misántropa escéptica sea bloqueada por una criatura, darle el tipo de criatura Brillo a esa criatura no hará que la Misántropa escéptica deje de estar bloqueada.

Modelo a seguir reticente

{1} {W}

Criatura — Superviviente humano

2/2

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si el Modelo a seguir reticente está girado, pon un contador de volar, de vínculo vital o +1/+1 sobre él.

Siempre que el Modelo a seguir reticente u otra criatura que controlas muera, si tenía contadores sobre ella, pon esos contadores sobre hasta una criatura objetivo.

- Si el Modelo a seguir reticente muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas con contadores sobre ellas, su última habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.
- La última habilidad del Modelo a seguir reticente no te hace mover los contadores de la criatura que murió a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de

contadores que tenía la criatura cuando murió. Los otros efectos que interactúen con poner contadores sobre esa criatura interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito cuando el Modelo a seguir reticente muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si la criatura que murió tenía contadores -1/-1 cuando murió, la última habilidad del Modelo a seguir reticente también los incluirá. Esto puede provocar que la criatura objetivo también muera.

Muerte Express

{X}{2}{R}

Encantamiento legendario

Delirio — Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un permanente o jugador mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

Cuando la Muerte Express entre, hace X puntos de daño a cada una de hasta X criaturas objetivo.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. La Muerte Express no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
- Si otros efectos modifican la cantidad de daño que fuera a hacer una fuente que controlas mientras se cumplen los requisitos de la habilidad de delirio (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño se previene, el efecto de la primera habilidad de la Muerte Express ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores mientras se cumplen los requisitos de la habilidad de delirio, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por 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 respectivamente.

Muñeca de piel rota

{1}{W}

Criatura artefacto — Juguete

2/1

Cuando la Muñeca de piel rota entre, roba una carta.

Luego, descarta una carta a menos que controles otra criatura con fuerza de 2 o menos.

- Una vez que la habilidad de la Muñeca de piel rota empieza a resolverse, los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que robas una carta y el momento en que descartas una carta. En particular, no pueden intentar remover criaturas que controlas con fuerza de 2 o menos para obligarte a descartar.
-

Muñeca espasmódica

{1}{G}

Criatura artefacto — Juguete araña

2/2

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Pon un contador de nido sobre la Muñeca espasmódica.

{T}, sacrificar la Muñeca espasmódica: Crea una ficha de criatura Araña verde 2/2 con la habilidad de alcance por cada contador sobre la Muñeca espasmódica. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad de la Muñeca espasmódica es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
-

Mutilador vil

{5}{B}{B}

Criatura — Demonio

6/5

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

Vuela, arrolla.

Cuando el Mutilador vil entre, cada oponente sacrifica un encantamiento que no sea ficha y luego sacrifica una criatura que no sea ficha.

- Mientras se resuelve la última habilidad del Mutilador vil, el siguiente oponente por orden de turno elige un encantamiento que no sea ficha que controla y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. A continuación, cada uno de los encantamientos que no sean fichas elegidos se sacrifican al mismo tiempo. Por último, repite este proceso para las criaturas que no sean fichas.
-

Némesis de los gritos

{2}{R}

Criatura — Espíritu

3/3

Prisa.

Siempre que la Némesis de los gritos reciba daño, hace esa misma cantidad de daño a cualquier otro objetivo. Si un jugador recibe daño de esta manera, no puede ganar vidas durante el resto del juego.

- Si la Némesis de los gritos recibe daño letal, su última habilidad se dispara igualmente.
- Si la Némesis de los gritos recibe daño de varias fuentes a la vez (por ejemplo, si hay dos criaturas bloqueándola), su última habilidad se dispara una vez y un objetivo recibe esa misma cantidad de daño.
- Una vez que la Némesis de los gritos haga daño a un jugador con su última habilidad, ese jugador no podrá ganar vidas durante el resto del juego. No importa si la Némesis de los gritos permanece en el campo de batalla o no.
- Los hechizos y habilidades que hacen que un jugador afectado por la última habilidad de la Némesis de los gritos gane vidas se resuelven igualmente. Ese jugador no ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.

- Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cantidad mayor que su total de vidas actual mientras está afectado por la última habilidad de la Némesis de los gritos, su total de vidas no cambiará.

Niko, Luz de la Esperanza

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Cuando Niko, Luz de la Esperanza entre, crea dos fichas de Fragmento. (*Son encantamientos con "{2}, sacrificar este encantamiento: Adivina 1, luego roba una carta".*)

{2}, {T}: Exilia la criatura objetivo que no sea legendaria que controlas. Los Fragmentos que controlas se convierten en copias de ella hasta el comienzo del próximo paso final. Regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Niko intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Los Fragmentos que controlas no se convertirán en copias de la criatura.
- Si los Fragmentos que controlas se convierten en copias de la criatura, usarán los valores copiables de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla. No copian si esa criatura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras y/o Equipos anexados a ella, ni copian efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura que se exilió estaba copiando otra cosa, los Fragmentos que se convierten en copias de esa criatura usarán los valores copiables de esa criatura. En la mayoría de los casos, serán copias de lo que estuviera copiando esa criatura. Si estaba copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.

Norin, superviviente raudo

{R}

Criatura legendaria — Cobarde humano

2/1

Norin, superviviente raudo no puede bloquear.

Siempre que una criatura que controlas sea bloqueada, puedes exiliarla. Puedes jugar esa carta desde el exilio este turno.

- La última habilidad de Norin se dispara antes de que se haga daño de combate. Si eliges exiliar la criatura, no hará ni recibirá daño de combate.
 - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada con la última habilidad de Norin es una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzar ese hechizo de criatura durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

No hay donde huir

{1} {B}

Encantamiento

Destello.

Cuando No hay donde huir entre, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

Las criaturas que controlan tus oponentes pueden ser objetivo de hechizos y habilidades como si no tuvieran la habilidad de antimaleficio. Las habilidades de rebatir de esas criaturas no se disparan.

- Si un hechizo o habilidad que controlas hace objetivo a una criatura que controla un oponente con la habilidad de antimaleficio y No hay donde huir deja el campo de batalla mientras ese hechizo o habilidad está en la pila, esa criatura se convierte en un objetivo ilegal para ese hechizo o habilidad. Esto incluye la propia habilidad disparada de No hay donde huir.
- Si un hechizo o habilidad que hace objetivo a una criatura que controla un oponente con una habilidad de rebatir está en la pila, hacer que No hay donde huir deje el campo de batalla no hará que se dispare esa habilidad de rebatir.
- Las habilidades de rebatir de las criaturas que controlan tus oponentes no se dispararán mientras No hay donde huir esté en el campo de batalla. No importa si tienen la habilidad de antimaleficio o no.

Ojo aberrante

{2} {U}

Criatura — Ojo

5/5

Como coste adicional para lanzar este hechizo, exilia seis cartas de tu cementerio.

Vuela.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, manifiesta miedo. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- Se debe pagar el coste adicional del Ojo aberrante incluso si se lanza “sin pagar su coste de maná” o pagando un coste alternativo.

Paliza coordinada

{G}

Conjuro

Gira una o dos criaturas enderezadas objetivo que controlas. Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Si una de las criaturas objetivo que controlas es un objetivo ilegal cuando la Paliza coordinada empiece a resolverse (quizá porque ya no está en el campo de batalla o porque está girada), esa criatura no hará daño. Si la criatura objetivo que controla un oponente es un objetivo ilegal, no se hará daño.

Paliza de la bestiamiga

{R}{G}

Conjuro

Elige la criatura objetivo que controlas y la criatura objetivo que controla un oponente.

Delirio — Si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura que controlas.

La criatura que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura que controla un oponente.

- No puedes lanzar la Paliza de la bestiamiga a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que controla un oponente como objetivos.
- Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal en cuanto la Paliza de la bestiamiga intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal, no pondrás dos contadores +1/+1 sobre ella aunque se cumplan los requisitos de la habilidad de delirio.

Palostrenzados de huesos

{1}{B}

Criatura artefacto — Espantapájaros

2/2

Vínculo vital.

Delirio — Al comienzo de tu paso final, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, cada oponente puede sacrificar un permanente que no sea tierra o descartar una carta. Luego, el Palostrenzados de huesos hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente que no sacrificó un permanente o descartó una carta de esta manera.

- Mientras se resuelve la última habilidad del Palostrenzados de huesos, el siguiente oponente por orden de turno elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no elige ninguno de los dos. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las acciones ocurren simultáneamente. Los oponentes sabrán qué decisiones tomaron antes los jugadores por orden de turno, pero las cartas elegidas para descartarse de esta forma no se mostrarán hasta que se descarten al final del proceso.
 - Usa la fuerza del Palostrenzados de huesos en cuanto su última habilidad se resuelve para determinar cuánto daño hace a cada oponente que no sacrificó un permanente o descartó una carta de esta manera. Si el Palostrenzados de huesos 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.
-

Pantalla poseída

{3}

Artefacto

{T}: Agrega {W} o {B}.

{T}, pagar 1 vida: Agrega {G}, {U} o {R}.

{7}: Pon siete contadores +1/+1 sobre la Pantalla poseída. Se convierte en una criatura Espíritu 0/0 además de sus otros tipos. Activa esto solo una vez.

