

Notas de la colección Calles de Nueva Capenna

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 25 de marzo de 2022

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Calles de Nueva Capenna* con el código de la colección SNC están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En cuanto se lancen, 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*, *Kamigawa: Dinastía de neón* y *Calles de Nueva Capenna*.

Las cartas de Commander de Calles de Nueva Capenna con el código de la colección NCC numeradas del 1 al 93 (y sus versiones alternativas del 94 al 185) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección NCC numeradas del 191 en adelante son reimpressiones 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.

Nuevas acciones de palabra clave: confabular y confabular X

La facción de la Oscura engaña y manipula para hacerse con el poder. Esto está representado por la acción de palabra clave “confabular”, que te ayuda a trazar planes para el futuro. Algunos hechizos y habilidades indican a una

criatura que confabule. Para hacerlo, su controlador roba una carta y luego descarta una carta. Si descartó una carta que no sea tierra de esta manera, pone un contador +1/+1 sobre esa criatura.

Inspector de ecos

{3}{U}

Criatura — Bribón ave

2/3

Vuela.

Cuando el Inspector de ecos entre al campo de batalla, confabula. *(Roba una carta, luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Raffine, vidente taimada

{W}{U}{B}

Criatura legendaria — Demonio esfinge

1/4

Vuela, rebatir {1}.

Siempre que ataques, la criatura atacante objetivo confabula X, donde X es la cantidad de criaturas atacantes. *(Roba X cartas, luego descarta X cartas. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura por cada carta que no sea tierra descartada de esta manera.)*

Notas generales sobre la acción de confabular:

- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Si descartas una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule” se dispararán.
- Confabular X es una variante de confabular. Si una criatura confabula X, su controlador robará X cartas, descartará X cartas y, luego, pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre el permanente que confabula igual a la cantidad de cartas que no sean tierra descartadas de esta manera.

Nueva habilidad de palabra clave: victimizar

Para los Maestros, las víctimas son solo un coste de hacer negocios. Para un jugador de *Magic*, “victimizar” es un coste de lanzar algunos hechizos. Los hechizos con un coste de victimizar permiten a su controlador sacrificar una criatura como un coste adicional para lanzar el hechizo. Si lo hace, ese hechizo se copia.

Intercambiar unas palabras

{1} {U}

Instantáneo

Victimizar 1. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 1 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo.)*

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca.

- Victimizar N significa “Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de N o más” y “Cuando lances este hechizo, si se pagó un coste de victimizar por él, cópialo. Si el hechizo tiene cualquier objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia”.
- Puedes sacrificar solo una criatura para pagar el coste de victimizar de un hechizo y únicamente copias el hechizo una vez.
- Si pagas el coste de victimizar de un hechizo, la copia se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia del hechizo se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Nueva habilidad de palabra clave: irrupción

La facción de los Remachadores se mueve con rapidez y eficiencia. Están asociados a la habilidad de palabra clave “irrupción”. Las cartas de criatura con un coste de irrupción se pueden lanzar pagando ese coste en lugar de su coste de maná. Si es así, tienen la habilidad de prisa y “Cuando este permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta” y se sacrifican al comienzo del próximo paso final.

Patrulla caótica

{1} {R}

Criatura — Guerrero diablo

1/2

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

Siempre que la Patrulla caótica ataque, la criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Irrupción {1} {R}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de irrupción, gana la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura muera, roba una carta”. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

- Si eliges pagar el coste de irrupción en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo de criatura pagando su coste de irrupción solo si podías lanzar ese hechizo de criatura. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.
- Si pagas el coste de irrupción para lanzar un hechizo de criatura, ese permanente se sacrificará solo si todavía está en el campo de batalla cuando esa habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- No tienes que atacar con la criatura con la habilidad de irrupción a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.

- Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura cuyo coste de irrupción se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa, no se sacrificará y su controlador no robará una carta cuando muera.
- La habilidad disparada que permite a su controlador robar una carta se dispara cuando muera por cualquier motivo, no solo cuando la sacrificas durante el paso final.

Nueva palabra de habilidad: asociación

La facción de los Cabaretti se aprovecha de sus relaciones con la nueva palabra de habilidad “asociación”. Asociación no tiene ningún significado de reglas específico, pero siempre aparece delante de habilidades con la misma condición de disparo: “Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, ...”.

Mujer de mundo acompañada
 {1}{G}
 Criatura — Druida elfo
 2/1
Asociación — Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, la Mujer de mundo acompañada obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Nueva mecánica: contadores de escudo

Los Mediadores pueden ofrecer protección contra todo tipo de peligros y están asociados con los contadores de escudo. Si un permanente con un contador de escudo sobre él fuera a recibir daño o fuera a ser destruido como resultado de un efecto, en vez de eso, se remueve un contador de escudo.

Bendición de seguridad
 {W}
 Instantáneo
 Pon un contador de escudo sobre la criatura objetivo. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*
 Adivina 1.

Machacador rhox
 {5}{G}
 Criatura — Soldado rinoceronte
 6/3
 El Machacador rhox entra al campo de batalla con un contador de escudo sobre él. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruido, en vez de eso, remueve un contador de escudo de él.)*
 El Machacador rhox tiene la habilidad de arrollar mientras tenga un contador de escudo sobre él.

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
- Remover un contador de escudo de esta manera no es lo mismo que regenerar una criatura.

- Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
- Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
- Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
- “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.
- Una carta antigua, Acuerdo de atenuación, se imprimió con una habilidad que pone contadores de escudo sobre un permanente. Esta carta se corrigió para usar contadores de atenuación en vez de eso y evitar introducir una nueva funcionalidad en esta carta antigua.

Habilidad de palabra clave que regresa: esconder

Un ciclo de encantamientos raros de *Calles de Nueva Capenna* tiene la habilidad de esconder 5. Esconder se introdujo en *Magic* en un ciclo muy popular de tierras de la colección *Lorwyn* (2007). Para su regreso, se actualizaron algunos detalles de cómo funciona la mecánica para unificarla con los estándares actuales de plantillas y diseño. A continuación hay una carta de esta colección que tiene la habilidad de esconder:

Profanar el cementerio

{2} {B}

Encantamiento

Esconder 5. *(Cuando este encantamiento entre al campo de batalla, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca, exilia una boca abajo y luego pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes moler tres cartas. Luego, si hay veinte o más cartas en tu cementerio, puedes jugar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- “Esconder N” significa “Cuando este permanente entre al campo de batalla, mira las N 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. La carta exiliada gana ‘Cualquier jugador que haya controlado el permanente que exilió esta carta puede mirar esta carta en la zona de exilio’”.
- Anteriormente, los permanentes con la mecánica de esconder entraban al campo de batalla girados. Esta habilidad se ha quitado de la definición de esconder. Las cartas más antiguas se corrigieron y tienen un párrafo adicional que dice “[Este permanente] entra al campo de batalla girado” y ahora tienen la habilidad de esconder 4.
- Ahora la habilidad de esconder hace que pongas el resto de las cartas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio en vez de en cualquier orden.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE CALLES DE NUEVA CAPENNA

Alma de la emancipación

{4}{G}{W}{U}

Criatura — Avatar

5/7

Cuando el Alma de la emancipación entre al campo de batalla, destruye hasta tres otros permanentes objetivo que no sean tierra. Por cada uno de esos permanentes, su controlador crea una ficha de criatura Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar.

- Si un permanente ya no es un objetivo legal en cuanto la habilidad disparada del Alma de la emancipación se resuelve, el controlador de ese objetivo no creará un Ángel por ese permanente.
- Si un permanente sigue siendo un objetivo legal en cuanto la habilidad disparada del Alma de la emancipación se resuelve pero no es destruido, tal vez porque tenía un contador de escudo, su controlador creará una ficha de Ángel por ese permanente.

Amuleto de los Mediadores

{G}{W}{U}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.
 - Destruye el encantamiento objetivo.
 - Roba dos cartas.
- No puedes elegir el primer modo del Amuleto de los Mediadores a menos que tu oponente tenga una criatura o planeswalker para hacer objetivo.
 - Si eliges el primer modo y tu criatura no es un objetivo legal para cuando el Amuleto de los Mediadores se resuelva, no se hará daño.
 - Si eliges el primer modo y la criatura o planeswalker del oponente no es un objetivo legal para cuando el Amuleto de los Mediadores se resuelve, tu criatura obtendrá +1/+0 igualmente.

Amuleto de los Remachadores

{B}{R}{G}

Instantáneo

Elige uno:

- El oponente objetivo sacrifica una criatura o un planeswalker que controla con el valor de maná más alto entre las criaturas y planeswalkers que controla.
 - Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esas cartas.
 - Exilia el cementerio del jugador objetivo.
- Para el primer modo del Amuleto de los Remachadores, si el oponente objetivo controla más de una criatura o planeswalker con el valor de maná más alto entre las criaturas y planeswalkers que controla, ese jugador elige cuál de ellos sacrifica en cuanto el Amuleto de los Remachadores se resuelve.

- Para el segundo modo, debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar tierras de esta manera durante tu fase principal mientras no haya hechizos o habilidades en la pila y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.

Ángel de la metrópolis

{2}{W}{U}

Criatura — Soldado ángel

3/1

Vuela.

Siempre que ataques con una o más criaturas con contadores sobre ellas, roba una carta.

- La última habilidad del Ángel de la metrópolis se dispara siempre que ataques con al menos una criatura que tenga al menos un contador sobre ella. Robas exactamente una carta cuando se resuelve, al margen de cuántas criaturas atacantes tengan contadores sobre ellas.

Ángel del sufrimiento

{3}{B}{B}

Criatura — Ángel pesadilla

5/3

Vuela.

Si fueras a recibir daño, prevén ese daño y muele el doble de esa cantidad de cartas.

- Si fueras a moler más cartas de las que hay en tu biblioteca, mueles todas las cartas de tu biblioteca.
- El daño que fueras a recibir será prevenido, incluso si no puedes moler el doble de esa cantidad de cartas.
- Si el daño no puede ser prevenido por alguna razón, molerás igualmente el doble de esa cantidad de cartas.

