

Notas de la colección *Kamigawa: Dinastía de neón*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 17 de diciembre de 2021

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para 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 *Kamigawa: Dinastía de neón* con el código de la colección NEO están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. A la fecha de lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *El resurgir de Zendikar*, *Kaldheim*, *Strixhaven: Academia de Magos*, *Aventuras en Forgotten Realms*, *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata* y *Kamigawa: Dinastía de neón*.

Las cartas de Commander de *Kamigawa: Dinastía de neón* con el código de la colección NEC numeradas del 1 al 38 (y sus versiones alternativas del 39 al 78) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección NEC numeradas del 79 en adelante 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.

Nueva habilidad de palabra clave: reconfigurar

Kamigawa: Dinastía de neón contiene las primeras cartas impresas que son a la vez Equipos y criaturas. La nueva habilidad de palabra clave, reconfigurar, permite que estas criaturas Equipo se anexas a otra criatura, que pasen de una criatura a otra o que se desanexas y vuelvan a convertirse en una criatura. Hace todo lo que permite la habilidad

de equipar, pero cuenta con la ventaja de no tener que esperar a que llegue otra criatura al campo de batalla para ser útil.

Octópodo ladrón

{2}{U}

Criatura artefacto — Pulpo equipo

2/2

Siempre que el Octópodo ladrón o la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

Reconfigurar {2} ({2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura.

Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Reconfigurar se compone de dos habilidades activadas. “Reconfigurar [coste]” significa “[Coste]: Anexa este permanente a otra criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro” y “[Coste]: Desanexa este permanente. Activa esto solo si este permanente está anexado a una criatura y solo como un conjuro”.
- Anexar un Equipo con la habilidad de reconfigurar a una criatura hace que el Equipo deje de ser una criatura hasta que se desanexe. También pierde todos los subtipos de criatura que tuviera.
- Un Equipo no se gira cuando el permanente al que está anexado se gira. Por ejemplo, si atacas con una criatura que está equipada con el Octópodo ladrón y luego usas la habilidad de reconfigurar para desanexar el Octópodo ladrón después del combate, el Octópodo estará enderezado y se podría usar para bloquear durante el turno de tu oponente.
- De manera similar, si un Equipo está girado, su habilidad de reconfigurar se puede activar igualmente y se puede anexar igualmente a otras criaturas. Anexarlo no hace que se enderece. En la mayoría de los casos, que un Equipo anexado se gire no afectará al juego, pero será importante si se vuelve a desanexar antes de enderezarse.
- Si de alguna manera un Equipo con la habilidad de reconfigurar pierde sus habilidades mientras está anexado, el efecto que hace que no sea una criatura se seguirá aplicando hasta que se desanexe.
- En cuanto una criatura Equipo con la habilidad de reconfigurar deja de ser una criatura, cualquier Equipo y Aura con habilidades de encantar criatura se desanexan. Las Auras que pueden encantar un Equipo que no sea una criatura seguirán anexadas a él.
- Una criatura Equipo con la habilidad de reconfigurar se puede anexar a criaturas con efectos que no sean su habilidad de reconfigurar, como la habilidad activada del Escudero de bronce.
- Aunque haga que un Equipo se anexe a una criatura, la habilidad de reconfigurar no es una “habilidad de equipar” a efectos de cartas como la Clase: guerrero y la Shikari leonina.
- Una criatura Equipo nunca se puede anexar a sí misma. Si un efecto intenta hacer esto, no ocurre nada.
- Si un permanente con la habilidad de reconfigurar de alguna manera sigue siendo una criatura después de anexarse (tal vez debido a un efecto como el de la Marcha de las máquinas), se desanexa inmediatamente de la criatura equipada.

Nuevo término de juego: modificada

Muchas cartas de esta colección te recompensan por mejorar criaturas, a las que llaman criaturas “modificadas”. Se considera que una criatura que controlas está modificada si tiene al menos un contador sobre ella, si está equipada o si está encantada por un Aura que controlas.

Guardián de ascuas akki

{1} {R}

Criatura encantamiento — Guerrero trasgo

2/1

Siempre que una criatura modificada que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de criatura Espíritu incolora 1/1. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

Asalto ambicioso

{2} {R}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Si controlas una criatura modificada, roba una carta. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Un Aura controlada por un oponente no hace que una criatura que controlas esté modificada.
- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexado a ella.
- Solo se pueden modificar criaturas. Si una criatura modificada deja de ser una criatura, ya no se considera modificada.

Nueva habilidad de palabra clave: perfeccionado/a

Mecánica de juego nueva/que regresa: maná pirexiano híbrido

El perfeccionamiento es el proceso para convertirse en pirexiano (normalmente sin deseo alguno de ello) y, ahora, los Magistrados han descubierto una forma de perfeccionar a los planeswalkers. Tamiyo, sabia perfeccionada, estrena la habilidad de palabra clave “perfeccionado/a” junto con un nuevo símbolo de maná pirexiano híbrido. Pagar vidas para ese símbolo te permite lanzar a Tamiyo un turno antes, pero entrará al campo de batalla con dos contadores de lealtad menos.

Tamiyo, sabia perfeccionada

{2} {G} {G/U/P} {U}

Planeswalker legendario — Tamiyo

5

Perfeccionada. *({G/U/P} puede pagarse con {G}, {U} o 2 vidas. ({o(g/u/p)} puede pagarse con {oG}, {oU} o 2 vidas.*

+1: Gira hasta un artefacto o criatura objetivo. No se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

–X: Exilia la carta de permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de X de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de esa carta.

–7: Crea la Libreta de Tamiyo, una ficha de artefacto legendario incoloro con “Te cuesta {2} menos lanzar hechizos” y “{T}: Roba una carta”.

Notas generales sobre el maná pirexiano:

- Eliges si quieres pagar {G}, {U} o 2 vidas en cuanto empiezas a lanzar el hechizo, en el mismo momento en que elegirías los modos o un valor para X en un hechizo.
- Un símbolo de maná pirexiano híbrido se cuenta de la misma forma que un símbolo de maná normal al determinar el valor de maná de una carta. Esto significa que el valor de maná de Tamiyo siempre es de 5, incluso si pagas {2}{G}{U} y 2 vidas para lanzarla.
- “Pirexiano” no es ni un color ni un tipo de maná, y los jugadores no pueden añadir maná pirexiano. Solo es un símbolo que te ofrece otra manera de pagar el coste de un hechizo o habilidad.

Notas generales sobre el efecto de perfeccionar:

- “Perfeccionado/a” es un efecto de reemplazo, pero solo se aplica a un permanente que entre al campo de batalla con contadores de lealtad. Cualquier otro efecto de reemplazo que fuera a aplicarse a la cantidad de contadores de lealtad con la que entra al campo de batalla se aplicará de forma normal.
- La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.

Mecánicas que regresan: Sagas y cartas de dos caras que se transforman

El pasado de Kamigawa está lleno de historias que, si se cuentan mucho o con mucho arte, parece que cobren vida. En este caso, ¡literalmente! Las cartas de Saga de *Kamigawa: Dinastía de neón* están impresas en la cara frontal de cartas de dos caras que se transforman. En cuanto su último capítulo se resuelve, van al exilio y regresan al campo de batalla transformadas. En la cara posterior de esas cartas hay criaturas encantamiento.

Los numerosos viajes de Azusa
{1}{G}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)
I — Puedes jugar una tierra adicional este turno.
II — Ganas 3 vidas.
III — Exilia esta Saga, luego regresa al campo de batalla transformada bajo tu control.
////
Apariencia de la Buscadora
Criatura encantamiento — Monje humano
3/3
Siempre que la Apariencia de la Buscadora sea bloqueada, endereza hasta tres tierras que controlas.

Una carta de dos caras tiene dos caras: una cara frontal y una cara posterior. No tiene el dorso típico de *Magic*. Las cartas de dos caras que se transforman de esta colección tienen un símbolo de un abanico cerrado en la esquina superior izquierda de la cara frontal y un símbolo de un abanico abierto en el mismo lugar de la cara posterior. Aparte de diferenciar una cara de la otra, estos símbolos no tienen otro efecto en el juego.

Al contrario que en las cartas de dos caras modales de colecciones recientes, las caras posteriores de las cartas de dos caras que se transforman no tienen un coste de maná y no se pueden lanzar. No obstante, se pueden transformar. Transformar una carta es darle la vuelta: cambiar su cara frontal por su cara posterior, y viceversa. En general, las cartas de Saga de esta colección no se transforman mientras están en el campo de batalla. En lugar de eso, van al

exilio y regresan al campo de batalla transformadas (algunos efectos de cartas de colecciones anteriores pueden hacer que se transformen en el campo de batalla, pero son poco habituales).

Las cartas de dos caras no han cambiado desde la última vez que las vimos en *Innistrad: Compromiso escarlata*. He aquí los detalles:

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color.
- Una carta de dos caras que se transforma entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará al campo de batalla. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de Los numerosos viajes de Azusa, la habilidad de capítulo III hará que vaya al exilio y que permanezca ahí.

Palabra de habilidad que regresa: canalizar

“Canalizar” es una palabra de habilidad que aparece en cartas que puedes descartar de tu mano para obtener un efecto especial. Todas esas cartas tienen una habilidad activada cuyo coste incluye descartar esa carta.

Arquero del bosque de bambú
{1}{G}
Criatura encantamiento — Arquero víbora
3/3
Defensor, alcance.
Canalizar — {4}{G}, descartar el Arquero del bosque de bambú: Destruye la criatura objetivo con la habilidad de volar.

- Descartar la carta forma parte del coste para activar la habilidad de canalizar.
- Si una habilidad de canalizar requiere un objetivo, no puedes activarla sin un objetivo solo para descartar la carta.

Mecánicas que regresan: Vehículos y tripular

Teniendo en cuenta que hay criaturas que se convierten en Equipos, no es ninguna sorpresa que esta colección también incluya trajes especiales, motos aéreas y mechas. ¡Las cartas de Vehículo vuelven y traen novedades nunca vistas!

Mecha movilizador

{1}{U}

Artefacto — Vehículo

3/4

Vuela.

Siempre que el Mecha movilizador sea tripulado, hasta un otro Vehículo objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

Tripular 3. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

Los Vehículos de esta colección funcionan en gran medida como los de otras colecciones, pero hay unos cuantos cambios:

- Antes, un Vehículo que se había convertido en una criatura se podía girar para pagar el coste de su propia habilidad de tripular. Esto pasaba muy pocas veces y, como no tiene mucho sentido que un Vehículo se tripule a sí mismo, cambiamos un poco las reglas para evitar que suceda. Ahora debes girar otras criaturas para tripular un Vehículo.
- Algunos Vehículos de esta colección tienen una habilidad disparada que ocurre siempre que “son tripulados”. Esto ocurre siempre que la habilidad de tripular de ese Vehículo se resuelve, incluso si ese Vehículo ya era una criatura.