- Si la Pantalla poseída deja el campo de batalla y luego regresa, es un objeto nuevo sin memoria de su existencia previa. Puedes volver a activar su última habilidad.
-

Payaso brutal

{2} {R}

Criatura — Payaso humano

2/3

Siempre que otra criatura que controlas con fuerza de 2 o menos entre, el Payaso brutal obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad del Payaso brutal verifica la fuerza de la otra criatura solo en el momento en que entra. Si una criatura entra con contadores, esos contadores se incluyen. Si la fuerza de una criatura es de 2 o menos cuando entra, pero aumenta a más de 2 mientras la habilidad del Payaso brutal sigue en la pila, el Payaso brutal seguirá obteniendo +2/+0 hasta el final del turno cuando se resuelva su habilidad.
-

Percusionista mecánico

{R}

Criatura artefacto — Juguete primate

1/1

Prisa.

Cuando el Percusionista mecánico muera, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta el final de tu próximo turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Piscina sin fondo

{U}

Cuando abras esta puerta, regresa hasta una criatura objetivo a la mano de su propietario.

//

Vestuario

{4}{U}

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

//

Encantamiento — Sala (*Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.*)

- Si las criaturas que controlas hacen daño de combate a varios jugadores al mismo tiempo, la habilidad del Vestuario se disparará una vez por cada jugador que recibió daño de combate de esta manera.

Planeadora no identificada

{1}{W}{W}

Artefacto — Vehículo

2/2

Vuela.

Cuando la Planeadora no identificada entre, exilia hasta una criatura objetivo con resistencia de 5 o menos.

Cuando la Planeadora no identificada deje el campo de batalla, el propietario de la carta exiliada manifiesta miedo.

Tripular 1.

- Si la Planeadora no identificada deja el campo de batalla antes de que su segunda habilidad se resuelva, la habilidad exilia la criatura objetivo igualmente.
- Si no hay ninguna carta exiliada cuando se resuelve la tercera habilidad de la Planeadora no identificada (probablemente porque su segunda habilidad no se resolvió aún), la habilidad no hará nada.
- Si la segunda habilidad de la Planeadora no identificada exilió más de una carta (quizá porque otro efecto hizo que se disparara una vez más), cada jugador que sea propietario de una o más de las cartas exiliadas manifiesta miedo.

Posesión vengativa

{2}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Enderézala. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Posesión vengativa intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No tendrás la opción de descartar una carta para robar una carta.

- La Posesión vengativa puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles.
 - Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a ella.
-

Protegido por fantasmas

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando Protegido por fantasmas entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que Protegido por fantasmas deje el campo de batalla.

La criatura encantada obtiene +1/+0 y tiene las habilidades de vínculo vital y rebatir {2}.

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

Prueba agónica

{R}

Conjuro

Elige dos criaturas objetivo controladas por el mismo oponente. Ese jugador elige una de esas criaturas. La Prueba agónica hace 5 puntos de daño a esa criatura y la otra no puede bloquear este turno.

- Si una de las dos criaturas objetivo es un objetivo ilegal cuando la Prueba agónica se resuelva, el controlador de la criatura restante debe elegir esa criatura. La Prueba agónica le hará 5 puntos de daño a esa criatura.
-

Quirófano

{1}{W}

Cuando abras esta puerta, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

//

Habitación de hospital

{3}{W}

Siempre que ataques, pon un contador +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Ratón de biblioteca ajeno

{G}{U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Al comienzo de tu paso final, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta a menos que un permanente haya entrado al campo de batalla boca abajo bajo tu control este turno o que hayas puesto boca arriba un permanente este turno.

- Una vez que la habilidad del Ratón de biblioteca ajeno empiece a resolverse, será demasiado tarde para poner un permanente en el campo de batalla boca abajo bajo tu control o poner boca arriba un permanente para evitar tener que descartar una carta si eliges robar una carta.
-

Reparación indeseada

{W}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Su controlador manifiesta miedo. *(Ese jugador mira las dos primeras cartas de su biblioteca y luego pone una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en su cementerio. Si es una carta de criatura, puede ponerse boca arriba en cualquier momento por su coste de maná.)*

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Reparación indeseada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de la criatura no manifestará miedo.
-

Receptáculo reacio
{2} {U}
Criatura — Hechicero humano
3/2
Vigilancia.

Inquietante — Siempre que un encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, pon un contador de posesión sobre el Receptáculo reacio. Cuando el Receptáculo reacio muera, crea una ficha de criatura Espíritu azul X/X con la habilidad de volar, donde X es la cantidad de contadores sobre el Receptáculo reacio.

- En el caso poco habitual de que el Receptáculo reacio tenga contadores +1/+1 sobre él y reciba una cantidad de contadores -1/-1 que haga que muera, para determinar el valor de X, usa la cantidad total de contadores que había sobre el Receptáculo reacio cuando murió, incluidos todos los contadores +1/+1 y -1/-1.

Recibidor carbonizado
{3} {R}
Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla este turno.
//

Espacio deformado
{4} {R} {R}
Una vez por turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de un hechizo que lanzas desde el exilio.
//

Encantamiento — Sala
(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la habilidad del Recibidor carbonizado. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si lanzas un hechizo pagando un coste alternativo de {0}, no puedes pagar ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

Regresar trastocado
{2} {B}
Conjuro
Destruye la criatura objetivo. Si una carta de criatura va a un cementerio de esta manera, regrésala al campo de batalla bajo tu control. Sacrifícala al comienzo de tu próximo paso final.

- Los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que destruyes la criatura objetivo y el momento en que regresa al campo de batalla bajo tu control. En particular, no pueden intentar remover esa carta de criatura del cementerio para impedir que regrese al campo de batalla.

Rip, cazadora de engendros

{2}{G}{W}

Criatura legendaria — Superviviente humano

4/4

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si Rip, cazadora de engendros está girada, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es su fuerza. Pon cualquier cantidad de cartas de criatura y/o Vehículo con fuerzas distintas de entre ellas en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de Rip.
- Si Rip deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad (y seguía girada cuando lo dejó), utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Rito de la polilla

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

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

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

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
 - Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
 - Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
 - Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
-

Sala del funeral

{2} {B}

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

//

Salón del despertar

{6} {B} {B}

Cuando abras esta puerta, regresa todas las cartas de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Si la Sala del funeral está abierta y esta Sala deja el campo de batalla al mismo tiempo que mueren una o más criaturas que controlas, su habilidad se disparará una vez por cada una de esas criaturas.

Sala de espejos

{2} {U}

Cuando abras esta puerta, crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que es un Reflejo además de sus otros tipos de criatura.

//

Reino fracturado

{5} {U} {U}

Si se dispara una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Salvo por la excepción detallada, la ficha creada por la habilidad de la Sala de espejos copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
- 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.

- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad del Reino fracturado. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entre bajo tu control “con un contador +1/+1 sobre ella” no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- La habilidad del Reino fracturado tampoco afecta a las habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre” o “en cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba”.
- La habilidad del Reino fracturado no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada 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 las copias de la habilidad disparada.
- 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. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de “entra” del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.
- Las habilidades que se aplican “cuando [esta criatura] se ponga boca arriba” se dispararán una vez más debido a la habilidad del Reino fracturado.

Sala humeante

{2} {R}

Al comienzo de tu primera fase principal, agrega {R} {R}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Sala y abrir puertas.

//

Salón brumoso

{3} {U}

Cuando abras esta puerta, crea una ficha de criatura Espíritu azul X/X con la habilidad de volar, donde X es la cantidad de puertas abiertas entre las Salas que controlas.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad del Salón brumoso. Los cambios en la cantidad de puertas abiertas entre las Salas que controlas que se produzcan después de que la habilidad se resuelva no afectarán a la fuerza ni la resistencia de la ficha.

Salvador de pequeños

{3} {W}

Criatura — Superviviente kor

3/4

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si el Salvador de pequeños está girado, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio a tu mano.

- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Sectario resucitado

{2} {B}

Criatura — Clérigo humano

4/1

Delirio — {2} {B} {B}: Regresa el Sectario resucitado de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre él. Activa esto solo si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas y solo como un conjuro. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exiliarla.)*

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
 - Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
 - Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
 - Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
-

Seguidora de Valgavoth

{B}

Criatura — Clérigo humano

1/1

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

- Dado que los objetivos se eligen antes de pagar los costes, la Seguidora de Valgavoth no es un objetivo legal para su propia habilidad, porque no estará en el cementerio en ese momento.
-

Sierpe balaustrada
{3}{G}{G}
Criatura — Sierpe
5/5

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Arrolla, prisa.

Delirio — {2}{G}{G}: Regresa la Sierpe balaustrada de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. Activa esto solo si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas y solo como un conjuro.

- Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Sin poder gritar
{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura artefacto Juguete con fuerza y resistencia base de 0/2 además de sus otros tipos.

Mientras la criatura encantada esté boca abajo, no puede ponerse boca arriba.

- Si el permanente afectado gana una habilidad después de que Sin poder gritar se anexe a él, mantiene esa habilidad.
 - La segunda habilidad de Sin poder gritar sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y la resistencia de una criatura, como el efecto del Susto repentino, se aplicarán a esa criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.
-

Superviviente raizsapiente
{3}{G}{G}
Criatura — Superviviente humano
3/4

Prisa.

Sobrevivir — Al comienzo de tu segunda fase principal, si el Superviviente raizsapiente está girado, pon tres contadores +1/+1 sobre hasta una tierra objetivo que controlas. Esa tierra se convierte en una criatura Elemental 0/0 además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa hasta tu próximo turno.

- La última habilidad del Superviviente raizsapiente no tiene duración, lo que significa que la tierra sigue siendo una criatura indefinidamente.