Árbitro omnividente

{4}{U}{U}

Criatura — Avatar

5/4

Vuela.

Siempre que el Árbitro omnividente entre al campo de batalla o ataque, roba dos cartas y luego descarta una carta.

Siempre que descartes una carta, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-0 hasta tu próximo turno, donde X es la cantidad de valores de maná distintos entre las cartas de tu cementerio.

- El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
- El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
- X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
- El valor de maná de una carta de tierra es 0.

Asalto estructural

{3} {R} {R}

Conjuro

Destruye todos los artefactos, luego el Asalto estructural hace una cantidad de daño a cada criatura igual a la cantidad de artefactos que fueron a cementerios desde el campo de batalla este turno.

- El Asalto estructural cuenta la cantidad de artefactos que fueron a cementerios desde el campo de batalla este turno por cualquier motivo, no solo porque fueron destruidos por el Asalto estructural.
- Si un jugador controla una criatura artefacto con un contador de escudo sobre ella cuando el Asalto estructural destruye todos los artefactos, se removerá un contador de escudo antes de que el Asalto estructural haga daño a cada criatura. A menos que esa criatura artefacto tenga otro contador de escudo sobre ella, el daño no se prevendrá.

Bandidos enmascarados

{3} {B} {R} {G}

Criatura — Bribón mapache

5/5

Vigilancia.

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

{2}, exiliar los Bandidos enmascarados de tu mano: La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {B}, {R} o {G}” hasta que los Bandidos enmascarados se lancen desde el exilio.

Puedes lanzar los Bandidos enmascarados mientras permanezcan exiliados.

- Puedes usar la habilidad de maná que los Bandidos enmascarados conceden a la tierra mientras lanzas los Bandidos enmascarados desde el exilio.
- Si los Bandidos enmascarados son removidos del exilio sin ser lanzados, la tierra seguirá teniendo esta habilidad.

Barreta de ciudadano

{1} {W}

Artefacto — Equipo

Cuando la Barreta de ciudadano entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1 y luego anéxale la Barreta de ciudadano.

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene “{W}, {T}, sacrificar la Barreta de ciudadano: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo”.

Equipar {2}. (*{2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Si otro jugador gana el control de la criatura equipada, pero no gana el control del Equipo, no podrá activar la habilidad que otorga el Equipo porque no puede pagar un coste que incluye sacrificar un permanente que no controla.

Bendición de seguridad

{W}

Instantáneo

Pon un contador de escudo sobre la criatura objetivo. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

Adivina 1.

- Si el objetivo es ilegal en cuanto la Bendición de seguridad intente resolverse, se removerá de la pila y su controlador no adivinará.

Birlador hábil

{W}{U}{B}

Criatura — Bribón ave

2/1

Vuela.

Cuando el Birlador hábil entre al campo de batalla, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta de artefacto, de instantáneo o de conjuro y la exilias.

- Debes elegir una carta para que la exilie el jugador objetivo si al menos una carta mostrada de esta manera es una carta de artefacto, de instantáneo o de conjuro.

Bombardeo arcano

{4}{R}{R}

Encantamiento

Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo o de conjuro cada turno, exilia una carta de instantáneo o de conjuro al azar de tu cementerio. Luego, copia cada carta exiliada con el Bombardeo arcano. Puedes lanzar cualquier cantidad de esas copias sin pagar sus costes de maná.

- Normalmente, el hechizo que hizo que la habilidad del Bombardeo arcano se disparara sigue estando en la pila mientras esa habilidad se resuelve. Ese hechizo no estará entre las cartas de tu cementerio cuando exilies un instantáneo o un conjuro de él al azar.
- Si ya lanzaste un hechizo de instantáneo o de conjuro el turno en el que el Bombardeo arcano entre al campo de batalla, no se disparará hasta que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro en un turno posterior.
- Lanzas las copias deseadas en cuanto la habilidad disparada se resuelve. No podrás lanzarlas más adelante en el turno. Eliges el orden de las copias en cuanto las lanzas.
- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste sin pagar su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

- Si el Bombardeo arcano deja el campo de batalla, las cartas exiliadas permanecen en el exilio. Si regresa al campo de batalla o si juegas otra copia de él, no podrás lanzar copias de las cartas exiliadas previamente.
-

Carterista psíquico

{4}{U}

Criatura — Bribón cefálico

3/2

Cuando el Carterista psíquico entre al campo de batalla, confabula. Cuando confabule de esta manera, regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. *(Para que una criatura confabule, roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule”, como la del Carterista psíquico, se dispararán.
 - El permanente objetivo que regresa se elige después de que el Carterista psíquico confabule.
-

Cocodrilo de alcantarilla

{5}{U}

Criatura — Cocodrilo

4/6

{3}{U}: El Cocodrilo de alcantarilla no puede ser bloqueado este turno. Te cuesta {3} menos activar esta habilidad si hay cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio.

- Los costes para activar una habilidad se determinan una sola vez, antes de que se activen las habilidades de maná. Si se remueven cartas del cementerio después de ese momento, por ejemplo por exiliar la Calabaza tallada de tu cementerio para pagar su habilidad de maná, esto no afectará al coste de activación del Cocodrilo de alcantarilla, incluso si eso reduce la cantidad de valores de maná en tu cementerio a menos de cinco.
 - “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná distintos entre esas cartas.
 - El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
 - El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
 - X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
 - El valor de maná de una carta de tierra es 0.
-

Cortar por lo sano

{4}{U}{U}

Conjuro

Victimizar 2. (*Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 2 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo y puedes elegir un nuevo objetivo para la copia.*)

El jugador objetivo muele la mitad de su biblioteca, redondeando hacia abajo.

- Si lanzas Cortar por lo sano y lo copias haciendo objetivo al mismo jugador, ese jugador molerá la mitad de su biblioteca y luego molerá la mitad de la que le quede después de eso. No molerá la biblioteca entera.

Custodio diabólico

{2}{R}

Criatura — Guerrero diablo

1/3

Arrolla, prisa.

Asociación — Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, duplica la fuerza del Custodio diabólico hasta el final del turno.

- Duplicar la fuerza de una criatura significa que esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza cuando la habilidad se resuelva.

Daga de empuñe rápido

{3}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando la Daga de empuñe rápido entre al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

La criatura equipada obtiene +1/+1.

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

- La Daga de empuñe rápido no entra al campo de batalla anexada a una criatura. En vez de eso, el Equipo entra al campo de batalla y luego una habilidad disparada lo anexa a una criatura. Puedes lanzar la Daga de empuñe rápido aunque no controles ninguna criatura.

Desatar el infierno

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

Instantáneo

Desatar el infierno hace 7 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Cuando haga daño sobrante de esta manera, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente con valor de maná menor o igual que esa cantidad de daño sobrante.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.
- Se hace daño sobrante a un planeswalker si la cantidad de daño que se le hizo es mayor que la cantidad de contadores de lealtad que le quedaban cuando se hizo el daño.
- Un permanente no puede recibir 0 puntos de daño sobrante.

Desenterrar el cadáver

{2} {B}

Instantáneo

Victimizar 1. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 1 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo.)*

Muele dos cartas, luego puedes regresar una carta de criatura de tu cementerio a tu mano. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Puedes regresar cualquier carta de criatura de tu cementerio a tu mano, no solo las que moliste mientras se resolvía Desenterrar el cadáver.

Desvío eterno

{G} {W} {U}

Instantáneo

El propietario del hechizo, permanente que no sea tierra o carta en un cementerio objetivo pone esa carta en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- Si el Desvío eterno está haciendo objetivo a un hechizo y ese hechizo es contrarrestado o de algún modo va al cementerio de su propietario antes de que se resuelva el Desvío eterno, ya no es el mismo objeto y no se pondrá en la parte superior o en el fondo de la biblioteca de su propietario.
- El Desvío eterno no contrarresta hechizos. Un hechizo que no puede ser contrarrestado se puede poner igualmente en la parte superior o en el fondo de la biblioteca de su propietario de esta manera.

Diabolista de los Maestros

{U} {B} {R}

Criatura — Guerrero vampiro

1/4

Toque mortal, prisa.

Siempre que el Diabolista de los Maestros ataque, si no controlas una ficha de Diablo, crea una ficha de criatura Diablo roja 1/1 girada y atacando con “Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

- La habilidad disparada del Diabolista de los Maestros tiene una cláusula del “‘si’ interviniente”. Esto significa que verifica si controlas una ficha de Diablo tanto cuando la habilidad se dispara como cuando se

resuelve. En particular, esto significa que atacar con dos Diabolistas de los Maestros normalmente hará que solo crees una ficha de Diablo.

Dormir con los peces

{2} {U} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando Dormir con los peces entre al campo de batalla, gira la criatura encantada y crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 con “Esta criatura no puede ser bloqueada”.

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

- Si la criatura a la que hace objetivo Dormir con los peces no es un objetivo legal en el momento en el que fuera a resolverse, Dormir con los peces va al cementerio de su propietario desde la pila. No se pone en el campo de batalla y luego va a su cementerio. En particular, esto significa que su controlador no creará una ficha de Pez.
-

Ejemplar de la modernidad

{4}

Criatura artefacto — Guerrero ángel

2/2

Vuela.

{3}: El Ejemplar de la modernidad obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Si se usaron exactamente tres colores de maná para activar esta habilidad, en vez de eso, pon un contador +1/+1 sobre él.

- Incoloro no es un color. De manera similar, el maná incoloro no cuenta para determinar la cantidad de colores que se usaron en una habilidad.
-

Eliminador de cadáveres

{2} {B} {B}

Criatura — Bribón ogro

3/3

Toque mortal.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, el Eliminador de cadáveres confabula.

Cuando el Eliminador de cadáveres muera, regresa otra carta de criatura objetivo que no sea Bribón con fuerza menor o igual de tu cementerio al campo de batalla.