Las demás reglas acerca de los Vehículos permanecen igual. A continuación encontrarás algunas notas generales sobre los Vehículos:

- Cada Vehículo tiene una fuerza y una resistencia impresas, pero no es una criatura. Si se convierte en una criatura (probablemente con su habilidad de tripular, aunque esta colección contiene otros efectos que pueden permitir que se convierta en una criatura), tendrá esa fuerza y resistencia.
- Si un efecto hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto con una fuerza y resistencia concretas, ese efecto sobrescribe la fuerza y resistencia impresas en el Vehículo.
- Puedes girar cualquier otra criatura enderezada que controles para pagar un coste de tripular, incluso una que acabe de entrar bajo tu control.
- Puedes girar más criaturas de las necesarias para activar una habilidad de tripular.
- Una vez que un jugador anuncie que va a activar una habilidad de tripular, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar impedir la habilidad cambiando la fuerza de una criatura ni removiendo o girando una criatura.
- Las criaturas que tripulan un Vehículo no están anexadas a él ni vinculadas a él de ningún otro modo. Los efectos que afectan al Vehículo, como destruirlo u otorgarle un contador +1/+1, no afectan a las criaturas que lo tripulan.
- Cuando un Vehículo se convierte en una criatura, se comporta exactamente como cualquier otra criatura artefacto. No puede atacar a menos que lo hayas controlado de forma continuada desde que empezó tu turno, puede bloquear si está enderezado, se puede girar para pagar el coste de tripular de otro Vehículo, etcétera.

- “Vehículo” es un tipo de artefacto, no un tipo de criatura. Un Vehículo que está tripulado no tiene ningún tipo de criatura.
- Puedes activar la habilidad de tripular de un Vehículo incluso si ya es una criatura artefacto. Si lo haces, no afectará al Vehículo ni cambiará su fuerza ni su resistencia.
- Para que un Vehículo pueda atacar, debe ser una criatura en cuanto empiece el paso de declarar atacantes, así que lo más tarde que puedes activar su habilidad de tripular para atacar con él es durante el paso de inicio del combate. Para que un Vehículo pueda bloquear, debe ser una criatura en cuanto empiece el paso de declarar bloqueadoras, así que lo más tarde que puedes activar su habilidad de tripular para bloquear con él es durante el paso de declarar atacantes. En ambos casos, los jugadores pueden realizar acciones después de que se resuelva la habilidad de tripular, pero antes de que el Vehículo se declare como criatura atacante o bloqueadora.
- Cuando un Vehículo se convierte en una criatura, eso no cuenta como que una criatura entre al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla, solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.
- Si un permanente se convierte en una copia de un Vehículo, la copia no será una criatura, ni siquiera si el Vehículo que está copiando se ha convertido en una criatura artefacto.

Habilidad de palabra clave que regresa: ninjutsu

“Ninjutsu” es una mecánica que permite que tus criaturas aparezcan en el campo de batalla en una nube de humo* cuando tu oponente menos se lo espere. Si una criatura atacante que controlas no es bloqueada, puedes mostrar una carta con la habilidad de ninjutsu de tu mano, pagar el coste de ninjutsu y regresar la criatura atacante a la mano de su propietario. Si lo haces, pones la criatura con la habilidad de ninjutsu en el campo de batalla girada y atacando.

Kitsune de la tormenta de cortes

{2}{W}

Criatura — Ninja zorro

2/2

Ninjutsu {3}{W}. ({3}{W}, regresar un atacante no bloqueado que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla desde tu mano girada y atacando.)

Daña dos veces.

- 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 una habilidad de ninjutsu, muestras una carta de Ninja en tu mano y regresas la criatura atacante. La carta de Ninja permanece mostrada y no se pone en el campo de batalla hasta que la habilidad se resuelve. Si abandona tu mano antes de ese momento, no entrará al campo de batalla.
- La criatura con ninjutsu entra al campo de batalla atacando al mismo jugador o planeswalker 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 o planeswalker ataca.
- Aunque el Ninja está atacando, 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. En la mayoría de los casos (ver más abajo), si esperas hasta el paso

de daño de combate o el paso de final del combate, se activará después de que se haya infligido el daño de combate, así que el Ninja no hará daño de combate.

- Si una criatura en combate tiene dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la habilidad de ninjutsu durante el paso de daño de combate de dañar primero. El Ninja hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque tenga dañar primero.

*Nube de humo no incluida.

Ciclo de encantamientos que regresa: Altares

¿Qué sería de una colección de Kamigawa sin Altares? Los Altares son encantamientos legendarios que suelen tener habilidades que mejoran cuando tienes más Altares. En esta colección, ¡los Altares también son criaturas!

Go-Shintai de las guerras antiguas
{2} {R}
Criatura encantamiento legendaria — Altar
2/2
Daña primero.

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, el Go-Shintai de las guerras antiguas hace X puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo, donde X es la cantidad de Altares que controlas.

- Aunque aparezca en algunas criaturas, “Altar” es un tipo de encantamiento, no un tipo de criatura. No se puede elegir para los efectos que te piden que elijas un tipo de criatura.
- Los Altares de la colección principal de *Kamigawa: Dinastía de neón* tienen habilidades que se disparan al comienzo de tu paso final y te permiten pagar {1}. Si pagas {1}, una segunda habilidad disparada va a la pila. Si esa segunda habilidad disparada requiere objetivos, esos objetivos se eligen en cuanto la segunda habilidad va a la pila.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE KAMIGAWA: DINASTÍA DE NEÓN

Acechador serpenteante
{1} {G}
Criatura — Ninja víbora
2/1
Ninjutsu {1} {G}. ({1} {G}, 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.)
Siempre que el Acechador serpenteante haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas que no tenga un contador +1/+1 sobre ella.

- El objetivo de la habilidad disparada del Acechador serpenteante se convertirá en un objetivo ilegal si se pone un contador +1/+1 sobre él antes de que la habilidad disparada se resuelva.

Acero de los oni

{1}{B}

Criatura artefacto — Demonio equipo

3/1

Amenaza.

La criatura equipada tiene una fuerza y resistencia base de 5/5, la habilidad de amenaza y es un Demonio negro además de sus otros colores y tipos.

Reconfigurar {2}{B}{B}. ({2}{B}{B}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura. Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.*)

- El Acero de los oni sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura equipada a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura equipada de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Adiós

{4}{W}{W}

Conjuro

Elige uno o más:

- Exilia todos los artefactos.
- Exilia todas las criaturas.
- Exilia todos los encantamientos.
- Exilia todos los cementerios.

- Si eliges más de un modo para el Adiós, las acciones se llevan a cabo en el orden en el que están escritas.

Agente de los futuristas

{3}{U}

Criatura — Ninja humano

3/4

Mientras el Agente de los futuristas esté girado, es un Ciudadano Humano con fuerza y resistencia base de 1/1 y no puede ser bloqueado.

{2}{U}: Endereza el Agente de los futuristas.

- Los efectos que fijan la fuerza, resistencia o tipos de criatura de una criatura se aplicarán por orden de llegada. El orden de llegada de la primera habilidad del Agente de los futuristas es cuando entra al campo de batalla, no cuando se gira. En particular, esto significa que la habilidad no sobrescribirá ningún efecto que fije la fuerza y resistencia de la carta a números específicos después de que entre al campo de batalla. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
 - Enderezar el Agente de los futuristas una vez que se haya declarado como atacante no lo removerá del combate.
-

Amenazas criminales

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Puedes elegir de ahí una carta que no sea tierra. Si lo haces, ese jugador descarta esa carta. Si no lo haces, pon dos contadores +1/+1 sobre una criatura o Vehículo que controlas.

- Eliges sobre qué criatura o Vehículo quieres poner los contadores después de que el oponente objetivo muestre su mano y hayas decidido si quieres elegir una carta o no.
 - Puedes lanzar las Amenazas criminales aunque no controles ninguna criatura o Vehículo. Si no eliges una carta que no sea tierra (probablemente porque tu oponente no muestra ninguna), no ocurre nada más.
-

Anclar en la realidad

{2} {U} {U}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un artefacto o criatura.

Busca en tu biblioteca una carta de Equipo o Vehículo, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja. Si tiene un valor de maná menor que el valor de maná del permanente sacrificado, adivina 2.

- Debes sacrificar exactamente un artefacto o criatura para lanzar este hechizo. No puedes lanzarlo sin sacrificar un artefacto o criatura ni puedes sacrificar artefactos o criaturas adicionales.
 - Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar interferir con el permanente que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.
-

Ao, el Cielo del Alba

{3} {W} {W}

Criatura legendaria — Espíritu dragón

5/4

Vuela, vigilancia.

Cuando Ao, el Cielo del Alba muera, elige uno:

- Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de permanente que no sean tierra con valor de maná total de 4 o menos de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
 - Pon dos contadores +1/+1 sobre cada permanente que controlas que sea una criatura o Vehículo.
- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
-

Aparición armoniosa

{3}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra que controlas.

La tierra encantada es una criatura Espíritu verde 4/5 con las habilidades de vigilancia y prisa. Sigue siendo una tierra.

Si la tierra encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, sacrifica la Aparición armoniosa y esa tierra gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- El efecto de reemplazo de la Aparición armoniosa se aplica si la tierra encantada fuera a ser destruida por daño letal o por cualquier otra razón.
 - El efecto de reemplazo de la Aparición armoniosa no reemplaza los efectos ni los costes que requieren que sacrifiques la tierra encantada.
-

Aparición crepitante

{1}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra que controlas.

La tierra encantada es una criatura Espíritu roja 3/3 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

Si la tierra encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, sacrifica la Aparición crepitante y esa tierra gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- El efecto de reemplazo de la Aparición crepitante se aplica si la tierra encantada fuera a ser destruida por daño letal o por cualquier otra razón.
 - El efecto de reemplazo de la Aparición crepitante no reemplaza los efectos ni los costes que requieren que sacrifiques la tierra encantada.
-

Aprendiz de hierro

{1}

Criatura artefacto — Constructo

0/0

El Aprendiz de hierro entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él.

Cuando el Aprendiz de hierro muera, si tenía contadores sobre él, pon esos contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

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

- Si el Aprendiz de hierro tiene contadores -1/-1 sobre él cuando muere, la última habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que el receptor también muera.
-

Arresto del mediador

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

El permanente encantado no puede atacar, bloquear ni tripular Vehículos. Sus habilidades activadas no se pueden activar a menos que sean habilidades de maná.

- Una criatura que “no puede tripular Vehículos” no se puede girar para pagar el coste de tripular de un Vehículo.
 - Las habilidades activadas contienen dos puntos y aparecen como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers también son habilidades activadas.
 - El Arresto del mediador no impide que las habilidades estáticas afecten al juego ni que las habilidades disparadas se disparen. Tampoco impide que las habilidades de maná se activen. La mayoría de las habilidades activadas que producen maná en cuanto se resuelven son habilidades de maná.
-

Artífice automatizado

{2}

Criatura artefacto — Artífice

1/3

{T}: Agrega {C}. Usa este maná solo para activar una habilidad o lanzar un hechizo de artefacto.