Susto repentino

{W}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+2, gana la habilidad de volar y se convierte en una criatura encantamiento Horror además de sus otros tipos.

- La versatilidad del Susto repentino hace que sea un fantástico ejemplo de las interacciones entre cartas que explicamos en muchas otras notas de la colección. ¡Bu!

Teatro deslumbrante

{3}{W}

Los hechizos de criatura que lances tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo de criatura cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

//

Sala de atrezo

{2}{W}

Durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores, endereza cada criatura que controlas.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Si sacrificas el Teatro deslumbrante mientras lanzas un hechizo de criatura (para activar una habilidad de maná, por ejemplo), el hechizo no tendrá la habilidad de convocar cuando pagues sus costes a menos que tenga la habilidad de convocar por otro motivo.
- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- 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 convocar se aplica después de haber

calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.

- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Algunos efectos pueden impedir que las criaturas se enderecen durante un paso de enderezar. Sin embargo, los efectos que impiden que una criatura se enderece “durante tu paso de enderezar” o “durante el paso de enderezar de su controlador” no impedirán que esa criatura se enderece durante el paso de enderezar de otro jugador, por lo que la habilidad de la Sala de atrezo hará que la criatura se enderece.
- Todas tus criaturas se enderezan durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores si la Sala de atrezo está abierta. No puedes elegir qué se endereza a menos que otro efecto diga lo contrario.

Tenacidad imperecedera

{2} {B} {B}

Criatura encantamiento — Brillo víbora

4/3

Siempre que ganes vidas, el oponente objetivo pierde esa misma cantidad de vidas.

Cuando la Tenacidad imperecedera muera, si era una criatura, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario. Es un encantamiento. *(No es una criatura.)*

- Si una habilidad se dispara siempre que un oponente pierda vidas y su efecto hace que tú ganes vidas, como la habilidad de la Sangre exquisita, esto se repetirá en bucle hasta que ganes el juego o un jugador realice una acción que rompa el bucle.
- 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 primera habilidad de la Tenacidad imperecedera se disparará dos veces y podrás elegir un oponente distinto para cada una de las 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.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad de la Tenacidad imperecedera solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad de la Tenacidad imperecedera, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
- Tanto Brillo como Víbora son tipos de criatura. La Tenacidad imperecedera no tendrá esos tipos de criatura cuando su última habilidad la regrese al campo de batalla porque no será una criatura.
- Una ficha que es una copia de la Tenacidad imperecedera no regresará al campo de batalla cuando se resuelva su última habilidad.
- Si un permanente que no sea ficha que es una copia de la Tenacidad imperecedera muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un encantamiento cuando se resuelva su última habilidad. Su único tipo de carta será encantamiento.

Tienda de muñecas

{1}{W}

Siempre que una o más criaturas que no sean Juguete que controlas ataquen a un jugador, crea una ficha de criatura artefacto Juguete blanca 1/1.

//

Galería de porcelana

{4}{W}{W}

Tanto la fuerza como la resistencia base de las criaturas que controlas son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- La habilidad de la Tienda de muñecas se disparará una vez por cada jugador al que ataques con una o más criaturas que no sean Juguete.
- Las criaturas que entran atacando nunca se declararon como atacantes y, por lo tanto, no harán que la habilidad de la Tienda de muñecas se dispare.
- La habilidad de la Galería de porcelana sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de las criaturas que controlas a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se empiece a aplicar a una criatura que controlas después de que se abra la Galería de porcelana sobrescribirá este efecto para esa criatura.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Susto repentino, se aplicarán a esa criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.
- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas mientras la Galería de porcelana esté abierta puede convertirse en letal si otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.

Toby, amiguito de las bestiamigas

{2}{W}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/1

Cuando Toby, amiguito de las bestiamigas entre, crea una ficha de criatura Bestia blanca 4/4 con “Esta criatura no puede atacar ni bloquear sola”.

Mientras controles cuatro o más fichas de criatura, las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de volar.

- Si controlas más de una criatura con “Esta criatura no puede atacar ni bloquear sola”, pueden atacar o bloquear juntas, incluso si ninguna otra criatura ataca o bloquea.
- Aunque la ficha de Bestia no puede atacar sola, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla. Por ejemplo, la ficha de Bestia podría atacar a un oponente y otra

criatura podría atacar a un planeswalker. De manera similar, las otras criaturas bloqueadoras no tienen por qué bloquear la misma criatura que bloquee la ficha de Bestia.

- Una vez que la ficha de Bestia atacó o bloqueó, remover todas tus otras criaturas atacantes o bloqueadoras no hará que deje de atacar o bloquear.
- Si un efecto dice que la ficha de Bestia ataca o bloquea “si puede” y controlas una o más otras criaturas que pueden atacar o bloquear, debes atacar o bloquear con la ficha de Bestia y al menos otra criatura.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la ficha de Bestia puede atacar o bloquear con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca o bloquea.

Tormento agotador

{2} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura o encantamiento objetivo. Pierdes 2 vidas.

- Si la criatura o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Tormento agotador intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No perderás vidas.

Torturador del fin del mundo

{B} {B} {B} {B} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

Cuando el Torturador del fin del mundo entre, si se lanzó, cada jugador exilia boca abajo todas las cartas de su biblioteca, excepto las seis últimas.

Al comienzo de tu mantenimiento, roba una carta.

- Un jugador al que le queden seis o menos cartas en la biblioteca cuando se resuelve la segunda habilidad del Torturador del fin del mundo no exiliará ninguna carta.

Trato del traidor

{1} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura o un encantamiento o paga {2}.

El Trato del traidor hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Si el Trato del traidor se resuelve, su efecto hace que la criatura sea exiliada en cualquier momento en el que fuera a morir ese turno, no solo cuando fuera a morir como resultado del daño hecho por el Trato del traidor.
-

Trituradora de setos
{2}{G}{G}
Artefacto — Vehículo
5/5

Siempre que la Trituradora de setos ataque, puedes moler dos cartas.

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde tu biblioteca, ponlas en el campo de batalla giradas.

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

- Si en tu biblioteca hay una o menos cartas cuando la primera habilidad de la Trituradora de setos empiece a resolverse, no podrás elegir moler dos cartas.
-

Tyvar, el aporreador
{1}{G}{G}
Criatura legendaria — Guerrero elfo
3/3

Girar otra criatura enderezada que controlas: Tyvar, el aporreador gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gíralo.

{3}{G}{G}: Las criaturas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- Puedes activar la primera habilidad de Tyvar incluso si Tyvar ya está girado.
 - El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Tyvar.
-

Valentía imperecedera
{2}{R}{R}
Criatura encantamiento — Brillo perro
3/3

Siempre que otra criatura que controlas entre, obtiene +2/+0 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Cuando la Valentía imperecedera muera, si era una criatura, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario. Es un encantamiento. (*No es una criatura.*)

- Tanto Brillo como Perro son tipos de criatura. La Valentía imperecedera no tendrá esos tipos de criatura cuando su última habilidad la regrese al campo de batalla porque no será una criatura.
- Una ficha que es una copia de la Valentía imperecedera no regresará al campo de batalla cuando se resuelva su última habilidad.

- Si un permanente que no sea ficha que es una copia de la Valentía imperecedera muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un encantamiento cuando se resuelva su última habilidad. Su único tipo de carta será encantamiento.
-

Valgavoth, el Devoraterrores

{6} {B} {B} {B}

Criatura legendaria — Demonio anciano

9/9

Vuela, vínculo vital.

Rebatir—Sacrificar tres permanentes que no sean tierra.

Si una carta que no controlabas fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

Durante tu turno, puedes jugar las cartas exiliadas con Valgavoth. Si lanzas un hechizo de esta manera, paga una cantidad de vidas igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

- Sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos y jugar tierras con el permiso otorgado por la última habilidad de Valgavoth.
 - Los hechizos que lanzas con el permiso otorgado por la última habilidad de Valgavoth tienen un coste alternativo que es pagar una cantidad de vidas igual a su valor de maná. No puedes elegir pagar su coste de maná ni ningún otro coste alternativo. Puedes seguir pagando costes adicionales, como los de estímulo, y puedes usar maná para estos de forma normal. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
-

Vals de la rabia

{3} {R} {R}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura. Hasta el final del turno, siempre que una criatura que controlas muera, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta el final de tu próximo turno.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Vals de la rabia intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño y la habilidad disparada retrasada no se disparará siempre que una criatura que controlas muera este turno.
 - La fuente del daño es la criatura y no el Vals de la rabia.
 - Usa la fuerza de la criatura objetivo en cuanto el Vals de la rabia se resuelve para determinar cuánto daño hace esa criatura a cada otra criatura.
 - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la habilidad disparada retrasada del Vals de la rabia. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Vestidor

{2}{G}

Puedes jugar tierras desde tu cementerio.

//

Bodega olvidada

{3}{G}{G}

Cuando abras esta puerta, puedes lanzar hechizos desde tu cementerio este turno y si una carta fuera a ir a tu cementerio desde cualquier parte este turno, en vez de eso, exíliala.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- La habilidad del Vestidor no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.
- La habilidad del Vestidor no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.
- Las cartas que fueran a ir a tu cementerio el turno en el que se resuelve la habilidad de la Bodega olvidada se exilian incluso si no las jugaste este turno.
- La habilidad de la Bodega olvidada no evitará que las fichas vayan a tu cementerio de forma normal (y que dejen de existir poco después, también de forma normal).
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde tu cementerio con el permiso que otorga la habilidad de la Bodega olvidada. Puedes pagar costes alternativos, como los costes de inminente, en vez del coste de maná del hechizo. Puedes pagar costes adicionales opcionales, como los de estímulo, y, si hay costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Victor, senescal de Valgavoth

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/3

Inquietante — Siempre que un encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, escruta 2 si es la primera vez que esta habilidad se resolvió este turno. Si es la segunda vez, cada oponente descarta una carta. Si es la tercera vez, pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura de un cementerio.