- Usa la fuerza del Eliminador de cadáveres tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar los objetivos legales para su última habilidad.
-

Elspeth resplandeciente
{3}{W}{W}
Planeswalker legendario — Elspeth
5

+1: Elige hasta una criatura objetivo. Pon un contador +1/+1 y un contador de volar, dañar primero, vínculo vital o vigilancia sobre ella.
-3: Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner una carta de permanente con valor de maná de 3 o menos de entre ellas en el campo de batalla con un contador de escudo sobre ella. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
-7: Crea cinco fichas de criatura Ángel blancas 3/3 con la habilidad de volar.

- Para la primera habilidad de Elspeth, su controlador elige volar, dañar primero, vínculo vital o vigilancia y luego ese contador y el contador +1/+1 se ponen sobre la criatura objetivo al mismo tiempo.

Enviado de Ziatora
{1}{B}{R}{G}
Criatura — Guerrero viashino
5/4

Arrolla.
Siempre que el Enviado de Ziatora haga daño de combate a un jugador, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar una tierra desde la parte superior de tu biblioteca o lanzar un hechizo con valor de maná menor o igual que el daño hecho desde la parte superior de tu biblioteca sin pagar su coste de maná. Si no lo haces, pon esa carta en tu mano.
Irrupción {2}{B}{R}{G}.

- “Si no lo haces” en la segunda habilidad se refiere a si jugaste una tierra o lanzaste un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no solo a si lanzaste un hechizo o no.

Escabullirse
{U}
Instantáneo
Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Sale de fase. *(Trátala a ella y a cualquier objeto anexado a ella como si no existiese hasta el próximo turno de su controlador.)*

- 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 se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de la Experta en rescates, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

Espía de sangre

{2} {B}

Criatura — Bribón vampiro

2/3

Amenaza, vínculo vital.

{1}, sacrificar otra criatura: Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.

Al comienzo de tu paso final, si hay cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad disparada de la Espía de sangre verifica la cantidad de valores de maná entre las cartas en tu cementerio tanto cuando la habilidad se dispara como cuando se resuelve. Si ya no tienes cinco o más valores de maná entre esas cartas cuando la habilidad se resuelve, no puedes pagar 2 vidas.
- “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná distintos entre esas cartas.
- El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
- El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
- X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
- El valor de maná de una carta de tierra es 0.

Experta en rescates

{2} {W}

Criatura — Bribón humano

3/2

Vínculo vital.

Cuando la Experta en rescates entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Esa criatura no puede atacar ni bloquear mientras controles la Experta en rescates.

- Una vez que la Experta en rescates deje el campo de batalla, la criatura que regresa puede atacar y bloquear de manera normal. Si la Experta en rescates deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, la criatura que regresa podrá atacar y bloquear de manera normal de inmediato.

Explosión del cadáver

{1} {B} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, exilia una carta de criatura de tu cementerio.

La Explosión del cadáver hace una cantidad de daño igual a la fuerza de la carta exiliada a cada criatura y a cada planeswalker.

- En cuanto empieces a lanzar la Explosión del cadáver, no hay ningún momento en el que los jugadores puedan responder removiendo cartas de tu cementerio para impedirte que puedas pagar por ella con una carta de criatura específica.
- Usa la fuerza de la carta tal como existió por última vez en el cementerio para determinar cuánto daño se hace.

Falco Spara, el Tejepactos

{1} {G} {W} {U}

Criatura legendaria — Demonio ave

3/3

Vuela, arrolla.

Falco Spara, el Tejepactos entra al campo de batalla con un contador de escudo sobre él.

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

Puedes lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca removiendo un contador de una criatura que controlas además de pagar sus otros costes.

- Remover un contador de una criatura es un coste adicional de lanzar el hechizo y se puede combinar con otros costes adicionales o costes alternativos que pueda tener el hechizo, como el de victimizar.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de victimizar de esta manera, puedes pagar los costes en cualquier orden, lo que significa que puedes remover un contador de una criatura y luego sacrificarla para pagar el coste de victimizar. Ten en cuenta que remover un contador +1/+1 de esta manera reducirá la fuerza de una criatura, lo que puede impedir que pagues el coste de victimizar con esa criatura.

Fingir tu propia muerte

{1} {B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regrésala al campo de batalla girada bajo el control de su propietario y tú creas una ficha de Tesoro”. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- La ficha de Tesoro es creada por el controlador de la criatura, que puede ser distinto del controlador de Fingir tu propia muerte y puede ser distinto del propietario de la criatura.
- Si la criatura objetivo es una ficha, la habilidad se dispara igualmente cuando muere. Su controlador no regresará la ficha al campo de batalla, pero creará una ficha de Tesoro.

Forajida glamurosa

{3}{U}{B}{R}

Criatura — Bribón vampiro

4/5

Cuando la Forajida glamurosa entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú adivinas 2.

{2}, exiliar la Forajida glamurosa de tu mano: La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {U}, {B} o {R}” hasta que la Forajida glamurosa se lance desde el exilio. Puedes lanzar la Forajida glamurosa mientras permanezca exiliada.

- Puedes usar la habilidad de maná que la Forajida glamurosa concede a la tierra mientras lanzas la Forajida glamurosa desde el exilio.
- Si la Forajida glamurosa es removida del exilio sin ser lanzada, la tierra seguirá teniendo esta habilidad.

Fuente de halo

{2}{W}

Artefacto

{W}, {T}, enderezar una criatura girada que controlas:

Crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1.

{W}{W}, {T}, enderezar dos criaturas giradas que controlas: Roba una carta.

{W}{W}{W}{W}{W}, {T}, enderezar quince criaturas giradas que controlas: Ganas el juego.

- Enderezar criaturas forma parte del coste de todas las habilidades de la Fuente de halo. Una vez que empiezas a activar una habilidad, los otros jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de activarla, incluido pagar sus costes. En particular, los jugadores no pueden realizar acciones para remover las criaturas del campo de batalla para impedirte que las endereces para pagar la habilidad.
- Cuando se activa una habilidad, las habilidades de maná se activan antes de pagar los costes. Esto significa que, si controlas una criatura que se puede girar para obtener maná, como el Peregrino de Avacyn, puedes girarlo para obtener maná y enderezarlo para pagar el coste de las habilidades activadas de la Fuente de halo.

Giada, fuente de esperanza
{1}{W}
Criatura legendaria — Ángel
2/2

Vuela, vigilancia.

Cada otro Ángel que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él por cada Ángel que ya controles.

{T}: Agrega {W}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Ángel.

- “Cada Ángel que ya controles” significa cada Ángel que controlas excepto el Ángel que entra al campo de batalla, incluida Giada. No importa si algunos de los Ángeles o todos en el campo de batalla entraron al campo de batalla después de que lo hiciese Giada.

Guarda del santuario
{4}{W}{W}
Criatura — Soldado ángel
5/5

Vuela.

La Guarda del santuario entra al campo de batalla con dos contadores de escudo sobre ella.

Siempre que la Guarda del santuario entre al campo de batalla o ataque, puedes remover un contador de una criatura o planeswalker que controlas. Si lo haces, roba una carta y crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1.

- La habilidad disparada de la Guarda del santuario te permite remover cualquier tipo de contador, no solo un contador de escudo.

Huida temeraria
{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Adivina 1.

- Si el objetivo no es legal en cuanto el hechizo vaya a resolverse, su controlador no adivinará.

Huir de la ciudad
{3}{U}

Instantáneo

El propietario del permanente objetivo que no sea tierra lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario de ese permanente elige si lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Si el permanente objetivo está formado por varias cartas (debido a las habilidades de mutar o combinar, por ejemplo), el propietario de ese permanente las pone todas en la parte superior o en el fondo. No tiene que mostrar el orden en el que puso las cartas en la biblioteca de esta manera.

Hurto generalizado

{2} {R}

Encantamiento

Esconder 5. *(Cuando este encantamiento entre al campo de batalla, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca, exilia una boca abajo y luego pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

Siempre que lances un hechizo multicolor, crea una ficha de Tesoro. Luego puedes pagar {W} {U} {B} {R} {G}. Si lo haces, puedes jugar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Puedes usar la ficha de Tesoro creada por la primera parte de la última habilidad del Hurto generalizado para pagar parte del coste {W} {U} {B} {R} {G} en la segunda parte de esa habilidad.

Infiltrado del sindicato

{2} {U} {B}

Criatura — Hechicero vampiro

3/3

Vuela.

Mientras haya cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio, el Infiltrado del sindicato obtiene +2/+2.

- Si tienes cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio y luego algunas de ellas se remueven, de forma que tienes menos de cinco valores de maná entre esas cartas, el Infiltrado del sindicato pierde su bonificación a la fuerza y la resistencia inmediatamente. En particular, esto puede hacer que muera si ahora tiene daño marcado sobre él mayor que su resistencia.
- “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná distintos entre esas cartas.
- El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
- El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
- X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
- El valor de maná de una carta de tierra es 0.

Intercambiar unas palabras

{1} {U}

Instantáneo

Victimizar 1. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 1 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo.)*

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca.

- Si solo hay una carta en tu biblioteca en cuanto Intercambiar unas palabras se resuelva, la pondrás en tu mano.

Interceptora de la Oscura

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

Criatura — Hechicero cefálico

3/1

Destello.

Vínculo vital.

Cuando la Interceptora de la Oscura entre al campo de batalla, confabula. Cuando confabule de esta manera, regresa hasta un hechizo objetivo a la mano de su propietario. *(Para que una criatura confabule, roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule”, como la de la Interceptora de la Oscura, se dispararán.

Jaxis, la Alborotadora

{3}{R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/3

{R}, {T}, descartar una carta: Crea una ficha que es una copia de otra criatura objetivo que controlas. Gana la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura muera, roba una carta”. Sacrificala al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.