- El maná de la habilidad del Artífice automatizado se puede usar para activar cualquier habilidad, incluidas las que se activan desde fuera del campo de batalla, como las habilidades de ninjutsu o canalizar.
-

Autoridad de la regente

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si es una criatura encantamiento o criatura legendaria, en vez de eso, pon un contador +1/+1 sobre ella y obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si la criatura es a la vez una criatura encantamiento y una criatura legendaria, pones igualmente un solo contador +1/+1 sobre ella y obtiene +1/+1 hasta el final del turno.
-

Bendición de Boseiju

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es el mayor valor de maná entre los permanentes que controlas. Enderézala.

- El mayor valor de maná entre los permanentes que controlas se determina en cuanto la Bendición de Boseiju se resuelve.
- Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar el valor de maná de ese permanente.
- Los permanentes de dos caras que se transforman, como los que hay en esta colección, tienen el valor de maná de su cara frontal en todo momento, incluso cuando están con la cara posterior boca arriba.

Bot de limpieza sin control

{3}

Criatura artefacto — Constructo

0/4

Arrolla.

El Bot de limpieza sin control obtiene +1/+0 por cada carta de artefacto y/o de encantamiento en tu cementerio.

- Una carta en tu cementerio que sea a la vez un artefacto y un encantamiento solo se cuenta una vez.

Caja con espejos

{3}

Artefacto

La “regla de leyendas” no se aplica a los permanentes que controlas.

Cada criatura legendaria que controlas obtiene +1/+1.

Cada criatura que no sea ficha que controlas obtiene +1/+1 por cada otra criatura que controlas con el mismo nombre que esa criatura.

- Una criatura boca abajo no tiene nombre, por lo que no tiene el mismo nombre que ninguna otra carta.
 - Aunque las criaturas ficha no obtienen una bonificación de la última habilidad de la Caja con espejos, las fichas que sean copias de criaturas que no sean fichas mejoran las bonificaciones que obtienen esas criaturas.
 - La “regla de leyendas” es la regla que indica que, si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios.
 - Mientras la “regla de leyendas” no se aplique a los permanentes que controlas, puedes controlar cualquier cantidad de permanentes legendarios con el mismo nombre y ninguno de ellos irá al cementerio.
 - Si controlas más de un permanente legendario con el mismo nombre y la “regla de leyendas” comienza a aplicarse otra vez (quizá porque la Caja con espejos deja el campo de batalla), tendrás que cumplir de inmediato la regla y poner todos esos permanentes excepto uno en el cementerio.
-

Capitán asari

{3}{R}{W}

Criatura — Samurái humano

4/3

Prisa.

Siempre que un Samurái o Guerrero que controlas ataque solo, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada Samurái o Guerrero que controlas.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad disparada del Capitán asari no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- La habilidad disparada del Capitán asari otorga al atacante solitario +1/+0 por cada criatura que controlas que sea un Samurái o un Guerrero en cuanto se resuelve, incluido el propio atacante, si procede. Una criatura que sea a la vez un Samurái y un Guerrero solo se cuenta una vez.

Capturar la esencia

{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo. Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo que controlas.

- No puedes lanzar Capturar la esencia sin un hechizo de criatura objetivo. Si alguno de los objetivos es ilegal cuando Capturar la esencia intente resolverse, el otro sigue estando afectado en la medida apropiada.
- Un hechizo de criatura que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Capturar la esencia. El hechizo no será contrarrestado cuando Capturar la esencia se resuelva, pero pondrás un contador +1/1 sobre la criatura objetivo igualmente.

Ciempies mangual de cadenas

{2}{B}

Criatura artefacto — Insecto equipo

2/2

Siempre que el Ciempies mangual de cadenas o la criatura equipada ataque, obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

Reconfigurar {2}. (*{2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura.*

Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Si ataca la criatura equipada, ella es la que obtiene +2/+0 hasta el final del turno y no el Ciempies mangual de cadenas. Esto sucede incluso si el Ciempies mangual de cadenas ya no está anexado a ella cuando la habilidad se resuelve.
-

Colmilloveloz, jefa de Okiba
{1}{W}{B}
Criatura legendaria — Piloto rata
4/3

Al comienzo del combate en tu turno, regresa la carta de Vehículo objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Regrésala a la mano de su propietario al comienzo de tu próximo paso final.

- Un Vehículo con la habilidad de prisa debe ser tripulado (o convertirse en una criatura de alguna otra forma) antes de poder atacar.
-

Conciencia despierta

{X}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto o criatura.

Cuando la Conciencia despierta entre al campo de batalla, pon X contadores +1/+1 sobre el permanente encantado.

Mientras el permanente encantado sea una criatura, tiene una fuerza y resistencia base de 1/1.

- La Conciencia despierta sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura encantada a números específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura encantada de algún otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
 - La resistencia de la criatura encantada se convierte en 1 antes de que la habilidad disparada que pone contadores sobre ella vaya a la pila. Si en ese momento recibió una cantidad de daño igual o superior a su resistencia, será destruida antes de que la habilidad disparada que pone contadores sobre ella se resuelva.
 - Puedes lanzar este hechizo con X igual a 0 si, por ejemplo, quieres que una criatura del oponente tenga una fuerza y resistencia base de 1/1 sin darle ningún contador.
 - Si la Conciencia despierta encanta un Vehículo que es una criatura o que se convierte en una criatura más adelante, tendrá una fuerza y resistencia base de 1/1, en lugar de la fuerza y resistencia impresas en el Vehículo.
-

Contemplar al Innombrable

{3}{U}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Las criaturas que no controlas obtienen -2/-0 hasta tu próximo turno.

II — Si tienes una o menos cartas en la mano, roba cuatro cartas. De lo contrario, adivina 2, luego roba dos cartas.

III — Exilia esta Saga, luego regresa al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Visión del Innombrable

Criatura encantamiento — Espíritu

0/0

Vuela, arrolla.

La Visión del Innombrable obtiene +1/+1 por cada carta en tu mano.

- La primera habilidad de capítulo de Contemplar al Innombrable afecta a las criaturas que no controlas en el momento en que se resuelve. No se aplica a las criaturas que entren bajo el control de tus oponentes después de que se resuelva. Tendrán que esperar a otro momento para contemplarlo.

Corte desvanecedor

{W}{W}

Conjuro

Destruye hasta un artefacto, encantamiento o criatura girada objetivo. Luego, si controlas un artefacto y un encantamiento, crea una ficha de criatura Samurái blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

- Si controlas un artefacto que también es un encantamiento en cuanto el Corte desvanecedor se resuelve, crearás una ficha de Samurái.
- Puedes lanzar el Corte desvanecedor sin elegir ningún objetivo. Si lo haces y controlas un artefacto y un encantamiento en cuanto se resuelve, solo crearás una ficha de Samurái. Sin embargo, si eliges un objetivo y este objetivo es ilegal para cuando el Corte desvanecedor intente resolverse, el Corte desvanecedor no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El objetivo ilegal no se destruirá y tampoco crearás una ficha de Samurái.

Cuando éramos niños

{3}{W}

Instantáneo

Hasta dos criaturas objetivo obtienen +2/+2 cada una hasta el final del turno. Si controlas un artefacto y un encantamiento, esas criaturas también ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- “Esas criaturas” se refiere a las criaturas objetivo, no al artefacto y al encantamiento.
- El artefacto y el encantamiento pueden ser el mismo permanente.

- Se verifica si controlas un artefacto y un encantamiento en cuanto Cuando éramos niños se resuelve.
-

Descubrir lo imposible

{2}{U}

Instantáneo

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas boca abajo y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná si es un hechizo de instantáneo con valor de maná de 2 o menos. Si no lo haces, pon esa carta en tu mano.

- Puedes lanzar la carta que exilias con Descubrir lo imposible siempre que el hechizo resultante sea un hechizo de instantáneo con valor de maná de 2 o menos, incluso si la carta que exiliaste no cumple estas características. Esto puede suceder si exilias una carta partida, una carta de dos caras modal, una carta de aventurero o algo similar.
-

Devoradora de Virtudes

{1}

Artefacto legendario — Equipo

Siempre que la criatura equipada muera, exíliala.

La criatura equipada obtiene +2/+0.

Mientras una carta exiliada con la Devoradora de Virtudes tenga la habilidad de volar, la criatura equipada tiene la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, protección, alcance, arrollar y vigilancia.

Equipar {1}.

- Si la Devoradora de Virtudes deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla, será un objeto nuevo sin ninguna relación con las cartas que exilió las veces anteriores que estuvo en el campo de batalla. A partir de ese momento, tendrá que exiliar otras cartas para otorgar habilidades a las criaturas a las que equipe.
-

El chip de la realidad

{1}{U}

Criatura artefacto legendaria — Medusa equipo

0/4

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

Mientras El chip de la realidad esté anexado a una criatura, puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca.

Reconfigurar {2}{U}. (*{2}{U}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura. Reconfigura esto solo como un conjuro.*

Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar cartas desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra de esta manera mientras la pila esté vacía durante una de tus fases principales y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.
- Una vez que lances un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, hacer que El chip de la realidad deje de estar anexo a una criatura no tendrá ningún efecto sobre ese hechizo.
- La primera carta de tu biblioteca sigue en tu biblioteca y no está en tu mano. No puedes descartar cartas de la parte superior de tu biblioteca (para activar sus habilidades de canalizar, por ejemplo).

El renacer del kami dragón

{2} {G}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Ganas 2 vidas. Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas boca abajo con un contador de eclosión sobre ella y luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

III — Exilia esta Saga, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Huevo del kami dragón

Criatura encantamiento — Huevo

0/1

Siempre que el Huevo del kami dragón o un Dragón que controlas muera, puedes lanzar un hechizo de criatura de entre las cartas en el exilio de las cuales eres propietario con contadores de eclosión sobre ellas sin pagar su coste de maná.

- Puedes mirar las cartas que exilias con las dos primeras habilidades de capítulo de El renacer del kami dragón y puedes seguir haciéndolo después de que deje el campo de batalla.
- Si el Huevo del kami dragón y uno o más Dragones que controlas mueren al mismo tiempo, la habilidad del Huevo del kami dragón se disparará una vez por cada uno de ellos. Cada vez que una de esas habilidades se resuelva, podrás lanzar un hechizo de criatura de entre las cartas en el exilio de las cuales eres propietario con contadores de eclosión sobre ellas.

Ente implacable

{2} {B}

Criatura — Espíritu

2/3

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

Siempre que el Ente implacable ataque, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la cantidad de criaturas modificadas que controlas. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Se debe determinar el valor de X cuando la habilidad se dispara (para poder elegir un objetivo) y cuando la habilidad se resuelve (para comprobar si el objetivo sigue siendo legal). Si la cantidad de criaturas modificadas que controlas disminuyó lo suficiente en ese periodo para que el objetivo sea ilegal, la habilidad del Ente implacable no se resolverá.