- La habilidad de Victor no tiene ningún efecto después de la tercera vez que se resuelve en un turno.
-

Vitalidad imperecedera

{1}{G}{G}

Criatura encantamiento — Brillo alce

3/3

Vigilancia.

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

Cuando la Vitalidad imperecedera muera, si era una criatura, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario. Es un encantamiento. *(No es una criatura.)*

- Tanto Brillo como Alce son tipos de criatura. La Vitalidad imperecedera no tendrá esos tipos de criatura cuando su última habilidad la regrese al campo de batalla porque no será una criatura.
- Una ficha que es una copia de la Vitalidad imperecedera no regresará al campo de batalla cuando se resuelva su última habilidad.
- Si un permanente que no sea ficha que es una copia de la Vitalidad imperecedera muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un encantamiento cuando se resuelva su última habilidad. Su único tipo de carta será encantamiento.

Winter, guía misantrópico

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

Criatura legendaria — Brujo humano

3/4

Rebatir {2}.

Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador roba dos cartas.

Delirio — Mientras entre las cartas de tu cementerio haya cuatro o más tipos de cartas, el tamaño máximo de la mano de cada oponente es igual a siete menos la cantidad de esos tipos de cartas.

- Si varios efectos modifican el tamaño de mano de un jugador, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones a Winter en el campo de batalla y luego tu oponente juega la Torre del relicario (una tierra con “Tu mano no tiene tamaño máximo”), la mano de ese oponente no tendrá tamaño máximo, sin importar cuándo empezaste a cumplir los requisitos de la habilidad de delirio. Sin embargo, si los permanentes entrasen en el orden opuesto, el tamaño máximo de la mano de ese oponente sería de siete menos la cantidad de tipos de cartas entre las cartas de tu cementerio si cumples con los requisitos de la habilidad de delirio. Si no los cumples, su mano no tendría tamaño máximo.
 - El tamaño máximo de mano de un jugador solo se verifica durante el paso de limpieza en su turno. En otros momentos, puede que tenga una cantidad de cartas en la mano superior a su tamaño máximo de mano.
-

Zimone, la Inquisitiva
{1}{G}{U}
Criatura legendaria — Hechicero humano
1/1

Al comienzo de tu paso final, si una tierra entró al campo de batalla bajo tu control este turno y controlas una cantidad de tierras que sea un número primo, crea a Primo, el Indivisible, una ficha de criatura legendaria Fractal verde y azul 0/0 y luego pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre él. (2, 3, 5, 7, 11, 13, 17, 19, 23, 29 y 31 son números primos.)

- Hay unos cuantos números primos más, pero no nos cabían todos en la carta (algunos ocuparían más espacio del que tenemos en todo un recuadro de texto, pero seguramente no vayas a controlar tantas tierras).
- Si por algún motivo consigues tener más de 31 tierras, estos son los otros números primos menores de 100: 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89 y 97.
- Si una tierra no entró al campo de batalla bajo tu control durante tu turno para cuando empiece tu paso final, la habilidad de Zimone no se disparará. No podrás poner una tierra en el campo de batalla bajo tu control durante tu paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.
- Si no controlas una cantidad de tierras que sea un número primo en cuanto la habilidad de Zimone intente resolverse, no se resolverá.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES

Compañía reunida
{3}{G}
Instantáneo
Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla hasta dos cartas de criatura de entre ellas con valor de maná de 3 o menos. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Cada una de las cartas de criatura puede tener un valor de maná de 3 o menos. No es el valor de maná total de las dos cartas.

Expropiar
{7}{U}{U}
Conjuro
Dilema del consejo — Comenzando contigo, cada jugador vota tiempo o dinero. Por cada voto de tiempo, juega un turno adicional después de este. Por cada voto de dinero, elige un permanente que sea propiedad del votante y gana su control. Exilia Expropiar.

- Los votos se pronuncian por orden de turno y cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
- Cada jugador debe votar por una de las opciones disponibles. No puede abstenerse.

- Ningún jugador pronunciará su voto hasta que Expropiar se resuelva. Si se quiere responder al hechizo, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
-

Fuego impío

{R}

Instantáneo

El Fuego impío hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

Delirio — En vez de eso, el Fuego impío hace 6 puntos de daño si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas.

- El Fuego impío verifica tu cementerio en cuanto se resuelve para determinar si hace 2 o 6 puntos de daño. En ese momento, el Fuego impío aún no está en el cementerio.
-

Imagen fantasmal

{1}{U}

Criatura — Ilusión

0/0

Puedes hacer que la Imagen fantasmal entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que es una Ilusión además de sus otros tipos y tiene “Cuando esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad, sacrificala”.

- La Imagen fantasmal copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo) y gana el tipo de criatura Ilusión y la habilidad disparada. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - El tipo de criatura Ilusión y la habilidad disparada que gana la Imagen fantasmal como parte de su efecto de copia son valores copiables que otros efectos pueden copiar.
 - Si la criatura elegida tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otra copia de la Imagen fantasmal), entonces la Imagen fantasmal entra como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
 - Si la criatura elegida es una ficha, la Imagen fantasmal copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó. En este caso, la Imagen fantasmal no es una ficha.
 - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la Imagen fantasmal entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura elegida también funcionará.
 - Si la Imagen fantasmal de alguna manera entra al mismo tiempo que otra criatura, la Imagen fantasmal no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
-

Maldición enloquecedora

{1}{R}{R}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado lance un hechizo que no sea criatura, tira 1d6. La Maldición enloquecedora hace una cantidad de daño a ese jugador igual al resultado. Luego anexa la Maldición enloquecedora a otro de tus oponentes elegido al azar.

- Cada dado se identifica por la cantidad de caras que tiene. Por ejemplo, un d6 es un dado de seis caras.
- Los dados usados deben tener las mismas probabilidades y la tirada tiene que ser justa. Recomendamos que se usen dados físicos, pero también se permiten las opciones digitales, siempre y cuando tengan la misma cantidad de resultados con las mismas probabilidades que el dado que aparece en las instrucciones de la tirada original.

Protectora de almas

{W}

Criatura — Clérigo humano

1/1

Siempre que otra criatura entre, ganas 1 vida.

- Si la Protectora de almas entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas, su habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.

Resucitación nociva

{G/P}

Instantáneo

{G/P} puede pagarse con {G} o 2 vidas.

Pon la carta objetivo de un cementerio en la parte superior de la biblioteca de su propietario.

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

Sacrificar
{B}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.
Agrega una cantidad de {B} igual al valor de maná de la criatura sacrificada.

- Usa el valor de maná de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto {B} agregas.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER

Aminatou, la Horadavelos
{1}{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Hechicero humano
2/4
Al comienzo de tu mantenimiento, escruta 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)
Cada carta de encantamiento en tu mano tiene la habilidad de milagro. Su coste de milagro es igual a su coste de maná menos {4}. (*Puedes lanzar una carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.*)

- Es importante que muestres una carta con la habilidad de milagro antes de que se mezcle con las demás cartas de tu mano.
- Puedes mostrar y lanzar una carta con la habilidad de milagro en cualquier turno, no solo en el tuyo, si es la primera carta que robaste ese turno.
- Robar varias cartas se considera siempre una secuencia de cartas robadas individualmente. Por ejemplo, si aún no robaste ninguna carta en un turno y lanzas un hechizo que te indica que robes tres cartas, las robarás una a una. Solo la primera carta robada de esta manera puede mostrarse y lanzarse usando su habilidad de milagro.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar el verbo “robar”, la carta no fue robada.
- No tienes que mostrar una carta robada con la habilidad de milagro si no deseas lanzarla en ese momento.
- Puedes lanzar una carta pagando su coste de milagro solo cuando se resuelve la habilidad disparada de milagro. Si no quieres lanzarla en ese momento (o no puedes lanzarla, quizá porque no hay objetivos legales disponibles), no podrás lanzarla más adelante pagando su coste de milagro.
- Lanzas la carta con la habilidad de milagro durante la resolución de la habilidad disparada. Ignora cualquier regla sobre cuándo jugarla que se base en el tipo de la carta.
- Milagro es un coste alternativo para lanzar el hechizo con la habilidad de milagro. No puede combinarse con otros costes alternativos, como lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de milagro) 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.
- Si la carta con la habilidad de milagro deja tu mano antes de que se resuelva la habilidad disparada, no podrás lanzarla mediante su habilidad de milagro.
- La carta se roba igualmente, se utilice o no su habilidad de milagro. Cualquier habilidad que se dispare siempre que robes una carta, por ejemplo, se disparará. Si no lanzas la carta usando su habilidad de milagro, la carta permanecerá en tu mano.

Atleta estrella

{1}{R}{R}

Criatura — Guerrero humano

3/2

Amenaza.

Siempre que el Atleta estrella ataque, elige hasta un permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador puede sacrificarlo. Si no lo hace, el Atleta estrella hace 5 puntos de daño a ese jugador.