Irrupción {1}{R}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de irrupción, gana la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura muera, roba una carta”. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original 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. Sin embargo, no tendrá la habilidad de prisa o “Cuando esta criatura muera, roba una carta” y no sacrificarás la copia nueva al comienzo del próximo paso final.
- Si la habilidad de Jaxis, la Alborotadora crea varias fichas a causa de un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), deberás sacrificarlas todas al comienzo del próximo paso final.

Jétmir, dueño de las fiestas

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

Criatura legendaria — Demonio felino

5/4

Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de vigilancia mientras controles tres o más criaturas.

Las criaturas que controlas también obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de arrollar mientras controles seis o más criaturas.

Las criaturas que controlas también obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de dañar dos veces mientras controles nueve o más criaturas.

- Si una criatura con la habilidad de dañar dos veces pierde la habilidad de dañar dos veces después de hacer daño durante el primer paso de daño de combate, pero antes de hacer daño en el segundo paso de daño de combate, no hará daño durante ese segundo paso de daño de combate. En particular, esto significa que, si tu novena criatura muere en el primer paso de daño de combate, el resto de tus criaturas no volverán a hacer daño de combate a menos que otra cosa les conceda la habilidad de dañar dos veces.

Jinnie Fay, la segunda de Jétmir

{R/G} {G} {G/W}

Criatura legendaria — Druida elfo

3/3

Si fueras a crear una o más fichas, en vez de eso, puedes crear esa misma cantidad de fichas de criatura Felino verdes 2/2 con la habilidad de prisa o esa misma cantidad de fichas de criatura Perro verdes 3/1 con la habilidad de vigilancia.

- Las características de las fichas se reemplazan totalmente por la ficha de criatura Felino verde 2/2 con la habilidad de prisa o por la ficha de criatura Perro verde 3/1 con la habilidad de vigilancia. No tienen ninguna de las otras habilidades con las que se hayan creado. Se sigue aplicando cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó las fichas (como “girada”, “atacando”, “esa ficha gana la habilidad de prisa” o “exilia esa ficha al final del combate”).

Juerguistas libertinos

{2} {R} {G} {W}

Criatura — Bribón druida elfo

5/3

Cuando los Juerguistas libertinos entren al campo de batalla, crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1.

{2}, exiliar los Juerguistas libertinos de tu mano: La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {R}, {G} o {W}” hasta que los Juerguistas libertinos se lancen desde el exilio. Puedes lanzar los Juerguistas libertinos mientras permanezcan exiliados.

- Puedes usar la habilidad de maná que los Juerguistas libertinos conceden a la tierra mientras lanzas los Juerguistas libertinos desde el exilio.
- Si los Juerguistas libertinos son removidos del exilio sin ser lanzados, la tierra seguirá teniendo esta habilidad.

Kraken del embalse

{2} {U} {U}

Criatura — Kraken

6/6

Arrolla, rebatir {2}.

Al comienzo de cada combate, si el Kraken del embalse está enderezado, cualquier oponente puede girar una criatura enderezada que controla. Si lo hace, giras el Kraken del embalse y creas una ficha de criatura Pez azul 1/1 con “Esta criatura no puede ser bloqueada”.

- Los jugadores no sabrán a qué jugador o planeswalker atacará el Kraken del embalse, si es que ataca a alguno, cuando decidan si girar una criatura enderezada para su habilidad disparada.
- Cada oponente por orden de turno puede elegir girar una criatura enderezada en cuanto la habilidad disparada del Kraken del embalse se resuelve, incluso si un jugador ya eligió girar una criatura antes en el turno. El controlador del Kraken del embalse creará un máximo de una ficha de criatura Pez cada combate, al margen de cuántas criaturas se giren.

Lagrella, la Acaparadora

{G} {W} {U}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/3

Cuando Lagrella, la Acaparadora entre al campo de batalla, exilia cualquier cantidad de otras criaturas objetivo controladas por jugadores distintos hasta que Lagrella deje el campo de batalla. Cuando una carta exiliada entre al campo de batalla bajo tu control de esta manera, pon dos contadores +1/+1 sobre ella.

- “De esta manera” se refiere a las cartas que entran al campo de batalla como resultado de que Lagrella deje el campo de batalla.

- La última parte de la habilidad de Lagrella es una habilidad disparada retrasada que se prepara en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Se disparará cuando Lagrella deje el campo de batalla incluso si de alguna manera perdió sus habilidades o se convirtió en una copia de otra cosa.
-

Llamar a un profesional

{2} {R}

Instantáneo

Los jugadores no pueden ganar vidas este turno. El daño no puede ser prevenido este turno. Llamar a un profesional hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. *(Los contadores de escudo no previenen este daño en cuanto se remueven.)*

- Si Llamar a un profesional hace daño a una criatura con un contador de escudo sobre ella, ese daño no será prevenido, pero se removerá un contador de escudo igualmente. Si ese daño es suficiente para ser daño letal, la criatura será destruida, incluso si aún tiene más contadores de escudo sobre ella.
-

Luchadores de la sala de baile

{3} {W} {W}

Criatura — Guerrero humano

3/5

Siempre que los Luchadores de la sala de baile ataquen, los Luchadores de la sala de baile y hasta una otra criatura objetivo que controlas ganan ambas a tu elección la habilidad de dañar primero o vínculo vital hasta el final del turno.

- Eliges entre la habilidad de dañar primero o vínculo vital solo una vez, en cuanto la habilidad disparada de los Luchadores de la sala de baile se resuelve. Ambas criaturas ganan la habilidad elegida.
-

Lujo envenenado

{U} {B}

Instantáneo

Roba dos cartas. Luego descarta una carta a menos que haya cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio.

- “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná distintos entre esas cartas.
 - El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
 - El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
 - X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
 - El valor de maná de una carta de tierra es 0.
-

Luxior, regalo de Giada
{1}
Artefacto legendario — Equipo
La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada contador sobre ella.
El permanente equipado no es un planeswalker y es una criatura además de sus otros tipos. *(Las habilidades de lealtad se pueden activar igualmente.)*
Equipar planeswalker {1}.
Equipar {3}.

- “Equipar planeswalker” es una variante de la habilidad de equipar. “Equipar planeswalker [coste]” significa “[Coste]: Anexa este permanente al planeswalker objetivo que controlas como si ese planeswalker fuera una criatura. Activa esto solo como un conjuro”.
- A menos que otro efecto haga que el planeswalker sea una criatura con una fuerza y resistencia, el planeswalker equipado tiene una fuerza y resistencia base de 0/0.

Machacador rhox
{5}{G}
Criatura — Soldado rinoceronte
6/3
El Machacador rhox entra al campo de batalla con un contador de escudo sobre él. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruido, en vez de eso, remueve un contador de escudo de él.)*
El Machacador rhox tiene la habilidad de arrollar mientras tenga un contador de escudo sobre él.

- El daño de combate se asigna a las criaturas y los jugadores y luego se hace simultáneamente. En particular, esto significa que bloquear a un Machacador rhox con un contador de escudo sobre él normalmente no impedirá que el Machacador rhox haga daño al jugador defensor debido a su habilidad de arrollar.
- Si un Machacador rhox atacante con un contador de escudo sobre él es bloqueado por una criatura con la habilidad de dañar primero, el contador de escudo se removerá en el primer paso de daño de combate. En ese caso, el Machacador rhox no tendrá la habilidad de arrollar cuando haga daño de combate en el segundo paso de daño de combate.

Magnate del mercado negro
{R}{G}
Criatura — Bribón felino
2/2
Al comienzo de tu mantenimiento, el Magnate del mercado negro te hace 2 puntos de daño por cada Tesoro que controlas.
{T}: Crea una ficha de Tesoro.

- La habilidad del Magnate del mercado negro se dispara al comienzo de tu mantenimiento tanto si realmente tienes algún Tesoro como si no lo tienes y cuenta la cantidad de Tesoros que tienes en cuanto se resuelve.
-

Matón de las calles

{1} {U}

Criatura — Bribón cefálico

3/3

Defensor.

Mientras haya dos o más contadores entre las criaturas que controlas, el Matón de las calles puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- La habilidad del Matón de las calles busca dos o más contadores individuales. No importa si los contadores son del mismo tipo o de diferentes tipos o si están sobre el mismo permanente o sobre permanentes distintos.

Metamorfosis majestuosa

{2} {U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, el artefacto o criatura objetivo se convierte en una criatura artefacto Ángel 4/4 y gana la habilidad de volar.

Roba una carta.

- La Metamorfosis majestuosa sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la Metamorfosis majestuosa se resuelva sobrescribirá este efecto.
- El artefacto o criatura objetivo conserva sus habilidades y colores originales, si los hay.

Mutilador del anochecer

{5} {B} {B}

Criatura — Horror

5/4

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrificas una criatura, descartas una carta o pagas 4 vidas.

Cuando el Mutilador del anochecer entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una criatura, descarta una carta y pierde 4 vidas.

- En cuanto la habilidad disparada del Mutilador del anochecer se resuelva, cada oponente, comenzando con el jugador cuyo turno se está jugando y continuando por orden de turno, elige una criatura, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Todas esas criaturas se sacrifican al mismo tiempo. A continuación, cada oponente elige una carta de su mano sin mostrarla y todas esas cartas se descartan al mismo tiempo. Luego, cada oponente pierde 4 vidas.

Novato de los Maestros

{2} {B}

Criatura — Ciudadano humano

3/1

{4} {U/R}, exiliar el Novato de los Maestros de tu cementerio: Roba dos cartas, luego descarta una carta.

- Exiliar el Novato de los Maestros de tu cementerio es parte de pagar el coste de su habilidad. Esto significa que ningún jugador puede responder a la habilidad removiéndolo de tu cementerio antes de que puedas pagar el coste.
-

Nudillos de latón

{4}

Artefacto — Equipo

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

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

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

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

Ob Nixilis, el Adversario

{1} {B} {R}

Planeswalker legendario — Nixilis

3

Victimizar X. La copia no es legendaria y tiene una lealtad inicial de X. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de X. Cuando lo hagas, copia este hechizo. La copia se convierte en una ficha.)*

+1: Cada oponente pierde 2 vidas a menos que descarte una carta. Si controlas un Demonio o Diablo, ganas 2 vidas.