Fábula del rompe espejos

{2} {R}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Chamán Trasgo roja 2/2 con “Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de Tesoro”.

II — Puedes descartar hasta dos cartas. Si lo haces, roba esa misma cantidad de cartas.

III — Exilia esta Saga, luego regresa al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Reflejo de Kiki-Jiki

Criatura encantamiento — Chamán trasgo

2/2

{1}, {T}: Crea una ficha que es una copia de otra criatura objetivo que no sea legendaria que controlas, excepto que tiene la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha creada por el Reflejo de Kiki-Jiki copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (pero la copia también tiene la habilidad de prisa) y nada más (a menos que copie una criatura que es una ficha o que está copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si la criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, si la criatura objetivo no es una criatura normalmente, la copia tampoco lo será.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de la criatura objetivo. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando esa criatura.
- Si una criatura copiada es una ficha que no es una copia de otra cosa, la copia copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta de criatura copiada también funcionará.
- Si otra criatura se convierte en una copia de la ficha o entra al campo de batalla como una copia de esta, esa criatura copiará la carta de criatura que la ficha esté copiando, pero también tendrá la habilidad de prisa. Sin embargo, no sacrificarás la copia nueva al comienzo del próximo paso final.
- Si la habilidad del Reflejo de Kiki-Jiki crea varias fichas a causa de un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), deberás sacrificarlas todas.

Fallo malintencionado

{1} {B} {B}

Conjuro

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

Si una criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Se exilian todas las criaturas que fueran a morir este turno por cualquier motivo, no solo las criaturas que fuera a morir después de obtener -2/-2.
 - Aunque el efecto -2/-2 solo se aplica a las criaturas que están en el campo de batalla en cuanto el Fallo malintencionado se resuelve, el efecto de reemplazo se aplica a todas las criaturas ese turno, incluso las que entran al campo de batalla después de que el Fallo malintencionado se resuelva o las cartas que no sean de criatura que se conviertan en criaturas después de que el Fallo malintencionado se resuelva.
-

Go-Shintai del vigor ilimitado

{1} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Altar

1/1

Arrolla.

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre el Altar objetivo por cada Altar que controlas.

- La habilidad disparada reflexiva del Go-Shintai del vigor ilimitado puede hacer objetivo a un Altar que actualmente no sea una criatura.
 - Cuenta la cantidad de Altares que controlas en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve para determinar cuántos contadores +1/+1 puedes poner sobre el Altar objetivo.
-

Hangar de los mechas

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Piloto o Vehículo.

{3}, {T}: El Vehículo objetivo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

- La última habilidad del Hangar de los mechas no cuenta como “tripular” un Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
 - Si un efecto que hace que un Vehículo se convierta en una criatura no especifica su fuerza y resistencia, tiene la misma fuerza y resistencia que tendría si hubiese sido tripulado.
-

Heiko Yamazaki, la general
{3}{R}
Criatura legendaria — Samurái humano
3/3

Arrolla.

Siempre que un Samurái o Guerrero que controlas ataque solo, puedes lanzar la carta de artefacto objetivo desde tu cementerio este turno.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad disparada de Heiko Yamazaki no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar un artefacto desde tu cementerio de esta manera. Normalmente, esto significa que no podrás lanzar esa carta hasta tu fase principal poscombate.

Hidetsugu, caos devorador
{3}{B}
Criatura legendaria — Demonio ogro
4/4

{B}, sacrificar una criatura: Adivina 2.

{2}{R}, {T}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Cuando exilies una carta que no sea tierra de esta manera, Hidetsugu, caos devorador hace una cantidad de daño igual al valor de maná de la carta exiliada a cualquier objetivo.

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra de esta manera durante una de tus fases principales mientras la pila esté vacía y solo si todavía no jugaste una tierra este turno.

Hidetsugu lo devora todo
{1}{B}{R}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)
I — Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná de 1 o menos.
II — Exilia todos los cementerios.
III — Exilia esta Saga, luego regresa al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Receptáculo del devorador
Criatura encantamiento — Chamán ogro
3/3

Arrolla.

Siempre que el Receptáculo del devorador haga daño, pon un contador +1/+1 sobre él.

Siempre que el Receptáculo del devorador haga daño a un jugador, si hizo 10 o más puntos de daño a ese jugador este turno, ese jugador pierde el juego.

- Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su valor de maná, X es 0.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma con la cara posterior boca arriba es el valor de maná de la cara frontal.
- La primera habilidad disparada del Receptáculo del devorador se disparará siempre que haga cualquier daño, no solo daño de combate. Si hace daño a varios jugadores o permanentes al mismo tiempo (tal vez por la habilidad de arrollar o porque fue bloqueado por varias criaturas), esa habilidad solo se dispara una vez.
- Si el Receptáculo del devorador recibe daño letal al mismo tiempo que hace daño, será destruido antes de que la primera habilidad disparada se resuelva, por lo que no se pondrá el contador +1/+1 sobre él a tiempo para salvarlo.

Hinata, la Corona del Alba

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

Criatura legendaria — Espíritu kirin

4/4

Vuela, arrolla.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos por cada objetivo.

A tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos por cada objetivo.

- Las dos últimas habilidades de Hinata cuentan la cantidad de jugadores u objetos que son objetivos de un hechizo en cuanto se lanza, no la cantidad de veces que la palabra “objetivo” aparece en el texto de la carta. Por ejemplo, te cuesta {1} menos lanzar un hechizo que dice “criatura objetivo” dos veces si en ambos casos se hace objetivo a la misma criatura y {2} menos si en cada caso se hace objetivo a una criatura distinta.

Iluminatumbas

{2} {B}

Criatura — Espíritu

2/2

Vuela.

Cuando la Iluminatumbas entre al campo de batalla, roba una carta si una criatura murió este turno. De lo contrario, cada jugador sacrifica una criatura.

- La expresión “de lo contrario” de la habilidad disparada de la Iluminatumbas se refiere a si una criatura murió o no este turno, no a si se robó una carta o no.

Invocar a la calamidad

{1} {R} {R} {R} {R}

Instantáneo

Puedes lanzar hasta dos hechizos de instantáneo y/o de conjuro con valor de maná total de 6 o menos desde tu cementerio y/o mano sin pagar sus costes de maná. Si esos hechizos fueran a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialos. Exilia Invocar a la calamidad.

- Invocar a la calamidad se fija en el valor de maná y los tipos de los hechizos cuando están la pila, no en el valor de maná y los tipos de las cartas en tu cementerio. En particular, esto significa que puedes lanzar la cara posterior de una carta de dos caras modal o cualquier cara de una carta partida siempre que los hechizos que lanzas sean instantáneos o conjuros y juntos tengan un valor de maná total de 6 o menos.
- Los hechizos se lanzan uno detrás de otro durante la resolución de Invocar a la calamidad. El que lances en segundo lugar será el primero en resolverse.
- Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Invocar a la desesperación

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

Conjuro

El oponente objetivo sacrifica una criatura. Si no puede, pierdes 2 vidas y tú robas una carta. Luego, repite este proceso con un encantamiento y con un planeswalker.

- El oponente objetivo no elige si quiere sacrificar una criatura o no, pero sí elige qué criatura que controla quiere sacrificar.
- Cuando repites el proceso, no eliges un jugador nuevo. El mismo jugador sacrifica cada uno de los tres permanentes si puede.
- Repites el proceso con un encantamiento y con un planeswalker independientemente de si el oponente objetivo pudo sacrificar una criatura o no.

Invocar a la justicia

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

Conjuro

Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio al campo de batalla y luego distribuye cuatro contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas y/o Vehículos que controla el jugador objetivo.

- Eliges los objetivos de este hechizo cuando lo lanzas, pero escoges sobre qué criaturas o Vehículos pondrás los contadores cuando se resuelve. En particular, si te hiciste objetivo a ti mismo y pusiste una carta de criatura o Vehículo en el campo de batalla con Invocar a la justicia, puedes poner algunos o todos los contadores sobre ese permanente.

Invocar a los antiguos

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

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Espíritu verdes 4/5. Por cada una de ellas, pon sobre ella el contador que elijas: de vigilancia, de alcance o de arrollar.

- Eliges el tipo de contador que obtendrá cada una de las dos fichas de criatura Espíritu verdes de forma separada.
- Si un efecto de reemplazo hace que crees más de dos fichas, tomarás esa decisión para cada una de las fichas de forma individual. Por ejemplo, si resuelves Invocar a los antiguos mientras controlas las Vidas paralelas, elegirás un tipo de contador para cada una de las cuatro fichas resultantes.

Invocar a los vientos
 {1}{U}{U}{U}{U}

Conjuro

Gana el control del artefacto o criatura objetivo.

Enderézalo.

- No podrás atacar con la criatura cuyo control ganaste ni usar sus habilidades activadas con {T} en su coste a menos que tenga la habilidad de prisa.
- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a ese permanente.

Isshin, dos cielos como uno

{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Samurái humano

3/4

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

- La habilidad de Isshin, dos cielos como uno solo afecta a las habilidades disparadas que tengan condiciones directamente relacionadas con atacar, como “siempre que [esta criatura] ataque” o “siempre que ataques con una o más criaturas”. No afecta a las habilidades disparadas con otras condiciones de disparo, como “siempre que [esta criatura] se gire”.
- El efecto de Isshin no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. 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 también se toman de forma individual.

Jin-Gitaxias, tirano del progreso

{5}{U}{U}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

5/5

Siempre que lances un hechizo de artefacto, instantáneo o conjuro, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

Siempre que un oponente lance un hechizo de artefacto, instantáneo o conjuro, contrarréstalo. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia creada con la primera habilidad de Jin-Gitaxias tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado dividió su daño entre objetivos al lanzarse, no es posible cambiar esa división, pero todavía se pueden cambiar los objetivos que reciben ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores a sus objetivos en cuanto se lanzan.
- No puedes elegir pagar costes adicionales para la copia creada con la primera habilidad de Jin-Gitaxias. 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.
- Las copias creadas con la primera habilidad de Jin-Gitaxias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- La última habilidad de Jin-Gitaxias se dispara una vez cada turno, no una vez cada turno por cada oponente.

Kabuto con cabeza de ogro

{1} {R}

Criatura artefacto — Ogro equipo

2/2

La criatura equipada obtiene +2/+2.

Siempre que el Kabuto con cabeza de ogro o la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar ese permanente. Si lo haces, descarta tu mano y luego roba tres cartas.

Reconfigurar {3}. (*{3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura.*

Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Si la criatura equipada hace daño de combate, puedes sacrificar la criatura equipada, no el Kabuto con cabeza de ogro.