Irrupción {3}{R}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de irrupción, gana la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura muera, roba una carta”. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad del Atleta estrella intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador recibirá daño y ningún permanente se despedirá... digo, sacrificará.
- Si eliges pagar el coste de irrupción en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo de criatura pagando su coste de irrupción solo si podías lanzar ese hechizo de criatura. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.
- Si pagas el coste de irrupción para lanzar un hechizo de criatura, ese permanente se sacrificará solo si todavía está en el campo de batalla cuando esa habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- No tienes que atacar con la criatura con la habilidad de irrupción a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.
- Si una criatura entra como una copia de una criatura cuyo coste de irrupción se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa, no se sacrificará y su controlador no robará una carta cuando muera.
- Si la criatura se lanzó con su habilidad de irrupción, la habilidad disparada que permite a su controlador robar una carta se dispara cuando muera por cualquier motivo, no solo cuando la sacrificas durante el paso final.

Bestiamiga curadora

{4}{G}{G}

Criatura — Bestia

6/6

Alcance.

Las criaturas incoloras que controlas entran con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ellas.

Siempre que la Bestiamiga curadora entre o ataque, manifiesta miedo. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 y la otra en tu cementerio. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- Si la Bestiamiga curadora entra bajo tu control al mismo tiempo que una o más criaturas incoloras, esas criaturas incoloras no entrarán con contadores +1/+1 adicionales. Esto es porque el efecto de reemplazo creado por un objeto que entra solo se puede aplicar a ese objeto.
- La carta boca abajo puesta en el campo de batalla por la última habilidad de la Bestiamiga curadora es una criatura incolora que controlas y que entra al campo de batalla (a menos que un efecto le dé un color), así que entrará con contadores +1/+1 si la Bestiamiga curadora sigue en el campo de batalla.

Boa persistente

{4}{B}

Criatura — Víbora zombie

5/3

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, él pierde 1 vida y tú pones un contador -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo que controla.

Persistir. *(Cuando esta criatura 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.)*

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad de la Boa persistente intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador perderá vidas.
- Si una carta con la habilidad de persistir se remueve del cementerio después de que muera, pero antes de que se resuelva el disparo de la habilidad, no regresará al campo de batalla.
- Una vez que la habilidad de persistir regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que hubiera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir de una criatura puede traerla de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
- Si una criatura con la habilidad de persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, la habilidad de persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque la habilidad de persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.

Devorador cortezagritos
{5}{G}{G}
Criatura — Pueblo-arbóreo
7/5

Arrolla.

Siempre que ataques con una o más criaturas, endereza hasta X tierras, donde X es la mayor fuerza entre esas criaturas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Devorador cortezagritos. Esto quiere decir que el valor de X puede ser diferente del que esperabas cuando se declararon atacantes si hubo criaturas atacantes que dejaron el campo de batalla o si cambió su fuerza.
- Las criaturas que entran atacando nunca se declararon como atacantes, por lo que la última habilidad del Devorador cortezagritos no las tendrá en cuenta.

El Maestro de las Llaves
{X}{W}{U}{B}
Criatura encantamiento legendaria — Horror
3/3

Vuela.

Cuando El Maestro de las Llaves entre, pon X contadores +1/+1 sobre él y muele el doble de X cartas. Cada carta de encantamiento en tu cementerio tiene la habilidad de escapatoria. El coste de escapatoria es igual al coste de maná de la carta más exiliar otras tres cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzar cartas desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria.)*

- Si El Maestro de las Llaves ya no está en el campo de batalla cuando su segunda habilidad se resuelve, molerás el doble de X cartas igualmente.
- Si una carta no tiene coste de maná, su coste de escapatoria no se puede pagar, por lo que no puedes lanzarla pagando ese coste.
- Si lanzas una Sala con la habilidad de escapatoria, eliges qué mitad lanzas y luego pagas el coste correspondiente y exilias tres cartas. Lo mismo sucede con las cartas partidas, las cartas de aventurero y las cartas con la habilidad de prototipo.
- Si un hechizo que lanzas con la habilidad de escapatoria tiene un coste adicional de descartar cartas o sacrificar permanentes, puedes exiliar cartas descartadas o sacrificadas de esta manera para pagar esa parte del coste de escapatoria.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, entra y regresará al cementerio de su propietario si muere después. Puede volver a escapar.

- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
- Si una carta con la habilidad de escapatoria va a tu cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

El Señor del Dolor

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Asesino humano

5/5

Amenaza.

Tus oponentes no pueden ganar vidas.

Siempre que un jugador lance su primer hechizo cada turno, eliges otro jugador objetivo. El Señor del Dolor hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese hechizo al jugador elegido.

- Los hechizos y habilidades que hagan que los oponentes ganen vidas se resuelven igualmente mientras El Señor del Dolor está en el campo de batalla. No ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad seguirá ocurriendo.
- Si un efecto determina que el total de vidas de un oponente es una cantidad mayor que su total de vidas actual, el total de vidas del jugador no cambiará.
- La última habilidad de El Señor del Dolor debe hacer objetivo a un jugador que no sea el que lanzó el hechizo que hizo que la habilidad se disparara. Eso quiere decir que si solo están tú y otro jugador en el juego, tendrás que hacerte objetivo a ti cuando ese jugador lance su primer hechizo cada turno (¿qué esperabas? ¡Invocaste a El Señor del Dolor!).
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al determinar el valor de maná del hechizo.

Engendro del sótano antiguo

{1} {B} {B}

Criatura encantamiento — Horror

3/3

Te cuesta {1} menos lanzar cada hechizo que sea de Demonio, Horror o Pesadilla.

Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná usado para lanzarlo era menor que su valor de maná, el oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a la diferencia.

- 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 última habilidad del Engendro del sótano antiguo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
- Si el hechizo ya no está en la pila para cuando la última habilidad del Engendro del sótano antiguo se resuelva, usa su valor de maná tal y como existió por última vez en la pila.

Fanático de la metamorfosis

{4} {B} {B}

Criatura — Clérigo humano

4/4

Vínculo vital.

Cuando el Fanático de la metamorfosis entre, regresa hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de vínculo vital sobre ella.

Milagro {1} {B}. *(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Es importante que muestres una carta con la habilidad de milagro antes de que se mezcle con las demás cartas de tu mano.
- Puedes mostrar y lanzar una carta con la habilidad de milagro en cualquier turno, no solo en el tuyo, si es la primera carta que robaste ese turno.
- Robar varias cartas se considera siempre una secuencia de cartas robadas individualmente. Por ejemplo, si aún no robaste ninguna carta en un turno y lanzas un hechizo que te indica que robes tres cartas, las robarás una a una. Solo la primera carta robada de esta manera puede mostrarse y lanzarse usando su habilidad de milagro.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar el verbo “robar”, la carta no fue robada.
- No tienes que mostrar una carta robada con la habilidad de milagro si no deseas lanzarla en ese momento.
- Puedes lanzar una carta pagando su coste de milagro solo cuando se resuelve la habilidad disparada de milagro. Si no quieres lanzarla en ese momento (o no puedes lanzarla, quizá porque no hay objetivos legales disponibles), no podrás lanzarla más adelante pagando su coste de milagro.
- Lanzas la carta con la habilidad de milagro durante la resolución de la habilidad disparada. Ignora cualquier regla sobre cuándo jugarla que se base en el tipo de la carta.
- Milagro es un coste alternativo para lanzar el hechizo con la habilidad de milagro. No puede combinarse con otros costes alternativos, como lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de milagro) 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.

- Si la carta con la habilidad de milagro deja tu mano antes de que se resuelva la habilidad disparada, no podrás lanzarla mediante su habilidad de milagro.
- La carta se roba igualmente, se utilice o no su habilidad de milagro. Cualquier habilidad que se dispare siempre que robes una carta, por ejemplo, se disparará. Si no lanzas la carta usando su habilidad de milagro, la carta permanecerá en tu mano.

Faucescortantes, Nido de Chirridos

{3} {B} {G}

Criatura artefacto legendaria — Espantapájaros

5/5

Amenaza, alcance.

Cuando Faucescortantes, Nido de Chirridos entre y siempre que juegues una carta con dos o más tipos de cartas, cada jugador crea una ficha de criatura Ave negra 2/2 con la habilidad de volar girada. Las fichas están incitadas durante el resto del juego. (*Atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.*)

- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Horror y Sala son subtipos, no tipos de cartas.
- 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 no tiene por qué 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 vez de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

Génesis sin forma

{2} {G}

Conjuro estirpe — Metamorfo

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

Crea una ficha de criatura Metamorfo incolora X/X con las habilidades de cambiaformas y toque mortal, donde X es la cantidad de cartas de tierra en tu cementerio.

Desandar. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta de tierra además de pagar sus otros costes.*)

- Cambiaformas es una habilidad que define características. Funciona en todas las zonas.
- El subtipo Metamorfo que aparece en la línea de tipo sirve principalmente para reforzar la ambientación. Un hechizo o una ficha con la habilidad de cambiaformas es tanto Elfo, Enano, Fragmentado, Cabra, Cobarde y Zombie como Metamorfo.
- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto la Génesis sin forma se resuelve. La fuerza y la resistencia de la ficha no cambiarán si más adelante cambia la cantidad de cartas de tierra en tu cementerio.
- Lanzar una carta con su habilidad de desandar funciona igual que lanzar cualquier otro hechizo, con dos excepciones: la lanzas desde tu cementerio, en vez de tu mano, y debes descartar una carta de tierra como coste adicional.
- Lanzar una carta con la habilidad de desandar desde tu cementerio sigue las reglas normales sobre cuándo lanzarla.
- Cuando un hechizo con la habilidad de desandar que lanzas desde tu cementerio se resuelve, no se resuelve o es contrarrestado, regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarlo.
- Si el jugador activo lanza un hechizo que tiene la habilidad de desandar, ese jugador puede lanzar esa carta de nuevo después de que se resuelva, antes de que otro jugador pueda remover la carta del cementerio. El jugador activo tiene la prioridad después de que el hechizo se resuelva, por lo que puede lanzar inmediatamente un hechizo nuevo. Como lanzar una carta con la habilidad de desandar desde el cementerio mueve esa carta a la pila, nadie tendrá la oportunidad de afectarla mientras siga en el cementerio.