-2: Crea una ficha de criatura Diablo roja 1/1 con “Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

-7: El jugador objetivo roba siete cartas y pierde 7 vidas.

- En cuanto lanzas un hechizo con victimizar X, eliges si quieres pagar su coste de victimizar y cuál será el valor de X.
 - El hechizo copiado de la habilidad disparada de Ob Nixilis, el Adversario copia exactamente lo que está impreso en Ob Nixilis, excepto que su lealtad inicial es igual al valor elegido de X y no es legendario. La copia se convierte en una ficha en cuanto se resuelve.
 - Puedes controlar exactamente un Ob Nixilis, el Adversario legendario y cualquier cantidad de copias que no sean legendarias de Ob Nixilis, el Adversario.
-

Parte de las ganancias

{X}{B}{B}

Conjuro

Victimizar 3. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 3 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo.)*

Robas X cartas y pierdes X vidas.

- X será igual para el hechizo original y para la copia que creas con la habilidad de victimizar.
-

Pedir un rescate

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear y tiene

“{7}: El controlador de Pedir un rescate lo sacrifica y roba una carta. Activa esto solo como un conjuro”.

- La habilidad que Pedir un rescate concede a la criatura encantada solo la puede activar el controlador de esa criatura, que no suele ser el mismo jugador que controla Pedir un rescate.
-

Perforacorazones aven

{U}{B}

Criatura — Asesino ave

1/1

Vuela.

Mientras haya cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio, la Perforacorazones aven obtiene

+2/+2 y tiene la habilidad de toque mortal.

Cuando la Perforacorazones aven muera, muele dos cartas y luego roba una carta.

- Si tienes cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio y luego algunas de ellas se remueven, de forma que tienes menos de cinco valores de maná entre esas cartas, la Perforacorazones aven pierde su bonificación a la fuerza y la resistencia inmediatamente. En particular, esto puede hacer que muera si ahora tiene daño marcado sobre ella mayor que su resistencia.
 - “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná distintos entre esas cartas.
 - El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
 - El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
 - X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
 - El valor de maná de una carta de tierra es 0.
-

Periodista fisgona

{U} {B}

Criatura — Bribón humano

2/2

Cuando la Periodista fisgona entre al campo de batalla, mueve dos cartas. (*Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

Mientras haya cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio, la Periodista fisgona obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vínculo vital.

- Si tienes cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio y luego algunas de ellas se remueven, de forma que tienes menos de cinco valores de maná entre esas cartas, la Periodista fisgona pierde su bonificación a la fuerza y la resistencia inmediatamente. En particular, esto puede hacer que muera si ahora tiene daño marcado sobre ella mayor que su resistencia.
 - “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná distintos entre esas cartas.
 - El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
 - El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
 - X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
 - El valor de maná de una carta de tierra es 0.
-

Perista taimado

{W} {U}

Criatura — Ciudadano humano

2/3

En cuanto el Perista taimado entre al campo de batalla, puedes elegir un permanente que no sea tierra.

Las habilidades activadas del permanente elegido no pueden activarse.

El Perista taimado tiene todas las habilidades activadas del permanente elegido excepto las habilidades de lealtad. Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para activar esas habilidades.

- El Perista taimado solo gana habilidades activadas. No gana habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.
 - Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
 - Algunas habilidades activadas no harán nada cuando las active el Perista taimado. Por ejemplo, si el permanente elegido es un Equipo con una habilidad de equipar, activar esa habilidad de equipar no hará que el Perista taimado se anexe, porque no es uno de los subtipos que se pueden anexas a permanentes (Aura, Equipo y Fortificación).
 - Si una habilidad que gana el Perista taimado hace referencia por su nombre al permanente que la tiene, en vez de eso, la habilidad que tiene el Perista taimado hace referencia al Perista taimado.
-

Perro dorado
{R}
Criatura artefacto — Perro tesoro
1/1
Daña primero.
Amenaza. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)
{T}, sacrificar el Perro dorado: Agrega un maná de cualquier color.

- Si un efecto se refiere a un Tesoro, significa cualquier artefacto Tesoro, no solo una ficha de artefacto Tesoro.
- Incluso cuando se aplica a una criatura, “Tesoro” es un tipo de artefacto y no un tipo de criatura. De manera similar, Perro es un tipo de criatura y no un tipo de artefacto.
- Como el Perro dorado es una criatura, su habilidad {T} no se puede activar el turno en el que entra al campo de batalla o el turno en el que un jugador gana el control de él a menos que tenga la habilidad de prisa.

Protección de testigos
{U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Ciudadano verde y blanca con fuerza y resistencia base de 1/1 llamada Comerciante legal.
(*Pierde todos sus otros colores, tipos de carta, tipos de criatura y nombres.*)

- Si la criatura encantada tenía cualquier subtipo que no fueran tipos de criatura, como Equipo, Vehículo o Altar, también los pierde.
- Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, ese jugador no puede elegir el nombre “Comerciante legal”, incluso si una criatura tiene ese nombre actualmente.

Puerta transformadora
{2} {G}
Artefacto
{1}, {T}, sacrificar una criatura: Cuenta los colores de la criatura sacrificada, luego busca en tu biblioteca una carta de criatura que tenga esa misma cantidad de colores más uno. Exilia esa carta, luego baraja. Puedes lanzar la carta exiliada. Activa esto solo como un conjuro.

- La habilidad de la Puerta transformadora te indica que cuentes la cantidad de colores, pero no tiene en cuenta qué colores eran. Por ejemplo, si sacrificas una criatura que sea verde y de ningún otro color, buscarás cualquier carta de criatura que sea de dos colores exactamente, incluso si la carta que buscas no es verde.
- Si sacrificas una criatura incolora, debes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con un color exactamente. Si sacrificas una criatura que sea de los cinco colores, no podrás encontrar ninguna criatura, porque en *Magic* no hay cartas de criatura con seis colores.

- Debes pagar todos los costes de un hechizo que lances de esta manera.
- Si eliges lanzar el hechizo, debes lanzarlo en cuanto se resuelve la habilidad de la Puerta transformadora. No puedes esperar y lanzarlo más adelante.
- Cuentas los colores de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla. En particular, si era una carta de dos caras o una copia de otra criatura, pueden ser diferentes de los colores de los que es en el cementerio.

Rencor letal

{B}{R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un permanente que no sea tierra.

Cada oponente elige un permanente que controla que comparta un tipo con el permanente sacrificado y lo sacrifica.

Roba una carta.

- Si un efecto permite a un jugador lanzar el Rencor letal sin pagar su coste de maná, ese jugador debe pagar igualmente su coste adicional de sacrificar un permanente que no sea tierra.
- Si un jugador copia el Rencor letal, las características del permanente que se sacrificó para pagar el hechizo original se usan para determinar qué permanentes puede elegir cada oponente.

Reunión de las cinco

{3}{W}{U}{B}{R}{G}

Conjuro

Exilia las diez primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar hechizos de exactamente tres colores de entre ellas este turno. Agrega

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de exactamente tres colores.

- Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos que tengan exactamente tres colores de entre las cartas exiliadas de esta manera, incluso si no son de los mismos tres colores. Por ejemplo, podrías lanzar un hechizo blanco, azul y negro y luego lanzar un hechizo que sea negro, rojo y verde.
- El maná creado por la Reunión de las cinco se puede usar en cualquier parte del coste de un hechizo con exactamente tres colores, incluido cualquier componente de coste genérico o costes adicionales que tenga.

Robar los archivos

{1}{R}

Conjuro

Victimizar 1. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 1 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo.)*

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar tierras de esta manera durante tu fase principal mientras no haya hechizos o habilidades en la pila y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.
-

Rocco, chef de los Cabaretti
{X}{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Druida elfo
3/1

Cuando Rocco, chef de los Cabaretti entre al campo de batalla, si lanzaste a Rocco, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

- Si un efecto te permite lanzar a Rocco sin pagar su coste de maná, X es 0.
-

Saludadores de la gala
{1}{G}
Criatura — Druida elfo
1/1

Asociación — Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- Pon un contador +1/+1 sobre los Saludadores de la gala.
 - Crea una ficha de Tesoro girada.
 - Ganas 2 vidas.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla simultáneamente, debes elegir igualmente distintos modos para cada copia de la habilidad disparada que vaya a la pila. Si más de tres criaturas entran al campo de batalla simultáneamente, esa decisión solo se toma para las tres primeras.
-

Sello macabro
{B}
Conjuro
Victimizar 1. (*Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 1 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo y puedes elegir un nuevo objetivo para la copia.*)
Elige la criatura o planeswalker objetivo. Si recibió daño que no sea de combate este turno, el Sello macabro le hace 3 puntos de daño y tú ganas 3 vidas. De lo contrario, el Sello macabro le hace 1 punto de daño y tú ganas 1 vida.

- Si lanzas el Sello macabro haciendo objetivo a una criatura o planeswalker que no recibió daño que no sea de combate este turno, eliges pagar su coste de victimizar y eliges no cambiar el objetivo, la copia hará 1 punto de daño y tú ganarás 1 vida. A continuación, se resolverá el hechizo original. Hará 3 puntos de daño y tú ganarás 3 vidas.
-

Sentenciadores de Spara

{2}{G}{W}{U}

Criatura — Ciudadano felino

4/4

Cuando los Sentenciadores de Spara entren al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente no puede atacar ni bloquear hasta tu próximo turno.

{2}, exiliar los Sentenciadores de Spara de tu mano: La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {G}, {W} o {U}” hasta que los Sentenciadores de Spara se lancen desde el exilio. Puedes lanzar los Sentenciadores de Spara mientras permanezcan exiliados.