Kaito Shizuki

{1} {U} {B}

Planeswalker legendario — Kaito

3

Al comienzo de tu paso final, si Kaito Shizuki entró al campo de batalla este turno, sale de fase.

+1: Roba una carta. Luego, descarta una carta a menos que hayas atacado este turno.

−2: Crea una ficha de criatura Ninja azul 1/1 con “Esta criatura no puede ser bloqueada”.

−7: Obtienes un emblema con “Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, busca en tu biblioteca una carta de criatura azul o negra, ponla en el campo de batalla y luego baraja”.

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- En cuanto Kaito Shizuki sale de fase, las Auras anexadas a él salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras entrarán en fase al mismo tiempo que Kaito y seguirán anexadas a él.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Kaito vuelve a entrar en fase con la misma cantidad de contadores de lealtad que tenía cuando salió de fase.
- Salir de fase no hace que los permanentes dejen el campo de batalla o vuelvan a entrar al mismo, por lo que no se disparará ninguna habilidad del tipo “deja el campo de batalla” o “entra al campo de batalla” y la primera habilidad de Kaito no se volverá a disparar al final de un turno en el que entró en fase.

Kami de los secretos terribles

{3} {B}

Criatura — Espíritu

3/4

Cuando el Kami de los secretos terribles entre al campo de batalla, si controlas un artefacto y un encantamiento, robas una carta y ganas 1 vida.

- El artefacto y el encantamiento pueden ser el mismo permanente.
- Si no controlas un artefacto y un encantamiento cuando el Kami de los secretos terribles entre al campo de batalla, su habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas ambos en ese momento, la habilidad no hará nada.
- Su secreto terrible es que siempre se olvida de llamar a su mamá el Día de la Madre.

Katana ancestral

{1} {W}

Artefacto — Equipo

Siempre que un Samurái o Guerrero que controlas ataque solo, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, anéxale la Katana ancestral.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {3}. (*{3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad disparada de la Katana ancestral no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- Si eliges pagar {1} en cuanto la habilidad de la Katana ancestral se resuelve, se dispara una segunda habilidad disparada y los jugadores pueden responder a ella. Luego, en cuanto la segunda habilidad se resuelve, la Katana ancestral se anexa a la criatura que atacó sola.

Kirin aceronimbo

{2}{W}

Criatura artefacto — Kirin equipo

3/2

Vuela.

La criatura equipada tiene la habilidad de volar y “Tú no puedes perder el juego y tus oponentes no pueden ganar el juego”.

Reconfigurar {5}. (*{5}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura.*

Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Ningún efecto del juego puede hacer que pierdas el juego ni que un oponente gane el juego mientras controles una criatura equipada con el Kirin aceronimbo. No importa si tienes 0 o menos vidas, si tienes que robar una carta y tu biblioteca está vacía, si tienes diez o más contadores de veneno, si estás al final de las Nueve vidas, si tu oponente tiene la Triscaidecáfila, etcétera. Pase lo que pase, sigues jugando.
- Sin embargo, todavía puedes perder el juego por otros motivos. Por ejemplo, perderás el juego si concedes o si se te penaliza con una pérdida de juego o una pérdida de partida durante un torneo sancionado por haber infringido las reglas del mismo.
- Si controlas una criatura equipada con el Kirin aceronimbo en un juego de Gigante de dos cabezas, tu equipo no puede perder el juego y el equipo oponente no puede ganar el juego.
- Si tienes 0 vidas o menos mientras el Kirin aceronimbo está equipado a una criatura, activar la habilidad de reconfigurar para anexar el Kirin aceronimbo a otra criatura que controlas no hará que pierdas el juego. Perderías el juego si el Kirin aceronimbo se desanexara o si se anexara a una criatura que no controlas.

Kotose, la Araña Silenciosa

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Ninja humano

4/4

Cuando Kotose, la Araña Silenciosa entre al campo de batalla, exilia la carta objetivo que no sea una carta de tierra básica del cementerio de un oponente. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de ese jugador cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que esa carta y exílialas. Luego ese jugador baraja. Mientras controles a Kotose, puedes jugar una de las cartas exiliadas y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

- Puedes jugar exactamente una de las cartas exiliadas. Cuando juegues una de ellas, las demás permanecerán en el exilio.
 - Si quieres, puedes dejar las cartas que tengan el mismo nombre que la carta objetivo en las zonas en las que están.
 - Si otro jugador gana el control de Kotose, la Araña Silenciosa, no podrás jugar ninguna de las cartas exiliadas, aunque más adelante vuelvas a ganar el control de la carta. De manera similar, si Kotose deja el campo de batalla y regresa más adelante, no podrás jugar las cartas que se exiliaron la primera vez que estuvo en el campo de batalla.
-

Kunai de ninja

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene “{1}, {T}, sacrificar el Kunai de ninja: El Kunai de ninja hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo”.

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

- Si un jugador gana el control de una criatura equipada con el Kunai de ninja de un oponente sin ganar también el control del Equipo, no podrá activar la habilidad que otorga a la criatura equipada porque no puedes sacrificar permanentes que no controlas.

La emperatriz errante

{2}{W}{W}

Planeswalker legendario

3

Destello.

Mientras La emperatriz errante haya entrado al campo de batalla este turno, puedes activar sus habilidades de lealtad en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.

+1: Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

-1: Crea una ficha de criatura Samurái blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

-2: Exilia la criatura girada objetivo. Ganas 2 vidas.

- En el turno en que La emperatriz errante entra al campo de batalla, solo puedes activar una de sus habilidades de lealtad.
-

La restauración de Eiganjo

{2}{W}

Encantamiento — Saga

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

I — Busca en tu biblioteca una carta de Llanura básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

II — Puedes descartar una carta. Cuando lo hagas, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada.

III — Exilia esta Saga, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

///

Arquitecta de la restauración

Criatura encantamiento — Monje zorro

3/4

Vigilancia.

Siempre que la Arquitecta de la restauración ataque o bloquee, crea una ficha de criatura Espíritu incolora 1/1.

- Si eliges descartar una carta en cuanto la segunda habilidad de capítulo de La restauración de Eiganjo se resuelve, una segunda habilidad disparada va a la pila y eliges un objetivo para ella. Esto significa que puedes hacer objetivo a la carta que has descartado si es una carta de permanente con valor de maná de 2 o menos.

Lanzador simiesco

{R}

Criatura artefacto — Primate equipo

1/1

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que el Lanzador simiesco o la criatura equipada sean bloqueados, hace 1 punto de daño al jugador defensor.

Reconfigurar {2}. ({2}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura.*

Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Si el Lanzador simiesco es bloqueado, quien hace el daño es el Lanzador simiesco. Si la criatura equipada es bloqueada, quien hace el daño es esa criatura, no el Lanzador simiesco.

Llamada de la hermana espíritu

{3}{W}{B}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, elige una carta de permanente objetivo en tu cementerio. Puedes sacrificar un permanente que comparta un tipo de carta con la carta elegida. Si lo haces, regresa la carta elegida de tu cementerio al campo de batalla y gana “Si este permanente fuera a dejar el campo de batalla, exíllalo en vez de ponerlo en cualquier otro lado”.

- Si la Llamada de la hermana espíritu deja el campo de batalla, el efecto de reemplazo se sigue aplicando. Si uno de los permanentes que ha regresado fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, se exiliará.
 - Como “morir” significa ir a un cementerio desde el campo de batalla, una criatura o planeswalker que en vez de eso va al exilio no “muere”. Las habilidades que fueran a dispararse cuando muriera no se disparan.
-

Marcha de la alegría temeraria

{X} {R}

Instantáneo

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

Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar hasta dos de esas cartas hasta el final de tu próximo turno.

- Eliges qué cartas quieres jugar desde el exilio en cuanto las juegas, no en cuanto la Marcha de la alegría temeraria se resuelve.
 - Puedes exiliar más cartas de las necesarias para la primera habilidad de la Marcha de la alegría temeraria, pero no puedes reducir su coste de maná a menos de {R} de esta manera.
 - El valor de maná de la Marcha de la alegría temeraria mientras está en la pila es el valor elegido para X más 1, independientemente de la cantidad de maná que pague para lanzarla.
-

Marcha de la luz espectral

{X} {W}

Instantáneo

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

Exilia el artefacto, criatura o encantamiento objetivo con valor de maná de X o menos.

- Puedes exiliar más cartas de las necesarias para la primera habilidad de la Marcha de la luz espectral, pero no puedes reducir su coste de maná a menos de {W} de esta manera.
 - Por ejemplo, imagina que quieres elegir un objetivo con valor de maná de 6. X tiene que ser 6 como mínimo. Puedes elegir lanzar la Marcha de la luz espectral pagando {6} {W}. También puedes exiliar cartas blancas de tu mano para reducir ese coste en {2} por cada carta. Si tuvieras motivo para ello, incluso podrías elegir un valor mayor para X.
 - El valor de maná de la Marcha de la luz espectral mientras está en la pila es el valor elegido para X más 1, independientemente de la cantidad de maná que pague para lanzarla.
-

Marcha de la niebla envolvente

{X} {U}

Instantáneo

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

Hasta X criaturas objetivo salen de fase. *(Mientras están fuera de fase, se tratan como si no existieran. Cada una entra en fase antes de que su controlador enderece durante su próximo paso de enderezar.)*

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexados a ella salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la criatura y seguirán anexados a esa criatura.
 - Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
 - Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
 - Salir de fase no hace que los permanentes dejen el campo de batalla o vuelvan a entrar al mismo, por lo que no se disparará ninguna habilidad del tipo “deja el campo de batalla” o “entra al campo de batalla”.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Azotamientos, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
 - Si un oponente gana el control de una de tus criaturas, esa criatura sale de fase y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, esa criatura entra en fase bajo tu control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.
 - Puedes exiliar más cartas de las necesarias para la primera habilidad de la Marcha de la niebla envolvente, pero no puedes reducir su coste de maná a menos de {U} de esta manera.
 - El valor de maná de la Marcha de la niebla envolvente mientras está en la pila es el valor elegido para X más 1, independientemente de la cantidad de maná que pagaste para lanzarla.
-

Marcha de la tristeza amarga

{X} {B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes exiliar cualquier cantidad de cartas negras de tu mano.

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada carta exiliada de esta manera.

La Marcha de la tristeza amarga hace X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo y tú ganas X vidas.

- Puedes exiliar más cartas de las necesarias para la primera habilidad de la Marcha de la tristeza amarga, pero no puedes reducir su coste de maná a menos de {B} de esta manera.
 - El valor de maná de la Marcha de la tristeza amarga mientras está en la pila es el valor elegido para X más 1, independientemente de la cantidad de maná que pague para lanzarla.
-

Marcha de la vida floreciente

{X} {G}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes exiliar cualquier cantidad de cartas verdes de tu mano.

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada carta exiliada de esta manera.