Gremlin puardiente

{3} {R}

Criatura — Gremlin

3/2

Daña primero, prisa.

Siempre que un jugador gire una tierra para obtener maná, si el Gremlin puardiente está girado, ese jugador agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra. Luego esa tierra hace 1 punto de daño a ese jugador.

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

Hacia el foso

{2} {B}

Encantamiento

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

Puedes lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca sacrificando un permanente que no sea tierra además de pagar sus otros costes.

- Mientras controles Hacia el foso, puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
- Mientras controles Hacia el foso, si la primera carta de tu biblioteca tiene la habilidad de disfrazarse o metamorfosis, puedes lanzarla boca abajo desde la parte superior de tu biblioteca pagando {3} y sacrificando un permanente que no sea tierra.

Hipótesis de Zimone

{3} {U} {U}

Instantáneo

Puedes poner un contador +1/+1 sobre una criatura.

Luego elige par o impar. Regresa cada criatura con una fuerza de la cualidad elegida a la mano de su propietario.

(Cero es par.)

- Eliges par o impar mientras se resuelve la Hipótesis de Zimone. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que haces la elección y el momento en que las criaturas regresan a las manos de sus propietarios.

Intérprete de fallos

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/3

Cuando el Intérprete de fallos entre, si no controlas ningún permanente boca abajo, regresa el Intérprete de fallos a la mano de su propietario y manifiesta miedo.

Siempre que una o más criaturas incoloras que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

- La primera habilidad del Intérprete de fallos no se disparará si controlas uno o más permanentes boca abajo cuando entre. Si se dispara, pero de alguna manera controlas uno o más permanentes boca abajo cuando se resuelve, la habilidad no hará nada. No regresarás el Intérprete de fallos a tu mano y no manifestarás miedo.

- Si el Intérprete de fallos ya no está en el campo de batalla cuando su primera habilidad se resuelve y no controlas ningún permanente boca abajo, manifestarás miedo igualmente.
-

Investigadores de fenómenos

{2}{U}{B}

Criatura — Detective humano

3/4

En cuanto los Investigadores de fenómenos entren, elige creer o dudar.

- Creer — Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de criatura encantamiento Horror negra 2/2.
 - Dudar — Al comienzo de tu paso final, puedes regresar un permanente que no sea tierra del que seas propietario a tu mano. Si lo haces, roba una carta.
- Si de alguna manera controlas los Investigadores de fenómenos y no elegiste ninguna de sus opciones (quizá porque otro permanente en el campo de batalla se convirtió en una copia de ellos o porque se manifestaron y después se pusieron boca arriba), no tiene ninguna de las dos habilidades disparadas, aunque cierres los ojos y lo creas (o dudes) con todas tus fuerzas.
-

Miedo a la parálisis del sueño

{5}{U}

Criatura encantamiento — Pesadilla

6/6

Vuela.

Inquietante — Siempre que el Miedo a la parálisis del sueño u otro encantamiento que controlas entre y siempre que abras del todo una Sala, gira hasta una criatura objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre ella.

Los contadores de aturdimiento no se pueden remover de los permanentes que controlan tus oponentes. *(No se enderezarán si tienen contadores de aturdimiento.)*

- Mientras controles el Miedo a la parálisis del sueño, si un permanente que controla un oponente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, no se endereza y el contador de aturdimiento no se remueve.
 - Si una habilidad intenta mover un contador de aturdimiento de un permanente que controla un oponente a otro permanente mientras controlas el Miedo a la parálisis del sueño, ese contador no se moverá. No se removerá ningún contador de aturdimiento de nada ni se pondrá ningún contador de aturdimiento sobre nada.
 - Mientras controles el Miedo a la parálisis del sueño, los oponentes no pueden usar permanentes girados con contadores de aturdimiento sobre ellos para pagar costes que incluyan enderezar un permanente. Esto incluye los costes que usen el símbolo {Q} (enderezar).
-

Monstruosidad osuna

{2} {G}

Criatura — Mutante oso

3/3

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, muele una carta y elige un oponente al azar. La Monstruosidad osuna ataca a ese jugador este combate si puede. Hasta el final del turno, la Monstruosidad osuna gana la habilidad de indestructible y obtiene +1/+1 por cada tipo de carta entre las cartas de tu cementerio.

- Si no puedes moler una carta, seguirás igualmente las demás instrucciones de la última habilidad de la Monstruosidad osuna.
- La Monstruosidad osuna debe atacar al jugador elegido si puede, no a un planeswalker que controla ni a una batalla que protege.
- Si, durante tu paso de declarar atacantes, la Monstruosidad osuna está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, o no estuvo bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno (y no tiene la habilidad de prisa), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que la Monstruosidad osuna ataque al jugador elegido, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si la Monstruosidad osuna no tiene por qué atacar al jugador elegido por una de las razones mencionadas, pero todavía puede atacar, puedes elegir que ataque a otro jugador, a un planeswalker, a una batalla o que no ataque.
- Si tu turno tiene varias fases de combate, la última habilidad de la Monstruosidad osuna se dispara al comienzo de cada una de ellas. Ignora las elecciones tomadas para su última habilidad durante las fases de combate anteriores.
- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Horror y Sala son subtipos, no tipos de cartas.

Opción desorientadora

{3} {G}

Conjuro

Por cada oponente, elige hasta un artefacto o encantamiento objetivo que controla ese jugador. Por cada permanente elegido de esta manera, su controlador puede exiliarlo. Luego, si uno o más de los permanentes elegidos siguen en el campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta esa misma cantidad de cartas de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Cuando la Opción desorientadora se resuelve, el siguiente oponente por orden de turno que controle un permanente elegido con la Opción desorientadora decide si exiliar ese permanente o no. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todos los permanentes correspondientes se exilian simultáneamente. Los oponentes sabrán qué decisiones tomaron antes los jugadores por orden de turno.
-

Pasillo punzante

{3} {R}

Cuando abras esta puerta, crea tres fichas de criatura Diablos rojas 1/1 con “Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

//

Pozo de torturas

{3} {R}

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 2.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- La fuente que hace los 2 puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. El Pozo de torturas no hace el daño adicional a menos que el Pozo de torturas sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que no sea de combate que haría la fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto del Pozo de torturas ya no se aplica.
- Si el daño que no sea de combate hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios jugadores, divide la cantidad original antes de sumar 2. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de conjuro que hace 4 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de objetivos, puedes decidir que haga 3 puntos de daño a un oponente y 1 punto de daño a otro oponente. Luego esas cantidades aumentan a 5 y 3 puntos de daño respectivamente.

Patasescurrilizas alegre

{4}

Criatura artefacto — Juguete

1/1

Indestructible.

Siempre que el Patasescurrilizas alegre ataque, bloquee o sea objetivo de un hechizo, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

{5}: Monstruosidad 5. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon cinco contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

- Si el Patasescurrilizas alegre ya no está en el campo de batalla cuando su segunda habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.
 - Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
 - Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, seguirá siendo monstruosa.
-

Pena suspendida

{3}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo que controla un oponente.

Ese jugador pierde 3 vidas. Exilia la Pena suspendida con tres contadores de tiempo sobre ella.

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

- Suspend 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 te da la opción de lanzar la carta cuando se remueve el último contador de tiempo.
- 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 la habilidad de suspender se exilian boca arriba.
- Exiliar una carta con la habilidad de 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.
- En cuanto la segunda habilidad disparada de suspender se resuelve, puedes lanzar la carta. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta. Si eliges no lanzar la carta o no puedes hacerlo, 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 la habilidad de suspender, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.

- 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.
-

Pirómana entusiasta

{2} {R}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea criatura, la Pirómana entusiasta hace una cantidad de daño igual a su fuerza a ese jugador.

Resiliencia. *(Cuando esta criatura 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.)*

- La primera habilidad de la Pirómana entusiasta se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Si la Pirómana entusiasta ya no está en el campo de batalla cuando su primera habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.
 - Una vez que la habilidad de resiliencia regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que hubiera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
-

Promesa demoníaca

{4} {B} {B}

Encantamiento estirpe — Demonio

Siempre que uno o más Demonios que controlas ataquen a un jugador, robas una carta y pierdes 1 vida.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Demonio negra 5/5 con la habilidad de volar y luego mueve dos cartas. Si se molieron de esta manera dos cartas que comparten todos sus tipos de cartas, sacrifica la Promesa demoníaca.

- La primera habilidad de la Promesa demoníaca se disparará una vez por cada jugador al que ataques con uno o más Demonios.
 - Las criaturas que entran atacando nunca se declararon como atacantes y, por lo tanto, no harán que se dispare la primera habilidad de la Promesa demoníaca.
 - Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Horror y Sala son subtipos, no tipos de cartas.
 - La última habilidad de la Promesa demoníaca solo hará que sacrifiques la Promesa demoníaca si ambas cartas tienen la misma combinación exacta de tipos de cartas. Los supertipos y los subtipos no se tienen en cuenta.
-

Recreativos secretos

{4}{W}

Los permanentes que no sean tierra que controlas y los hechizos de permanente que controlas son encantamientos además de sus otros tipos.