- Puedes usar la habilidad de maná que los Sentenciadores de Spara conceden a la tierra mientras lanzas los Sentenciadores de Spara desde el exilio.
- Si los Sentenciadores de Spara son removidos del exilio sin ser lanzados, la tierra seguirá teniendo esta habilidad.

Serafin quebrada

{4}{W}{U}{B}

Criatura — Bribón ángel

4/4

Vuela.

Cuando la Serafin quebrada entre al campo de batalla, ganas 3 vidas.

{2}, exiliar la Serafin quebrada de tu mano: La tierra objetivo gana “{T}: Agrega {W}, {U} o {B}” hasta que la Serafin quebrada se lance desde el exilio. Puedes lanzar la Serafin quebrada mientras permanezca exiliada.

- Puedes usar la habilidad de maná que la Serafin quebrada concede a la tierra mientras lanzas la Serafin quebrada desde el exilio.
- Si la Serafin quebrada es removida del exilio sin ser lanzada, la tierra seguirá teniendo esta habilidad.

Silenciadora de Raffine

{2}{B}

Criatura — Asesino humano

1/1

Cuando la Silenciadora de Raffine entre al campo de batalla, confabula. (*Roba una carta, luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.*)

Cuando la Silenciadora de Raffine muera, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la Silenciadora de Raffine.

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

Sombra de la mortalidad

{13}{B}{B}

Criatura — Avatar

7/7

Si tu total de vidas es menor que tu total de vidas inicial, te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la diferencia.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, tu total de vidas inicial es el total de vidas con el que comenzó tu equipo, y tu total de vidas actual es el total de vidas actual de tu equipo.

Sonsacar la verdad

{1}{B}

Conjuro

Elige uno:

- El oponente objetivo muestra su mano. Puedes elegir de ahí una carta de criatura, encantamiento o planeswalker. Ese jugador descarta esa carta.
- El oponente objetivo sacrifica un encantamiento.

- Para el primer modo, no tienes que elegir una carta si no quieres, incluso si el oponente tiene una carta de criatura, encantamiento o planeswalker en su mano.

Sr. Orfeo, la Roca

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

Criatura legendaria — Guerrero rinoceronte

2/4

Siempre que ataques, duplica la fuerza de la criatura objetivo hasta el final del turno.

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

Supremacía de la Oscura

{W}{U}{B}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo, si su valor de maná es igual a 1 más la cantidad de contadores de alma sobre la Supremacía de la Oscura, pon un contador de alma sobre la Supremacía de la Oscura y luego crea una ficha de criatura Espíritu blanca 2/2 con la habilidad de volar. Mientras haya cinco o más contadores de alma sobre la Supremacía de la Oscura, los Espíritus que controlas obtienen +3/+3.

- Si no hay contadores de alma sobre la Supremacía de la Oscura, su habilidad se dispara si lanzas un hechizo con valor de maná de 1. Si hay un contador, su habilidad se dispara si lanzas un hechizo con valor de maná de 2, y así sucesivamente.

- La habilidad disparada de la Supremacía de la Oscura tiene una cláusula del “‘si’ interviniente”. Esto significa que verifica la cantidad de contadores tanto cuando la habilidad se dispara como cuando se resuelve. En particular, esto significa que lanzar dos instantáneos seguidos con valor de maná de 1 nunca hará que un jugador cree dos fichas o ponga dos contadores sobre la Supremacía de la Oscura.
-

Supremacía de los Maestros

{U} {B} {R}

Encantamiento

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio sacrificando una criatura además de pagar sus otros costes. Si un hechizo lanzado de esta manera fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Si lanzas un hechizo de Aventura desde tu cementerio de esta manera, se exilia en cuanto se resuelve con el efecto de reemplazo creado por las reglas de la Aventura y puedes lanzar la carta de criatura desde el exilio más adelante.
-

Supremacía de los Mediadores

{G} {W} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas y un contador de lealtad sobre cada planeswalker que controlas.

- Un permanente que de alguna manera sea tanto una criatura como un planeswalker cuando la habilidad de la Supremacía de los Mediadores se resuelve obtendrá tanto un contador +1/+1 como un contador de lealtad.
-

Supremacía de los Remachadores

{B} {R} {G}

Encantamiento

Siempre que sacrifiques una criatura, puedes regresar la carta de criatura objetivo con menor valor de maná de tu cementerio al campo de batalla girada. Haz esto solo una vez por turno.

- “Haz esto solo una vez por turno” se refiere a regresar una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla usando la habilidad disparada. Mientras no elijas hacer eso este turno, todas las veces que se sacrifique una criatura harán que la habilidad de la Supremacía de los Remachadores se dispare.
- “Haz esto solo una vez por turno” se refiere únicamente a la habilidad a la que se asocia el texto, no a otras copias de la misma habilidad. En otras palabras, si controlas varias copias de la Supremacía de los Remachadores, podrás hacer esto una vez por cada una de ellas.
- Una vez que elijas regresar una criatura al campo de batalla, las siguientes veces que sacrifiques criaturas el mismo turno no harán que la habilidad se dispare.
- Si hay varias copias de la habilidad en la pila, solo podrás regresar una criatura al campo de batalla por una de esas copias. Una vez que lo hagas, las otras copias no harán nada en cuanto se resuelvan.

Testigo desafortunado

{R}

Criatura — Ciudadano humano

1/1

Cuando el Testigo desafortunado muera, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar una de esas cartas.

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

Titán de la industria

{4}{G}{G}{G}

Criatura — Elemental

7/7

Alcance, arrolla.

Cuando el Titán de la industria entre al campo de batalla, elige dos:

- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
 - El jugador objetivo gana 5 vidas.
 - Crea una ficha de criatura Guerrero Rinoceronte verde
- 4/4.

- Pon un contador de escudo sobre una criatura que controlas.

- Solo el primer y segundo modo de la habilidad disparada del Titán de la industria tienen un objetivo. Si se elige uno de esos modos con el tercer o cuarto modo y el único objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad fuera a resolverse, la habilidad no se resuelve y el otro modo elegido no tiene efecto.

Triturador de libros mayores

{1}{U}

Criatura — Consejero ave

1/3

Vuela.

Siempre que un jugador lance su segundo hechizo cada turno, el Triturador de libros mayores confabula. (*Roba una carta, luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.*)

- Los hechizos que se lanzaron antes de que el Triturador de libros mayores entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Triturador de libros mayores fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el siguiente hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
 - No juegues con esta carta cerca de ningún documento importante. No asumimos ninguna responsabilidad por lo que suceda.
-

Turno en el cementerio

{4} {B}

Conjuro

Este hechizo tiene la habilidad de destello mientras haya cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio.

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

- El juego verifica si es legal lanzar un hechizo antes de que los costes se determinen o de que las habilidades de maná se activen mientras se lanza. Si se remueven cartas del cementerio después de ese momento, por ejemplo por exiliar la Calabaza tallada de tu cementerio para pagar su habilidad de maná, esto no afectará a si puedes lanzar legalmente el Turno en el cementerio, incluso si eso reduce la cantidad de valores de maná en tu cementerio a menos de cinco.
- Si un efecto te permite lanzar el Turno en el cementerio desde tu cementerio, puedes lanzarlo en cualquier momento en el que podrías lanzar un instantáneo si tienes cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio inmediatamente antes de que comiences a lanzarlo, incluso si ponerlo en la pila reduce esa cantidad a cuatro.
- “Cinco o más valores de maná entre las cartas de tu cementerio” significa que hay al menos cinco valores de maná entre esas cartas.
- El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
- El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
- X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
- El valor de maná de una carta de tierra es 0.

Una oferta que no podrás rechazar

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea de criatura.

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

- Si el objetivo ya no es legal en cuanto Una oferta que no podrás rechazar se resuelve, no se crea ninguna ficha de Tesoro.
 - Si el objetivo sigue siendo legal en cuanto se resuelve, pero el hechizo no se puede contrarrestar por alguna razón, su controlador seguirá creando dos fichas de Tesoro.
-

Úrabrask, magistrado herético
{3} {R} {R}
Criatura legendaria — Magistrado pirexiano
4/4

Prisa.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, la próxima vez que fuera a robar una carta este turno, en vez de eso, exilia la primera carta de su biblioteca. Puede jugar esa carta este turno.

- Los jugadores deben pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, los jugadores solo pueden jugar una carta de tierra de esta manera durante su fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía no han jugado una tierra este turno.

Vehículo fúnebre sin licencia

{2}

Artefacto — Vehículo

/

{T}: Exilia hasta dos cartas objetivo de un mismo cementerio.

Tanto la fuerza como la resistencia del Vehículo fúnebre sin licencia son iguales a la cantidad de cartas exiliadas con él.

Tripular 2.

- Si activaste la habilidad de tripular del Vehículo fúnebre sin licencia antes de exiliar cualquier carta con su primera habilidad, su fuerza y resistencia serán 0/0. A menos que otro efecto aumente su resistencia, irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.

Vivien a la caza

{4} {G} {G}

Planeswalker legendario — Vivien

4

+2: Puedes sacrificar una criatura. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná igual a 1 más el valor de maná de la criatura sacrificada, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

+1: Muele cinco cartas, luego pon cualquier cantidad de cartas de criatura molidas de esta manera en tu mano.

-1: Crea una ficha de criatura Guerrero Rinoceronte verde 4/4.

- Puedes activar la primera habilidad de Vivien a la caza sin sacrificar una criatura. Si lo haces, la habilidad no hace nada.
-

Ziatora, la Incineradora
{3}{B}{R}{G}
Criatura legendaria — Dragón demonio
6/6
Vuela.

Al comienzo de tu paso final, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, Ziatora, la Incineradora hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa criatura a cualquier objetivo y tú creas tres fichas de Tesoro.