Elige la criatura objetivo con valor de maná menor que X. Busca en tu biblioteca una carta de criatura con el mismo nombre que esa criatura, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- El objetivo de la Marcha de la vida floreciente debe tener un valor de maná menor que X. Una criatura con valor de maná igual a X no es un objetivo legal.
 - Puedes exiliar más cartas de las necesarias para la primera habilidad de la Marcha de la vida floreciente, pero no puedes reducir su coste de maná a menos de {G} de esta manera.
 - Por ejemplo, imagina que quieres elegir un objetivo con valor de maná de 3. X tiene que ser 4 como mínimo. Puedes elegir lanzar la Marcha de la vida floreciente exiliando dos cartas verdes de tu mano y pagando {G}, exiliando una carta verde y pagando {2}{G} o simplemente pagando {4}{G}. Si tuvieras motivo para ello, incluso podrías elegir un valor mayor para X.
 - El valor de maná de la Marcha de la vida floreciente mientras está en la pila es el valor elegido para X más 1, independientemente de la cantidad de maná que pague para lanzarla.
-

Marioneta del dramaturgo

{4}

Criatura artefacto — Constructo

2/4

Cuando la Marioneta del dramaturgo entre al campo de batalla, por cada tipo de contador sobre el permanente objetivo, pon otro contador de ese tipo sobre él o remueve uno de él.

- Eliges si quieres añadir o remover contadores en cuanto la habilidad se resuelve. Si el permanente tiene varios tipos de contadores, no tienes que elegir lo mismo para cada uno de ellos.

Mecha del enlace mental

{2}{U}

Artefacto — Vehículo

4/3

Vuela.

Siempre que el Mecha del enlace mental sea tripulado por primera vez cada turno, hasta el final del turno, el Mecha del enlace mental se convierte en una copia de la criatura objetivo que no sea legendaria que lo tripuló este turno, excepto que es un artefacto Vehículo 4/3 además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar.

Tripular 1.

- La segunda habilidad del Mecha del enlace mental se dispara en cuanto su habilidad de tripular se resuelve por primera vez cada turno.
- La habilidad disparada del Mecha del enlace mental solo puede hacer objetivo a una criatura que se giró para pagar su coste de tripular este turno.
- Si un efecto continuo que no es un efecto de copia modifica la fuerza, resistencia o tipos del Mecha del enlace mental, ese efecto se le seguirá aplicando después de que se convierta en una copia.
- El Mecha del enlace mental copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo), excepto que también tiene los tipos del Mecha del enlace mental y es 4/3. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el Mecha del enlace mental se convierte en una copia de una criatura que está copiando otra cosa, el Mecha del enlace mental se convierte en una copia de lo que esté copiando esa criatura.
- Si la criatura es una ficha, el Mecha del enlace mental copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. No se convierte en una ficha.
- Si un jugador tripula el Mecha del enlace mental con un permanente que no sea legendario y que normalmente no es una criatura ni un Vehículo, el permanente Mecha del enlace mental resultante se convierte en una criatura artefacto 0/0 y normalmente irá al cementerio de su propietario. Esto se debe a que un efecto de copia no puede fijar la fuerza y resistencia de un permanente si ser una criatura no forma parte de las características copiables de ese permanente. El efecto de tripular se aplica después del efecto de copia y se convierte en una criatura sin fuerza ni resistencia definidas, así que ambas se fijan en 0.

Mecha movilizador

{1}{U}

Artefacto — Vehículo

3/4

Vuela.

Siempre que el Mecha movilizador sea tripulado, hasta un otro Vehículo objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

Tripular 3. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

- La segunda habilidad del Mecha movilizador se dispara siempre que su habilidad de tripular se resuelva, incluso si ya es una criatura en ese momento.
- Esa habilidad no cuenta como “tripular” un Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
- Si un efecto que hace que un Vehículo se convierta en una criatura no especifica su fuerza y resistencia, tiene la misma fuerza y resistencia que tendría si hubiese sido tripulado.

Naomi, el Pilar del Orden

{3}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

4/4

Siempre que Naomi, el Pilar del Orden entre al campo de batalla o ataque, si controlas un artefacto y un encantamiento, crea una ficha de criatura Samurái blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

- El artefacto y el encantamiento pueden ser el mismo permanente.
- Si no controlas un artefacto y un encantamiento cuando Naomi, el Pilar del Orden entre al campo de batalla o ataque, su habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas esas dos cosas en ese momento, la habilidad no hará nada.

Nashi, vástago de la Sabia de la Luna

{1}{B}{B}

Criatura legendaria — Ninja rata

3/2

Ninjutsu {3}{B}. (*{3}{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.)

Siempre que Nashi, vástago de la Sabia de la Luna haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador. Hasta el final del turno, puedes jugar una de esas cartas. 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.

- Solo puedes lanzar un hechizo de esta manera si pagas la cantidad de vidas correspondiente. No puedes pagar su coste normal ni ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo o jugar una tierra de esta manera. Por ejemplo, normalmente no puedes jugar una carta de tierra de esta manera si ya jugaste una tierra este turno.
- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná de esta manera, la única opción legal para X es 0.

Ninja palmamordisco

{2} {B}

Criatura — Ninja humano

3/3

Ninjutsu {2} {B}.

El Ninja palmamordisco entra al campo de batalla con un contador de amenaza sobre él.

Siempre que el Ninja palmamordisco haga daño de combate a un jugador, puedes remover un contador de amenaza de él. Cuando lo hagas, ese jugador muestra su mano y tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Exilia esa carta.

- Si eliges remover un contador de amenaza del Ninja palmamordisco en cuanto su habilidad disparada se resuelve, una segunda habilidad disparada irá a la pila y los jugadores podrán responder a ella con hechizos y habilidades. Cuando la segunda habilidad se resuelva, el jugador mostrará su mano.
-

Norika Yamazaki, la poeta

{2} {W}

Criatura legendaria — Samurái humano

3/2

Vigilancia.

Siempre que un Samurái o Guerrero que controlas ataque solo, puedes lanzar la carta de encantamiento objetivo desde tu cementerio este turno.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad disparada de Norika Yamazaki no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
 - Debes pagar igualmente todos los costes de la carta de encantamiento que lanzaste de esta manera y seguir las reglas normales sobre cuándo lanzarla.
-

Patio recóndito

Tierra

En cuanto el Patio recóndito entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura del tipo elegido o para activar una habilidad de una criatura o una carta de criatura del tipo elegido.

- Si el Patio recóndito está en el campo de batalla de alguna manera sin un tipo elegido, el maná de su segunda habilidad de maná no se puede usar para nada.
-

Perfeccionamiento de Tamiyo

{3} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar artefacto, criatura o planeswalker.

Cuando el Perfeccionamiento de Tamiyo entre al campo de batalla, gira el permanente encantado. Si es un Equipo, desanéxalo.

El permanente encantado pierde todas las habilidades y no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

- Una criatura Equipo que pierde su habilidad de reconfigurar no se puede anexar a una criatura con ningún efecto.
- Un Equipo anexado con la habilidad de reconfigurar que pierde su habilidad de reconfigurar no se vuelve a convertir en una criatura hasta que se desanexa, y no se desanexará hasta que la habilidad disparada del Perfeccionamiento de Tamiyo se resuelva. Si esa habilidad es contrarrestada, el Equipo permanecerá anexado a la criatura equipada.
- Se puede atacar igualmente a un planeswalker con el Perfeccionamiento de Tamiyo anexado a él y seguirá perdiendo contadores de lealtad si recibe daño.

Persecución de Kaito

{2} {B}

Conjuro

El jugador objetivo descarta dos cartas. Los Ninjas y Bribones que controlas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No pueden ser bloqueados excepto por dos o más criaturas.)*

- Los Ninjas y Bribones que ganan la habilidad de amenaza se determinan una sola vez, en cuanto la Persecución de Kaito se resuelve. Un Ninja o Bribón que entre al campo de batalla después de que se resuelva no tendrá la habilidad de amenaza, y una criatura que ganó la habilidad de amenaza de esta manera pero deja de ser un Ninja o Bribón por otro efecto, no perderá la habilidad.

Pilotar

{2} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura o Vehículo objetivo se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 4/5.

Roba una carta.

- Pilotar sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura o Vehículo a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
 - Si Pilotar hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, no cuenta como “tripular” ese Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
-

Porras de bronce

{1}

Artefacto — Equipo

{2}: Hasta el final del turno, la criatura equipada obtiene +X/+0, donde X es la cantidad de veces que esta habilidad se resolvió este turno.

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

- En cuanto la primera habilidad activada se resuelve, cuenta la cantidad de veces que esa misma habilidad de esa copia de las Porras de bronce se resolvió ese turno, incluida esa activación. Por ejemplo, la primera vez que la habilidad se resuelva en un turno otorgará +1/+0 hasta el final del turno; la segunda vez, +2/+0 hasta el final del turno, y así sucesivamente.
- Una resolución de la habilidad cuenta incluso si en ese momento las Porras de bronce estaban anexadas a una criatura diferente o si no estaban anexadas a ninguna criatura. Una copia de la habilidad (creada por el Motor litoforme, por ejemplo) también contará para el total. Una habilidad de otro Equipo con el mismo nombre no contará para el total, ni tampoco una habilidad que se haya contrarrestado.

Prototipo de trampalunar

{U}

Artefacto

{T}, girar una criatura o artefacto enderezado que controlas: Agrega {C}.

Canalizar — {4} {U}, descartar el Prototipo de trampalunar: El propietario del permanente objetivo que no sea tierra lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario de ese permanente elige si va a la parte superior o al fondo de la biblioteca. Los demás jugadores saben qué decisión toma. En algunos casos poco habituales, como en el de las criaturas combinadas o mutadas, un permanente puede estar formado por varias cartas. En esos casos, el propietario del permanente pone todas las cartas en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Además, elige el orden relativo de las cartas, que los demás jugadores desconocen.

Raiyuu, el Filo de la Tormenta

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Samurái humano

3/3

Daña primero.

Siempre que un Samurái o Guerrero que controlas ataque solo, enderézalo. Si es la primera fase de combate del turno, hay una fase de combate adicional después de esta fase.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad disparada de Raiyuu no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.

- Ten en cuenta que la habilidad disparada no te proporciona ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.
-

Reactor chispadragón

{1} {R}

Artefacto

Siempre que el Reactor chispadragón u otro artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador de carga sobre el Reactor chispadragón.

{4}, sacrificar el Reactor chispadragón: Hace una cantidad de daño igual a la cantidad de contadores de carga sobre él al jugador objetivo y esa misma cantidad de daño a hasta una criatura objetivo.

- Hacer objetivo a una criatura es opcional, pero debes elegir al menos un jugador objetivo para activar la última habilidad del Reactor chispadragón.
 - Si haces objetivo a un jugador y a una criatura cuando activas la habilidad y uno de los objetivos es ilegal en cuanto la habilidad se resuelve, el Reactor chispadragón hará daño al objetivo legal restante. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá.
-

Refugio inexplorado

Tierra

El Refugio inexplorado entra al campo de batalla girado.