//

Salón polvoriento

{2}{W}

Siempre que lances un hechizo de encantamiento, pon una cantidad de contadores +1/+1 igual al valor de maná de ese hechizo sobre hasta una criatura objetivo.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al determinar el valor de maná del hechizo.
-

Rectificar el destino

{6}{W}{W}

Conjuro

Regresa todas las cartas de artefacto y encantamiento de tu cementerio al campo de batalla.

Milagro {3}{W}. *(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no se puede anexar legalmente a nada, permanece en su zona actual.
 - Si se pone un Aura en el campo de batalla al mismo tiempo que una criatura, esa Aura no puede encantar esa criatura.
-

Respiradero angosto

{3} {B}

Cuando abras esta puerta, esta Sala hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente.

Ganas una cantidad de vidas igual al daño sobrante hecho de esta manera.

//

Acceso al laberinto

{5} {B} {B}

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo desde tu mano pagando una cantidad de vidas igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

//

Encantamiento — Sala

(Puedes lanzar cualquier mitad. Esa puerta se abre en el campo de batalla. Puedes pagar el coste de maná de una puerta cerrada como un conjuro para abrirla.)

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.
- En algunos casos poco habituales, el Respiradero angosto puede tener la habilidad de toque mortal. Incluso 1 punto de daño que recibe una criatura de una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura.
- Sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos con la habilidad del Acceso al laberinto.
- Los hechizos que lanzas con la habilidad del Acceso al laberinto tienen un coste alternativo que es pagar una cantidad de vidas igual a su valor de maná. No puedes elegir pagar su coste de maná ni ningún otro coste alternativo. Puedes seguir pagando costes adicionales, como los de estímulo, y puedes usar maná para estos de forma normal. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.

Tabla de espiritismo

{2}

Artefacto

Necrario — Al comienzo de cada paso final, si una criatura murió este turno, pon un contador de alma sobre la Tabla de espiritismo.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la cantidad de contadores de alma sobre la Tabla de espiritismo. Usa este maná solo para lanzar hechizos de instantáneo, conjuro, Demonio y Espíritu.

- Si no murió ninguna criatura durante un turno para cuando empiece el paso final de ese turno, la primera habilidad de la Tabla de espiritismo no se disparará. Hacer que una criatura muera durante el paso final no hará que la habilidad se dispare.
-

Traeluz planeador
{4}{W}
Criatura encantamiento — Brillo ave
4/5
Vuela.
Las otras criaturas encantamiento que controlas tienen la habilidad de volar.
Siempre que ataques a un jugador, crea una ficha de criatura encantamiento Brillo blanca 1/1 que está girada y atacando a ese jugador.

- La última habilidad del Traeluz planeador se disparará una vez por cada jugador al que ataques.
-

Transformar en fango
{3}{B}{G}
Conjuro
Destruye hasta un artefacto objetivo, hasta una criatura objetivo y hasta un encantamiento objetivo.
Delirio — Luego, si entre las cartas de tu cementerio hay cuatro o más tipos de cartas, crea una ficha de criatura Cieno verde X/X, donde X es el valor de maná total de los permanentes destruidos de esta manera.

- Si destruyes algunos de tus propios permanentes con Transformar en fango, irán a tu cementerio a tiempo para que sus tipos cuenten para la habilidad de delirio.
 - Usa el valor de maná de los permanentes destruidos tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

Trile sádico
{4}{B}
Conjuro
Comenzando por el próximo oponente por orden de turno, cada jugador elige una criatura que no controlas.
Destruye las criaturas elegidas.

- Cada jugador sabrá qué decisiones tomaron antes los jugadores por orden de turno.
-

Valgavoth, Arador de Almas
{2}{B}{R}
Criatura legendaria — Demonio anciano
4/4
Vuela.
Rebatir—Pagar 2 vidas.
Siempre que un oponente pierda vidas por primera vez durante cada uno de sus turnos, pon un contador +1/+1 sobre Valgavoth, Arador de Almas y roba una carta.

- Si Valgavoth de alguna manera entra al campo de batalla durante el turno de un oponente y ese oponente perdió vidas antes en el turno, su última habilidad no se disparará si ese oponente pierde vidas más adelante en el turno.

Winter, oportunista escéptico

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Brujo humano

2/5

Toque mortal.

Siempre que Winter ataque, muele tres cartas.

Delirio — Al comienzo de tu paso final, puedes exiliar cualquier cantidad de cartas de tu cementerio con cuatro o más tipos de cartas entre ellas. Si lo haces, pon una carta de permanente de entre ellas en el campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.

- Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

NOTAS ESPECÍFICAS PARA CARTAS DE PLAN DE ARCHENEMY

Arrodíllate ante mis legiones

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, elige uno:

- Crea una ficha de criatura artefacto Espantapájaros incolora 4/4 con la habilidad de vigilancia.
- Las criaturas que controlas obtienen +3/+3 y ganan las habilidades de vigilancia y arrollar hasta el final del turno.

- El segundo modo solo afecta a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +3/+3 ni las habilidades de vigilancia y arrollar.

Conocerás el verdadero sufrimiento

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, hace una cantidad de daño igual al valor de maná de tu comandante a cada criatura que no sea un comandante que controlan tus oponentes.

- Si tienes más de un comandante (debido a una habilidad de camarada, por ejemplo), eliges uno de tus comandantes cuando la habilidad se resuelve para determinar cuánto daño hace la habilidad.
-

Correr no sirve de nada

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, elige cualquier cantidad de criaturas con valores de maná distintos.

Destruye esas criaturas.

- No eliges las criaturas hasta que la habilidad se esté resolviendo.
-

¿Cuándo aprenderán?

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente exilia la primera carta de su biblioteca. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre las cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- Si lanzas un hechizo pagando 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 el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el del Ojo aberrante, debes pagarlos para lanzarlo.
 - 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.
 - Lanzas cualquiera de las cartas exiliadas que quieras lanzar gratis mientras la habilidad de este plan se está resolviendo. No puedes esperar a más adelante en el turno. Las cartas que no hayas lanzado de esta manera permanecerán exiliadas durante el resto del juego. Los hechizos se añadirán a la pila en el orden en el que los lanzaste.
 - Si el propietario de una de las cartas exiliadas deja el juego, esa carta también deja el juego.
-

Elige a un campeón

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige un jugador. Hasta tu próximo turno, solo el jugador elegido y tú pueden lanzar hechizos y atacar con criaturas.

- El efecto no desaparece hasta justo antes de tu próximo paso de enderezar (incluso si un efecto causa que te saltes ese paso de enderezar).
- El jugador se elige en cuanto la habilidad se resuelve. Una vez elegido un jugador, es demasiado tarde para que otros jugadores respondan lanzando hechizos.
- El oponente objetivo puede elegirse a sí mismo.
- El oponente objetivo te puede elegir a ti. En ese caso, solo tú podrás lanzar hechizos y atacar con criaturas antes de que empiece tu próximo turno.

- Los jugadores que no sean tú y el jugador elegido pueden realizar acciones de juego que no sean lanzar hechizos y atacar con criaturas: pueden bloquear con criaturas, activar habilidades, realizar acciones especiales, etc.
-

Elige tu fin

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca y sepáralas en un montón boca abajo y un montón boca arriba. Un oponente elige uno de esos montones. Pon las cartas de ese montón en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Eliges un oponente para que tome la decisión final de qué montón se pone en tu mano, pero todos los jugadores pueden hablar y opinar sobre esta decisión.
 - No tienes que mostrar las cartas del montón boca abajo, sin importar la zona a la que vayan. Resiste la tentación de reírte de los héroes si su decisión ayuda a tu plan maestro (al menos hasta que hayan tomado todas las decisiones).
 - La división no tiene por qué ser equitativa. Los montones se pueden dividir con una sola carta en un montón y tres cartas en el otro. Un montón puede incluso no tener ninguna carta. En este caso, un oponente elige si poner todas las cartas en tu mano o en tu biblioteca.
-

Exijo una masacre

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, crea tres fichas de criatura Diablo rojas 1/1 con “Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Si una fuente que controlas fuera a hacer daño este turno, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 1.

- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de sumar 1. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego esas cantidades se modifican a 3 y 4 respectivamente.
-

Las alas oscuras auguran el fin

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Siempre que ataques, crea una ficha de criatura Demonio negra 5/5 con la habilidad de volar que está girada y atacando.

Al comienzo de cada paso final, si dos o más criaturas murieron bajo tu control este turno, abandona este plan.

- Si una o menos criaturas murieron bajo tu control durante el turno para cuando empieza el paso final de ese turno, la última habilidad de Las alas oscuras auguran el fin no se disparará. Hacer que mueran criaturas durante el paso final no hará que la habilidad se dispare.
-

Mi golpe maestro definitivo

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, gana el control de todos los permanentes que no sean tierra que controlan tus oponentes hasta el final del turno. Endereza esos permanentes. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Cada uno de ellos ataca a su propietario este turno si puede.