En cuanto el Refugio inexplorado entre al campo de batalla, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Si el Refugio inexplorado está en el campo de batalla de alguna manera sin un color elegido, su habilidad de maná no producirá maná.
-

Relicario del camino

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}, sacrificar el Relicario del camino: Roba una carta si controlas un artefacto. Roba una carta si controlas un encantamiento.

- Si controlas un artefacto y un encantamiento, robarás dos cartas. Si un permanente es un artefacto y un encantamiento a la vez, eso cuenta como controlar ambos.
-

Repetición ingeniosa

{3}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Regresa hasta una criatura o planeswalker objetivo a la mano de su propietario.

II — Regresa una carta de artefacto de tu cementerio a tu mano. Si no puedes, roba una carta.

III — Exilia esta Saga, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo tu control.

////

Descubrimiento viviente

Criatura encantamiento — Pueblo-lunar

3/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo, tus oponentes no pueden lanzar hechizos con el mismo valor de maná que ese hechizo hasta tu próximo turno.

- La habilidad disparada del Descubrimiento viviente se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. Ten en cuenta que la habilidad no tiene ningún efecto hasta que se resuelve, por lo que tus oponentes pueden responder a ella lanzando hechizos de instantáneo con el mismo valor de maná que el hechizo original.
- La habilidad disparada del Descubrimiento viviente no afectará a los hechizos que un jugador ya haya lanzado, aunque esos hechizos no se hayan resuelto aún.

Risona, comandante asari

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Samurái humano

3/3

Prisa.

Siempre que Risona, comandante asari haga daño de combate a un jugador, si no tiene un contador de indestructible sobre ella, pon un contador de indestructible sobre ella.

Siempre que recibas daño de combate, remueve un contador de indestructible de Risona.

- Remover un contador de indestructible de Risona puede hacer que muera si ha recibido daño letal, normalmente porque ha bloqueado en el mismo combate en el que recibiste daño.
-

Sabiduría de la historiadora

{2}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto o criatura.

Cuando la Sabiduría de la historiadora entre al campo de batalla, si el permanente encantado es una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas en el campo de batalla, roba una carta.

Mientras el permanente encantado sea una criatura, obtiene +2/+1.

- La Sabiduría de la historiadora tiene una cláusula del “si” interviniente en su habilidad disparada. Esto significa que solo robarás una carta si el permanente encantado es una criatura con la mayor fuerza tanto cuando la habilidad se dispara como cuando se resuelve.
- Si la criatura encantada deja el campo de batalla en respuesta a la habilidad disparada, pero el Aura sigue en el campo de batalla, el Aura irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. En ese caso, la última vez que estuvo en el campo de batalla no encantó un permanente, por lo que su controlador no robará ninguna carta.

Satoru Umezawa

{1}{U}{B}

Criatura legendaria — Ninja humano

2/4

Siempre que actives una habilidad de ninjutsu, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

Cada carta de criatura en tu mano tiene la habilidad de ninjutsu {2}{U}{B}.

- La habilidad disparada de Satoru Umezawa se disparará siempre que actives una habilidad de ninjutsu y se resolverá antes de que esa habilidad se resuelva. La carta con la habilidad de ninjutsu seguirá en tu mano mientras la habilidad se resuelva y permanecerá mostrada hasta que la habilidad de ninjutsu se resuelva o sea removida de la pila de algún modo.
 - Una vez que hayas activado una habilidad de ninjutsu, ningún jugador puede afectar a esa habilidad removiendo a Satoru Umezawa del campo de batalla. Incluso si Satoru deja el campo de batalla antes de que se resuelva, podrás poner la criatura en el campo de batalla girada y atacando.
-

Satsuki, la Sabiduría Viva

{G}{W}

Criatura legendaria — Druida humano

1/3

{T}: Pon un contador de sabiduría sobre cada Saga que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

Cuando Satsuki, la Sabiduría Viva muera, elige hasta uno:

- Regresa la Saga o criatura encantamiento objetivo que controlas a la mano de su propietario.
- Regresa la carta de Saga objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Poner un contador de sabiduría sobre una Saga normalmente hará que se dispare la siguiente habilidad de capítulo. Sin embargo, si ya tiene una cantidad de contadores de sabiduría sobre ella igual al número de su último capítulo, no se disparará ninguna habilidad. Ten en cuenta que esto no hará que la última habilidad de capítulo se dispare de nuevo.
-

Silenciador de Dokuchi

{1}{B}

Criatura — Ninja humano

2/1

Ninjutsu {1}{B}. (*{1}{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.)

Siempre que el Silenciador de Dokuchi haga daño de combate a un jugador, puedes descartar una carta de criatura. Cuando lo hagas, destruye la criatura o planeswalker objetivo que controla ese jugador.

- No eliges el objetivo de la última habilidad del Silenciador de Dokuchi hasta que hayas elegido si quieres descartar una carta o no. Si eliges descartar una carta, una segunda habilidad disparada irá a la pila y podrás elegir un objetivo para ella. Los oponentes pueden responder a esa habilidad disparada de forma normal.
-

Singularidad explosiva

{8}{R}{R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas. Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura girada de esta manera.

La Singularidad explosiva hace 10 puntos de daño a cualquier objetivo.

- El coste adicional de la Singularidad explosiva no puede reducir su coste por debajo de {R}{R}. Sin embargo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas enderezadas, aunque eso no reducirá más su coste.
-

Soldador de chatarra

{2} {R}

Criatura — Artífice trasgo

3/3

{T}, sacrificar un artefacto con valor de maná de X:

Regresa la carta de artefacto objetivo con valor de maná menor que X de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- El valor de maná de la carta objetivo debe ser menor que X. Una carta con valor de maná igual a X no es un objetivo legal para la habilidad del Soldador de chatarra.
-

Sombra de las mil caras

{U}

Criatura — Ninja humano

1/1

Ninjutsu {2} {U} {U}. ({2} {U} {U}, 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.)

Vuela.

Cuando la Sombra de las mil caras entre al campo de batalla desde tu mano, si está atacando, crea una ficha que es una copia de otra criatura atacante objetivo. La ficha entra al campo de batalla girada y atacando.

- Eliges a qué oponente o planeswalker de un oponente ataca la ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca la Sombra de las mil caras (recuerda que las reglas de la habilidad de ninjutsu especifican que una criatura que entre al campo de batalla atacando debido a una habilidad de ninjutsu ataca al mismo jugador o planeswalker al que atacaba la criatura no bloqueada que se regresó).
 - Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
 - La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copia ningún efecto que pueda haber convertido un permanente que no sea criatura en una criatura. Si la ficha no es una criatura en cuanto entra al campo de batalla, no estará atacando.
 - Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que estuviera copiando esa criatura.
 - Si la criatura copiada es una ficha, la ficha creada por la Sombra de las mil caras copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la puso en el campo de batalla.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
-

Takenuma, pantanos abandonados
Tierra legendaria
{T}: Agrega {B}.
Canalizar — {3}{B}, descartar a Takenuma, pantanos abandonados: Muele tres cartas, luego regresa una carta de criatura o planeswalker de tu cementerio a tu mano. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada criatura legendaria que controlas.

- No eliges la carta de criatura o planeswalker que regresas a tu mano hasta después de moler tres cartas. Puedes elegir una carta de criatura o planeswalker de entre todas las cartas en tu cementerio, incluidas las cartas molidas.

Tameshi, arquitecto de la realidad
{2}{U}
Criatura legendaria — Hechicero pueblo-lunar
2/3
Siempre que uno o más permanentes que no sean criatura regresen a cualquier mano, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.
{X}{W}, regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario: Regresa la carta de artefacto o de encantamiento objetivo con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad de Tameshi solo se dispara cuando uno o más permanentes que no sean criatura regresen a la mano desde el campo de batalla. Las cartas de permanentes que no sean criatura que regresen a la mano desde otras zonas no harán que se dispare esta habilidad.

Tejedora de armonía
{1}{G}
Criatura encantamiento — Druida víbora
2/2
Las otras criaturas encantamiento que controlas obtienen +1/+1.
{G}, {T}: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas de una fuente encantamiento. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.*)

- Las habilidades activadas o disparadas de fuentes encantamiento incluyen las habilidades de cartas de encantamiento que se pueden activar o disparar desde otras zonas, como la habilidad de canalizar.

Templado por la soledad
{1}{R}
Encantamiento
Siempre que una criatura que controlas ataque sola, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la habilidad de Templado por la soledad no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra de esta manera durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.

Tezzeret, traidor de la carne

{2} {U} {U}

Planeswalker legendario — Tezzeret

4

Te cuesta {2} menos activar la primera habilidad activada de un artefacto que actives cada turno.

+1: Roba dos cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de artefacto.

-2: El artefacto objetivo se convierte en una criatura artefacto. Si no es un Vehículo, tiene una fuerza y resistencia base de 4/4.

-6: Obtienes un emblema con “Siempre que un artefacto que controlas se gire, roba una carta”.

- La primera habilidad de Tezzeret, traidor de la carne reduce el coste de la primera habilidad activada de un artefacto que empieces a activar cada turno. No te costará {2} menos activar la segunda habilidad (ni ninguna habilidad posterior) de un artefacto que actives ese turno, incluso aunque la primera habilidad que activaste no costara maná. Ten en cuenta que no se excluyen las habilidades de maná.
- Si empiezas a activar una habilidad que cuesta maná antes de activar las habilidades de maná que necesitas para pagarla, esa habilidad será la que reciba el descuento de Tezzeret. El coste total de esa habilidad se fija y luego puedes activar habilidades de maná para pagarlo.
- Si activas la segunda habilidad de lealtad de Tezzeret haciendo objetivo a un Vehículo, tendrá su fuerza y resistencia impresas.
- Si la segunda habilidad de lealtad de Tezzeret hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, no cuenta como “tripular” ese Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.

Tinta del asesino

{2} {B} {B}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un artefacto y {1} menos si controlas un encantamiento.

Destruye la criatura o planeswalker objetivo.

- Si controlas un artefacto que también es un encantamiento, te cuesta {2} menos lanzar la Tinta del asesino.

Tocar el reino espiritual

{2}{W}

Encantamiento

Cuando Tocar el reino espiritual entre al campo de batalla, exilia hasta un artefacto o criatura objetivo hasta que Tocar el reino espiritual deje el campo de batalla.

Canalizar — {1}{W}, descartar Tocar el reino espiritual: Exilia el artefacto o criatura objetivo.

Regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si una carta de dos caras es exiliada y regresa al campo de batalla con Tocar el reino espiritual o su habilidad de canalizar, esa carta regresará al campo de batalla con la cara frontal boca arriba.
- Si Tocar el reino espiritual deja el campo de batalla antes de que su primera 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.