- Cada uno de esos permanentes ataca a su propietario si puede, no necesariamente al jugador del que tomaste el control de dicho permanente.
 - Cada uno de esos permanentes que sea una criatura en el momento en el que empieza tu paso de declarar atacantes debe atacar a su propietario si puede. Esto incluye permanentes que se convirtieron en criaturas tras ganar su control. Todos los permanentes que no sean criaturas en ese momento no pueden atacar.
 - Si, durante tu paso de declarar atacantes, uno de los permanentes cuyo control ganaste de esta manera que es una criatura está girado o afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que esa criatura ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
 - Si una de esas criaturas no puede atacar a su propietario ese turno debido a un hechizo o habilidad (como el Escape cromomántico), puedes hacer que ataque a otro jugador, que ataque a un planeswalker que controla un oponente, que ataque a una batalla que protege un oponente o que no ataque. Si debes pagar un coste para hacer que esa criatura ataque a su propietario, no tienes la obligación de pagar ese coste, por lo que puedes hacer que ataque a otro jugador, que ataque a un planeswalker que controla un oponente, que ataque a una batalla que protege un oponente o que no ataque.
-

Mi risa resuena

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Siempre que pongas en marcha un plan no continuo, puedes abandonar este plan. Si lo haces, pon en marcha ese plan de nuevo.

- Puedes resolver la nueva habilidad disparada del plan no continuo antes de decidir si quieres ponerlo en marcha de nuevo o no.
-

Mi verdad es la única

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Siempre que un jugador lance un hechizo, robas una carta.

Al comienzo de tu mantenimiento, si robaste una carta el turno anterior, abandona este plan.

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

Mi voluntad es imperiosa

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, elige hasta tres permanentes que no sean tierra que no controlas. El oponente objetivo elige uno de esos permanentes. Ganas el control del resto.

- Si el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
-

Mis alas lo envuelven todo

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, elige uno:

- Roba dos cartas.
- Hasta el final del turno, siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La copia creada por el segundo modo 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
 - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
 - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
-

Mis zarcillos están muy arraigados

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

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

Al comienzo de tu paso final, si controlas seis o más tierras, roba dos cartas y luego abandona este plan.

- El efecto de Mis zarcillos están muy arraigados que te permite jugar una tierra adicional es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si Mis zarcillos están muy arraigados está en tu zona de mando boca arriba y controlas la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
-

No hay secretos para mí

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego, si controlas seis o más tierras, repite este proceso una vez.

- Si lanzas un hechizo pagando 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 el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el del Ojo aberrante, debes pagarlos para lanzarlo.
 - 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.
-

No mereces piedad

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente sacrifica un permanente que no sea tierra. Si controlas seis o más tierras, en vez de eso, cada oponente sacrifica tres permanentes que no sean tierra.

- Cuando la habilidad de este plan se resuelve, el siguiente oponente por orden de turno elige un permanente que no sea tierra (o tres permanentes que no sean tierra) que controla para sacrificarlo. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todos los permanentes elegidos se sacrifican simultáneamente. Los oponentes sabrán qué decisiones tomaron antes los jugadores por orden de turno.
-

No puedes esconderte de mí

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Al comienzo del combate en tu turno, hasta una criatura objetivo obtiene +2/+2 y gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno. No puede ser bloqueada este turno.

Al comienzo del paso final de cada oponente, si ese jugador tiene menos de la mitad de su total de vidas inicial, abandona este plan.

- En un juego con totales de vidas compartidos (como un juego de Commander Archenemy), los efectos que hagan referencia al total de vidas de un jugador usan el total de vidas compartido del equipo.
-

Nunca estoy a solas

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, crea una ficha que es una copia de tu comandante, excepto que no es legendaria.

- Este efecto puede encontrar tu comandante en todas las zonas, incluida tu biblioteca, tu mano o la pila.

- La ficha creada no se considerará tu comandante. De manera similar, los hechizos que sean copias de tu comandante no se consideran tu comandante.
- Salvo por la excepción detallada, la ficha creada por la habilidad de Nunca estoy a solas copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más (a menos que la carta original esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese comandante 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 hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el comandante copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0 a menos que sea un hechizo en la pila. En ese caso, X es el valor elegido para el hechizo.
- Si el comandante copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
- Cualquier habilidad de “entra” del comandante copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” del comandante copiado también funcionará.

Poder sin igual

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, roba tres cartas. Tu mano no tiene tamaño máximo hasta tu próximo turno.

Si controlas seis o más tierras, puedes lanzar hasta tres hechizos desde tu mano sin pagar sus costes de maná.

- La cantidad de tierras que controlas se verifica en cuanto se resuelve la habilidad disparada de este plan. No puedes jugar una tierra durante tu turno antes de que se resuelva.
- Si controlas seis o más tierras, robarás tres cartas y podrás lanzar tres hechizos gratis. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que robas tres cartas y el momento en que terminas de lanzar los hechizos gratis.
- Si lanzas un hechizo pagando 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 el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el del Ojo aberrante, debes pagarlos para lanzarlo.
- 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.
- Lanzas cualesquiera de los tres hechizos que quieras lanzar gratis mientras la habilidad de este plan se está resolviendo. Tendrás que pagar el coste de maná de los hechizos que lances más adelante en el turno incluso si lanzaste menos de tres en cuanto se resolvió esta habilidad. Los hechizos se añadirán a la pila en el orden en el que los lanzaste.

Saborearé tu agonía

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Destruye la criatura objetivo.
- El jugador objetivo roba una carta.
- El jugador objetivo gana 5 vidas.

- 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 se dispara la habilidad. Por ejemplo, si eliges el primer modo más de una vez, escoges el orden relativo para destruir las criaturas objetivo.
 - Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva la habilidad, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, la habilidad se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
-

Solo yo sé qué nos espera

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, por cada tipo de carta entre los permanentes que controlan tus oponentes, puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente de ese tipo de tu mano.

- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Horror y Sala son subtipos, no tipos de cartas. Los planes no son permanentes.
-

Soy Duskmourn

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Al comienzo de tu paso final, puedes lanzar un hechizo desde tu mano sin pagar su coste de maná. Si lo haces, abandona este plan.

- Eliges si quieres lanzar el hechizo en cuanto la habilidad de Soy Duskmourn se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de la habilidad. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
 - Si lanzas un hechizo pagando 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 el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el del Ojo aberrante, debes pagarlos para lanzarlo.
 - 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.
-

Soy intocable

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Los permanentes que controlas y tú tienen la habilidad de antimaleficio.

Cuando recibas daño de combate, crea una ficha de criatura artefacto Espantapájaros incolora 4/4 con la habilidad de vigilancia y luego abandona este plan.

- La última habilidad solo se dispara una vez siempre que recibes daño de combate, sin importar cuántas criaturas te hacen daño de combate al mismo tiempo.
-

Tramas que llevan siglos urdiéndose

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, la próxima vez que fueras a poner en marcha un plan, en vez de eso, pon en marcha tres planes.

- Los planes se ponen en marcha de uno en uno. Si se le indica a un jugador que ponga en marcha varios planes, ese jugador pone en marcha un plan esa misma cantidad de veces.
-

Tu error es mi victoria

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, cada jugador muele tres cartas. Luego pones en el campo de batalla bajo tu control una carta de permanente de entre las cartas molidas.

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no se puede anexar legalmente a nada, permanece en su zona actual.
-

Tu propia cara se ríe de ti

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, elige hasta dos criaturas objetivo que controlan tus oponentes. Por cada una, crea una ficha que es una copia de ella. Si creaste menos de dos fichas de esta manera, crea una cantidad de fichas de criatura artefacto Espantapájaros incoloras 4/4 con la habilidad de vigilancia igual a la diferencia.

- Cada ficha creada copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene $\{X\}$ en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

Tus planes no servirán

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, cualquier cantidad de jugadores objetivo descarta cada uno su mano. Cada oponente roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas que ese jugador descartó menos una. Luego, si descartaste una carta de esta manera, roba siete cartas.

- Los jugadores que no descarten cartas de esta manera no robarán cartas.

Una premonición de tu muerte

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, muestra las dos primeras cartas de tu biblioteca y ponlas en tu mano. Cuando muestres una o más cartas que no sean tierra de esta manera, este plan hace una cantidad de daño igual al valor de maná total de esas cartas a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo para Una premonición de tu muerte en el momento en el que su habilidad se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando muestras una o más cartas que no sean tierra de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si el coste de maná de una carta mostrada de esta manera incluye $\{X\}$, X es 0 para determinar su valor de maná.

Vives solo porque lo deseo

Plan

Cuando pongas en marcha este plan, puedes redistribuir cualquier cantidad de totales de vidas. *(Cada jugador o equipo afectado obtiene de vuelta uno de esos totales de vidas.)*

- Eliges qué jugador o equipo se queda con qué total de vidas cuando la habilidad se resuelve.
 - En un juego con totales de vidas compartidos (como un juego de Commander Archenemy), cada equipo tiene un único total de vidas.
 - Cuando se redistribuyen los totales de vidas, cada jugador gana o pierde la cantidad de vidas necesaria para igualar el total de vidas del otro jugador. Por ejemplo, si un oponente tiene 10 vidas y el otro tiene 17 vidas, el primer jugador gana 7 vidas y el otro pierde 7 vidas. Los efectos de reemplazo pueden modificar estas ganancias y pérdidas, y las habilidades disparadas pueden dispararse por ellos.
-

Yo controlo la realidad

Plan continuo

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que se abandona.)

Siempre que lances un hechizo, puedes abandonar este plan. Si lo haces, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- La habilidad disparada y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- En cuanto una copia de un hechizo de permanente se resuelve, se pone en el campo de batalla como una ficha, en vez de poner una copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- La ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente no se “crea”. Las habilidades que hacen referencia a una ficha que se crea no interactuarán con la copia que se resuelve.