Transferir alma

{1}{B}{B}

Conjuro

Elige uno. Si controlas un artefacto y un encantamiento al lanzar este hechizo, puedes elegir ambos.

- Exilia la criatura o planeswalker objetivo.
- Regresa la carta de criatura o planeswalker objetivo de tu cementerio a tu mano.

- El artefacto y el encantamiento pueden ser el mismo permanente.
- Una vez que lances Transferir alma y elijas ambos modos, no importa lo que le ocurra al artefacto o encantamiento que controlas en respuesta a ello. Transferir alma tendrá ambos modos elegidos.

Zarpas Ligeras, voz de la emperatriz

{1}{W}

Criatura legendaria — Consejero zorro

2/2

Siempre que un Aura entre al campo de batalla bajo tu control, si la lanzaste, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Aura con valor de maná menor o igual que esa Aura y con un nombre diferente al de cada Aura que controlas, poner esa carta en el campo de batalla anexada a Zarpas Ligeras, voz de la emperatriz y luego barajar.

- Si la carta de Aura que encuentras no se puede anexar a Zarpas Ligeras por cualquier motivo, permanece en tu biblioteca y no entra al campo de batalla.
-

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *KAMIGAWA: DINASTÍA DE NEÓN*

Acólito ascendente

{4} {G}

Criatura — Monje humano

1/1

El Acólito ascendente entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada contador +1/+1 entre las otras criaturas que controlas.

Al comienzo de tu mantenimiento, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre el Acólito ascendente.

- Si el Acólito ascendente entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas, no cuenta los contadores con los que esas otras criaturas fueran a entrar al campo de batalla.
-

Acuerdo con los kami

{3} {G}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, elige uno o más:

- Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo con un contador sobre ella.
 - Roba una carta si controlas una criatura encantada.
 - Crea una ficha de criatura Espíritu incolora 1/1 si controlas una criatura equipada.
- No puedes elegir el primer modo a menos que haya un objetivo legal para él. Puedes elegir el segundo y tercer modo incluso si no tienes ninguna criatura encantada o equipada cuando esta habilidad se dispara.
 - Si eliges el primer modo y la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluso si eliges otros modos.
-

Ayuda de los espíritus del humo

{X} {R}

Conjuro

Por cada una de hasta X criaturas objetivo, crea una ficha de encantamiento Aura roja llamada Bendición del humo anexada a esa criatura. Esas fichas tienen la habilidad de encantar criatura y “Cuando la criatura encantada muera, hace 1 punto de daño a su controlador y tú creas una ficha de Tesoro”.

- Si una Bendición del humo que fuera a crear la Ayuda de los espíritus del humo no se puede anexar a esa criatura por cualquier motivo, la ficha no se crea.
-

Choque de reinos

{6} {R}

Conjuro

Cada jugador baraja todas las criaturas de las que es propietario en su biblioteca. Cada jugador que barajó una criatura que no sea ficha en su biblioteca de esta manera muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. Luego, pone esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- Todas las criaturas se barajan en las bibliotecas de sus propietarios al mismo tiempo. Luego, todos los jugadores que barajaron criaturas que no sean fichas en su biblioteca de esta manera muestran cartas. A continuación, todas las cartas de criatura mostradas de esta manera entran al campo de batalla al mismo tiempo. Después, todas las otras cartas se ponen en el fondo de las bibliotecas de sus propietarios. Cualquier habilidad que se disparara durante este proceso va a la pila, empezando por las que controla el jugador activo en el orden que él decida y siguiendo con las habilidades de cada uno de los otros jugadores por orden de turno. El último jugador que ponga sus habilidades en la pila será el primer jugador cuyas habilidades se resuelvan. Un jugador que no controle ninguna criatura o que solo controle fichas de criatura deberá barajar su biblioteca igualmente.
- Cada jugador muestra una carta de criatura o menos y la pone en el campo de batalla. No muestra una carta por cada criatura que no sea ficha que baraje en su biblioteca, sino que muestra una carta de criatura como máximo.

Go-Shintai del origen de la vida

{3} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Altar

3/4

{W} {U} {B} {R} {G}, {T}: Regresa la carta de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Siempre que el Go-Shintai del origen de la vida u otro Altar que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura encantamiento Altar incolora 1/1.

- Si una ficha que es una copia del Go-Shintai del origen de la vida entra al campo de batalla, hará que su propia habilidad disparada se dispare.

Kaima, la Calma Perdida

{2} {R} {G}

Criatura legendaria — Espíritu

3/3

Al comienzo de tu paso final, incita a cada criatura que controlan tus oponentes que esté encantada por un Aura que controlas. Pon un contador +1/+1 sobre Kaima, la Calma Perdida por cada criatura incitada de esta manera. *(Hasta tu próximo turno, las criaturas incitadas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

- Las criaturas incitadas por esta habilidad se determinan cuando se resuelve. Aunque más adelante una criatura sea encantada o se remueva un Aura de una criatura, esto no cambiará que esté o no incitada.

Kami de la celebración

{4} {R}

Criatura — Espíritu

3/3

Siempre que una criatura modificada que controlas ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

Siempre que lances un hechizo desde el exilio, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

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

Mecha impostor

{1} {U}

Artefacto — Vehículo

3/1

Puedes hacer que el Mecha impostor entre al campo de batalla como una copia de una criatura que controla un oponente, excepto que es un artefacto Vehículo con la habilidad de tripular 3 y pierde todos los otros tipos de carta.

Tripular 3.

- El Mecha impostor no copia ningún subtipo relacionado con un tipo de carta que haya perdido. Por ejemplo, si el Mecha impostor entra al campo de batalla como una copia de una ficha de Soldado Humano 1/1, no es ni un Humano ni un Soldado. No ganará esos subtipos si es tripulado más adelante.
- Si el Mecha impostor entra al campo de batalla como una copia de una criatura que también es un planeswalker, perderá los tipos de carta criatura y planeswalker. Su controlador puede activar cualquier habilidad de lealtad que tenga de forma normal, pero no se le puede atacar y tampoco pierde contadores de lealtad cuando recibe daño.

Myojin de los sueños crípticos

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

Criatura legendaria — Espíritu

3/3

El Myojin de los sueños crípticos entra al campo de batalla con un contador de indestructible sobre él si lo lanzaste desde tu mano.

Remover un contador de indestructible del Myojin de los sueños crípticos: Copia tres veces el hechizo de permanente objetivo que controlas. (*Las copias se convierten en fichas.*)

- Si copias un hechizo de permanente que tiene objetivos, como un hechizo de Aura, esos objetivos no cambian.
-

Myojin del poder formidable

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

Criatura legendaria — Espíritu

8/8

El Myojin del poder formidable entra al campo de batalla con un contador de indestructible sobre él si lo lanzaste desde tu mano.

Remover un contador de indestructible del Myojin del poder formidable: Distribuye ocho contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas. Ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Eliges cómo quieres distribuir los contadores en cuanto activas la última habilidad del Myojin del poder formidable. Cada objetivo debe obtener por lo menos un contador. Ten en cuenta que no puedes elegir más de ocho objetivos solo para que más criaturas ganen la habilidad de arrollar.
-

Pelotón akki

{5} {R}

Criatura — Samurái trasgo

6/6

Siempre que una o más criaturas modificadas que controlas ataquen, endereza todas las criaturas modificadas que controlas. Después de esta fase de combate, hay una fase de combate adicional. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Ten en cuenta que la habilidad disparada del Pelotón akki no te proporciona ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.
-

Reconfiguración rauda

{W}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura o Vehículo.

El permanente encantado es un artefacto Vehículo con la habilidad de tripular 5 y pierde todos los otros tipos de carta. *(No es una criatura a menos que esté tripulado.)*

- El permanente conserva todas sus habilidades. En particular, si la Reconfiguración rauda encanta un Vehículo, ese Vehículo gana la habilidad de tripular 5 además de cualquier otra habilidad de tripular que ya tuviese.

- Si el permanente encantado estaba atacando o bloqueando (o si estaba siendo atacado, en caso de ser un planeswalker) cuando la Reconfiguración rauda se anexó a él, ese permanente se remueve del combate.
- Si la Reconfiguración rauda se anexa a una criatura que también es un planeswalker, ese permanente pierde el tipo de planeswalker. Su controlador todavía puede activar sus habilidades de lealtad de forma normal, pero no se le puede atacar y el daño que recibe no remueve contadores de lealtad.
- Si la Reconfiguración rauda se anexa a una criatura que también es un Equipo, ese permanente se convierte en un Vehículo y conserva el subtipo Equipo y todas las habilidades vinculadas a él. Todavía se puede equipar a criaturas con una habilidad de equipar o de reconfigurar. Si es tripulado mientras está anexado a una criatura, se desanexa de esa criatura.

Rugidor tamborilero

{2}{W}

Criatura — Espíritu

2/1

Vuela.

Durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores, endereza todas las criaturas que controlas.

- Otros efectos pueden impedir que una criatura se enderece durante un paso de enderezar. Sin embargo, hay que tener en cuenta que muchos efectos dicen que la criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador, pero la habilidad de esta carta se aplica durante el paso de enderezar de los demás jugadores. Si una carta dice esto, el Rugidor tamborilero puede enderezarla.
- Todas tus criaturas se enderezan durante el paso de enderezar de cada uno de los demás jugadores. No puedes elegir qué cartas se enderezan.

Supervisor aéreo

{2}{W}

Artefacto — Vehículo

3/4

Vuela.

Siempre que el Supervisor aéreo ataque, si el jugador defensor controla más tierras que tú, busca en tu biblioteca una carta de Llanura básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

Tripular 2.

- La habilidad disparada del Supervisor aéreo tiene una cláusula del “si” interviniente. Eso significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que el jugador defensor controle más tierras que tú y que (2) la habilidad no hará nada si controlas al menos la misma cantidad de tierras que el jugador defensor para cuando se resuelva.

Tanuki trasplantador

{3}{G}

Criatura artefacto — Perro equipo

2/4

Siempre que el Tanuki trasplantador o la criatura equipada ataque, agrega una cantidad de {G} igual a su fuerza. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

Reconfigurar {3}. (*{3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas o desanéxalo de una criatura.*

Reconfigura esto solo como un conjuro. Mientras esté anexado, no es una criatura.)

- Si ataca el Tanuki trasplantador, usa su fuerza para determinar la cantidad de {G} que agregas. Si ataca la criatura equipada, usa su fuerza. En ambos casos, usas la fuerza en cuanto la habilidad disparada se resuelva. Además, en ambos casos, si la criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de {G} que agregas.

Vigorizadora desenfrenada

{3}{G}

Criatura — Hidra planta

0/0

La Vigorizadora desenfrenada entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Vigorizadora desenfrenada muera, busca en tu biblioteca hasta X cartas de tierra básica, donde X es la fuerza de la Vigorizadora desenfrenada, ponlas en el campo de batalla y luego baraja.

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