- Usa la fuerza de la criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace Ziatora.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *CALLES DE NUEVA CAPENNA*

Alma de la fiesta
{3}{R}
Criatura — Elemental
0/1
Daña primero, arrolla, prisa.
Siempre que el Alma de la fiesta ataque, obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.
Cuando el Alma de la fiesta entre al campo de batalla, si no es una ficha, cada oponente crea una ficha que es una copia de ella. Las fichas están incitadas durante el resto del juego. (*Atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.*)

- Si algo es incitado, pero el jugador que lo incitó abandonó el juego, igualmente debe atacar a uno de los otros jugadores si puede.

Arruinar la fiesta
{5}{G}
Instantáneo
Crea una ficha de criatura Guerrero Rinoceronte verde
4/4 girada por cada criatura girada que controlas.

- Las fichas creadas por Arruinar la fiesta no entran al campo de batalla atacando.
-

Atracador del Mezzio

{4} {R}

Criatura — Bribón viashino

3/3

Siempre que el Atracador del Mezzio ataque, exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador. Puedes jugar esas cartas este turno y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.

Irrupción {2} {R}. *(Si lanzas este hechizo pagando su coste de irrupción, gana la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura muera, roba una carta”.*
Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)

- Debes seguir las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, solo puedes jugar tierras de esta manera durante tu fase principal mientras no haya hechizos o habilidades en la pila y solo si todavía no has jugado una tierra este turno.
-

Aven mensajera

{1} {U}

Criatura — Consejero ave

1/1

Vuela.

Siempre que la Aven mensajera ataque, elige un contador sobre un permanente que controlas. Pon un contador de ese tipo sobre el permanente objetivo que controlas si no tiene un contador de ese tipo sobre él.

- Eliges el permanente objetivo sobre el que pones un contador en cuanto pones la habilidad disparada de la Aven mensajera en la pila. Eliges el tipo de contador de un permanente en cuanto esa habilidad se resuelve.
-

Bess, la Nutrealmas

{1} {G} {W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

1/1

Siempre que una o más otras criaturas con fuerza y resistencia base de 1/1 entren al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre Bess, la Nutrealmas.

Siempre que Bess ataque, cada otra criatura que controlas con fuerza y resistencia base de 1/1 obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre Bess.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.

- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. Estas no son habilidades que definen características y esa habilidad no cambia su fuerza y resistencia base.

Caja de herramientas de agente

{1}{G}{U}

Artefacto — Pista

La Caja de herramientas de agente entra al campo de batalla con un contador +1/+1, un contador de volar, un contador de toque mortal y un contador de escudo sobre ella. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes mover un contador de la Caja de herramientas de agente a esa criatura.

{2}, sacrificar la Caja de herramientas de agente: Roba una carta.

- El contador de escudo sobre la Caja de herramientas de agente no evitará que su controlador la sacrifique.
- Si la Caja de herramientas de agente acaba de alguna manera con contadores sobre ella distintos de aquellos con los que entró, su habilidad disparada también puede moverlos de ella.

Cambio de planes

{X}{1}{U}

Instantáneo

Cada una de X criaturas objetivo que controlas confabula. Puedes hacer que cualquier cantidad de ellas salgan de fase. *(Para que una criatura confabule, roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura. Trata a los permanentes que salieron de fase y a cualquier objeto anexo a ellos como si no existiesen hasta el próximo turno de su controlador.)*

- Si se pide que varias criaturas confabulen simultáneamente, estas confabulan una por una en el orden que elija su controlador.
- Eliges qué criaturas quieres que salgan de fase después de que todas esas criaturas confabulen.

Castigo ejemplar

{3}{B}

Conjuro

Cada oponente separa las criaturas que controla en dos montones. Por cada oponente, eliges uno de sus montones. Cada oponente sacrifica las criaturas del montón elegido. *(Los montones pueden estar vacíos.)*

- “El montón elegido” significa el montón de sus permanentes que elegiste tú; no significa que los oponentes puedan elegir un montón.

Complot letal

{2} {B} {B}

Instantáneo

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

Destruye la criatura o planeswalker objetivo. Cada criatura que convocó el Complot letal confabula. *(Roba una carta, luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

- No puedes girar más criaturas para convocar el Complot letal de las que son necesarias para pagar su coste total. Esto significa que normalmente no podrán convocarlo más de cuatro criaturas.
- Para convocar un hechizo, puedes girar una criatura enderezada que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total.
- Ya que la habilidad de convocar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Girar una criatura multicolor mediante la habilidad de convocar servirá para pagar {1} o un maná de tu elección de cualquiera de los colores de esa criatura.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Cuando se pide que varias criaturas confabulen simultáneamente, estas confabulan una por una en el orden que elija su controlador.

Confluencia de los Cabaretti

{3} {R} {G} {W}

Conjuro

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

- Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas. Gana la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.
- Exilia el artefacto o encantamiento objetivo.
- Las criaturas que controla el jugador objetivo obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Si eliges el primer y el tercer modo, las fichas de criatura entrarán al campo de batalla antes de que las criaturas que controla el jugador objetivo obtengan +1/+1 y ganen la habilidad de dañar primero. Si te haces objetivo a ti mismo con el tercer modo, las fichas obtendrán esa bonificación.

Confluencia de los Mediadores

{2} {G} {W} {U}

Instantáneo

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

- Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)
 - La criatura objetivo sale de fase. (*Trátala a ella y a cualquier objeto anexo a ella como si no existiese hasta el próximo turno de su controlador.*)
 - Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.
- Si eliges el primer modo y también el segundo o el tercer modo en cuanto lanzas la Confluencia de los Mediadores y todos los objetivos son ilegales cuando intente resolverse, no podrás proliferar.

Consentir /// Excesos

{2} {R}

Conjuro

Siempre que una criatura que controlas ataque este turno, crea una ficha de criatura Ciudadano verde y blanca 1/1 que está girada y atacando.

///

Excesos

{1} {R}

Conjuro

Secuela. (*Lanza este hechizo solo desde tu cementerio.*

Luego exílialo.)

Crea una ficha de Tesoro por cada criatura que controlabas que hizo daño de combate a un jugador este turno.

- Excesos cuenta la cantidad de criaturas que controlabas que hicieron daño de combate a un jugador, incluso si ya no controlas una o más de esas criaturas cuando se resuelve.
- Las cartas partidas incluyen dos caras en la misma carta. Cuando pones una carta partida en la pila, solo la pones con la mitad que estás lanzando. Las características de la mitad que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de conjuro en tu cementerio, Consentir /// Excesos cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno, pero no los dos.
- Mientras no esté en la pila, las características de una carta partida son la combinación de sus dos mitades. Por ejemplo, Consentir /// Excesos tiene un valor de maná de 5.

- Si lanzas la primera mitad de una carta partida con la habilidad de secuela durante tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar la mitad con la habilidad de secuela desde tu cementerio antes de que ningún jugador pueda realizar ninguna acción si es legal que lo hagas.
- Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela desde cualquier zona que no sea un cementerio, no puedes lanzar la mitad con secuela.
- Si otro efecto te permite lanzar una carta partida con la habilidad de secuela desde un cementerio, puedes lanzar cualquier mitad. Si lanzas la mitad que tiene la habilidad de secuela, exiliarás la carta si fuera a dejar la pila.
- Un hechizo con la habilidad de secuela que se lanza desde un cementerio siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- En cuanto empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de secuela desde tu cementerio, la carta se mueve a la pila inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta con otro efecto.

Cuadrilátero

{1}{G}

Artefacto

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas con el mismo valor de maná.

{T}: Crea una ficha de Tesoro. Activa esto solo si controlas una criatura que luchó este turno.

- Puedes activar la última habilidad del Cuadrilátero si controlas una criatura que luchó debido a cualquier efecto, no solo una criatura que luchó en el Cuadrilátero.
- Si la única criatura que controlabas que luchó este turno murió debido a esa lucha, no puedes activar la última habilidad del Cuadrilátero. ¡Los premios son solo para los ganadores!

Denry Klin, jefe de redacción

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Consejero felino

2/2

Denry Klin, jefe de redacción entra al campo de batalla con lo que elijas sobre él: un contador +1/+1, de dañar primero o de vigilancia.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, si Denry tiene contadores sobre él, pon la misma cantidad de cada tipo de contadores sobre esa criatura.

- Denry Klin, jefe de redacción se imprimió con una redacción distinta a la normal y su texto de Oracle se ha actualizado por fines de coherencia. Específicamente, su última habilidad ahora dice “Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, si Denry tiene contadores sobre él, pon la misma cantidad de cada tipo de contadores sobre esa criatura”. Este no es un cambio funcional.

Detective obstinado

{1} {B}

Criatura — Bribón humano

2/1

Cuando el Detective obstinado entre al campo de batalla, escruta 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)

Siempre que un oponente robe su segunda carta cada turno, puedes regresar el Detective obstinado de tu cementerio a tu mano.

- No es necesario que el Detective obstinado esté en el cementerio cuando se roba la primera carta para que su última habilidad se dispare. Mientras esté en el cementerio cuando un oponente robe su segunda carta en un turno, se disparará.

Devorador de mugre

{2} {B} {G}

Criatura — Horror

3/3

Amenaza.

Siempre que el Devorador de mugre ataque, exilia hasta una carta de cada tipo de carta del cementerio del jugador defensor. Pon un contador +1/+1 sobre el Devorador de mugre por cada carta exiliada de esta manera.

- Los tipos de cartas que podrían aparecer en el cementerio de un jugador son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo de carta que aparece en algunas cartas más antiguas). Los supertipos (como legendario y básica) y subtipos (como Humano y Equipo) no son tipos de cartas.

Disidente del Parque Alto

{2} {G}

Criatura — Soldado humano

2/2

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

El Disidente del Parque Alto no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Siempre que el Disidente del Parque Alto haga daño de combate a un jugador o muera, prolifera.

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes, y puedes elegir cualquier jugador que tenga un contador, incluidos tus oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.

- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Cuando proliferas, si eliges un permanente o jugador con varios tipos de contadores sobre él, el permanente o jugador recibe otro contador de cada tipo que tiene, no solo de un tipo. Este cambio respecto a las reglas originales de proliferar se introdujo en una colección anterior.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
- Si el Disidente del Parque Alto tiene un contador +1/+1 sobre él y recibe daño letal, morirá antes de que se resuelva su habilidad disparada y de que proliferes. No podrás añadirle un contador +1/+1 a tiempo para salvarlo.

Falsificación perfecta

{3}{U}{U}

Conjuro

Victimizar 3. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 3 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo y puedes elegir un nuevo objetivo para la copia.)*

Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo del cementerio de un oponente. Copia esa carta. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- Después de que la Falsificación perfecta se resuelva, la carta exiliada permanece exiliada.

Favor de la familia

{2}{G}

Encantamiento

Siempre que ataques, pon un contador de escudo sobre la criatura atacante objetivo. Hasta el final del turno, gana “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, remueve un contador de escudo de ella. Si lo haces, roba una carta”. *(Si una criatura con un contador de escudo sobre ella fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

- Si la criatura atacante pierde su último contador de escudo a la vez que hace daño de combate a un jugador (por ejemplo, si la criatura atacante tiene la habilidad de arrollar y una bloqueadora le fuera a hacer daño), no podrás pagar el coste de remover un contador cuando la habilidad disparada se resuelva.
- No son opcionales ni la habilidad disparada que pone un contador de escudo sobre una criatura atacante objetivo ni la habilidad disparada que remueve un contador de escudo de ella.

Fugarse

{1}{W}

Conjuro

Regresa la carta de permanente objetivo del cementerio de un oponente al campo de batalla bajo su control.

Cuando ese permanente entre al campo de batalla, regresa hasta una carta de permanente objetivo con valor de maná igual o menor de tu cementerio al campo de batalla.

- No eliges un objetivo de tu propio cementerio hasta después de que la carta de permanente del cementerio de tu oponente entre al campo de batalla. Si esa carta no entra al campo de batalla por algún motivo, no podrás hacer objetivo y regresar una carta de tu propio cementerio.

Henzie Torre, el Proveedor

{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Bribón diablo

3/3

Cada hechizo de criatura que lances con valor de maná de 4 o más tiene la habilidad de irrupción. El coste de irrupción es igual a su coste de maná. *(Puedes elegir lanzar ese hechizo pagando su coste de irrupción. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura muera, roba una carta”. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.)*

Te cuesta {1} menos pagar los costes de irrupción por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego.

- Si la cara posterior de una carta de dos caras modal es una criatura con valor de maná de 4 o más, puedes lanzarla usando la habilidad de irrupción concedida por Henzie.

Iteración resuelta

{1}{R}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, repuebla. La ficha creada de esta manera gana la habilidad de prisa.

Sacrificala al comienzo del próximo paso final. *(Para repoblar, crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- Si eliges copiar una ficha de criatura que es una copia de otra criatura, la nueva ficha de criatura copiará las características de aquello que esté copiando la ficha original.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original según determinen el efecto que puso la ficha original en el campo de batalla o las características del hechizo de permanente copiado que se convirtió en esa ficha.
- La nueva ficha no copia si la ficha original 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, color, etcétera.

- Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la nueva ficha también funcionará.
- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.

Ladrón de las alturas

{3}{U}

Criatura — Bribón ave

3/3

Vuela.

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

El Ladrón de las alturas escapa con “Siempre que el Ladrón de las alturas haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar un hechizo de artefacto, instantáneo o conjuro de entre las cartas exiliadas con el Ladrón de las alturas sin pagar su coste de maná”.

- La habilidad con la que escapa el Ladrón de las alturas solo te permite lanzar cartas exiliadas con su habilidad de escapatoria la última vez que escapó. Si muere y vuelve a escapar más adelante o si se mueve a otra la zona y regresa al campo de batalla, no podrás lanzar ninguna de las cartas exiliadas con él antes.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que un hechizo que escapó se resuelve, regresa al cementerio de su propietario si no es un hechizo de permanente. Si es un hechizo de permanente, este entra en el campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Si tiene costes adicionales, debes pagarlos.
- Si una carta con la habilidad de escapatoria va al cementerio durante tu turno, podrás lanzarla de inmediato si hacerlo es legal, antes de que un oponente pueda realizar ninguna acción.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Mediador del escudo

{3} {U} {U}

Criatura — Consejero cefálico

3/4

Cuando el Mediador del escudo entre al campo de batalla, pon un contador de escudo sobre la criatura objetivo que no sea un comandante y que no controlas. Ganas el control de esa criatura mientras tenga un contador de escudo sobre ella. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

- Si la criatura pierde su contador de escudo durante el combate, se removerá del combate cuando cambie de controlador. Si para ese momento no asignó daño de combate, no podrá hacer daño de combate.

Orden de regreso

{3} {B} {B}

Conjuro

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

Cifrar. *(Luego puedes exiliar esta carta de hechizo, cifrándola en una criatura que controles. Siempre que esa criatura haga daño de combate a un jugador, su controlador puede lanzar una copia de la carta cifrada sin pagar su coste de maná.)*

- El hechizo con la habilidad de cifrar es cifrado en la criatura como parte de la resolución de ese hechizo, justo después de la resolución de sus otros efectos. Esa carta va directamente de la pila al exilio. Nunca va a al cementerio.
- Eliges la criatura cuando se resuelve el hechizo. La habilidad de cifrar no hace objetivo a esa criatura.
- Si el hechizo con la habilidad de cifrar no se resuelve, ninguno de sus efectos sucederá, incluido cifrar. La carta irá al cementerio de su propietario y no se cifrará en una criatura.
- Si la criatura deja el campo de batalla, la carta exiliada ya no estará cifrada en ninguna criatura. Permanecerá exiliada.
- Solo puedes elegir una criatura en la cual cifrar la carta.
- La copia de la carta con la habilidad de cifrar se crea en el exilio y se lanza desde el exilio.
- Lanzas la copia de la carta con la habilidad de cifrar durante la resolución de la habilidad disparada. Ignora las restricciones de cuándo jugarla basadas en el tipo de la carta.
- Si eliges no lanzar la copia o no puedes lanzarla (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la copia dejará de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado. No tendrás ocasión de lanzar la copia más adelante.
- La carta exiliada con la habilidad de cifrar concede una habilidad disparada a la criatura en la que está cifrada. Si esa criatura pierde esa habilidad y posteriormente hace daño de combate a un jugador, la habilidad disparada no se disparará. Sin embargo, la carta exiliada seguirá estando cifrada en esa criatura.
- Si otro jugador gana el control de la criatura, ese jugador controlará la habilidad disparada. Ese jugador creará una copia de la carta cifrada y podrá lanzarla.

- Si una criatura con una carta cifrada hace daño de combate a más de un jugador simultáneamente (tal vez porque algo del daño de combate fue redirigido), la habilidad disparada se disparará una vez por cada jugador al que haga daño de combate. Cada habilidad creará una copia de la carta exiliada y te permitirá lanzarla.

Óskar, recobrador de basura

{3}{U}{B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada valor de maná distinto entre las cartas en tu cementerio.

Siempre que descartes una carta que no sea tierra, puedes lanzarla desde tu cementerio.

- El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
- El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
- X es 0 al determinar el valor de maná de una carta en tu cementerio.
- El valor de maná de una carta de tierra es 0.
- Puedes lanzar el hechizo inmediatamente. Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera.

Pacto de Xander

{4}{B}{B}

Conjuro

Victimizar 2. *(Al lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de 2 o más. Cuando lo hagas, copia este hechizo.)*

Cada oponente exilia la primera carta de su biblioteca.

Puedes lanzar hechizos de entre esas cartas este turno. Si lanzas un hechizo de esta manera, paga una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese hechizo en lugar de pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo por otro coste “en lugar de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando costes alternativos, como un coste de irrupción. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como un coste de victimizar. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Pasarse de la raya

{U}{U}

Encantamiento — Aura

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

Encantar criatura, planeswalker o Pista.

El permanente encantado es un artefacto Pista incoloro con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta” y pierde todas las otras habilidades. *(Ya no es una criatura ni un planeswalker.)*

- La habilidad de fracción de segundo no permite a los jugadores lanzar el hechizo que la tiene cuando en otras circunstancias no podrían lanzarlo. Un encantamiento con fracción de segundo solo se puede lanzar igualmente durante la fase principal de su controlador cuando la pila esté vacía.
- Los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con fracción de segundo esté en la pila.
- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando una carta con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
- La habilidad de fracción de segundo no evita que se disparen las habilidades disparadas, como la del Cáliz del vacío. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.
- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.
- Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.

Persecución enigmática

{2}{U}{R}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano, manifiesta la primera carta de tu biblioteca. *(Pon esa carta en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

Siempre que una criatura boca abajo que controlas muera, exíliala si es una carta de instantáneo o de conjuro. Puedes lanzar esa carta hasta el final de tu próximo turno.

- El permanente boca abajo es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.

- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
 - Si una criatura manifestada fuera a tener la habilidad de metamorfosis al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis.
 - A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de metamorfosis, una criatura manifestada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
 - Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
 - Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombres, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
 - Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, igual que las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados.
 - Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
 - Puedes mirar un permanente boca abajo que controlas en cualquier momento. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo o te diga que debes hacerlo.
 - Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
 - Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla. También debes llevar el registro de cómo fue puesta boca abajo cada una de ellas (manifestada, lanzada boca abajo mediante la habilidad de metamorfosis, y así sucesivamente).
 - No hay cartas en esta colección que puedan poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro que está boca abajo en el campo de batalla, pero algunas cartas más antiguas pueden intentar hacerlo. Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán, porque aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.
 - Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.
-

Pitonisa de desgracias

{3} {B}

Criatura — Brujo humano

3/1

Toque mortal.

Siempre que la Pitonisa de desgracias entre al campo de batalla o haga daño de combate a un jugador, exilia la carta objetivo de un cementerio. Si era una carta de criatura, crea una ficha de criatura Bribón negra 2/2. Si era una carta de tierra, crea una ficha de Tesoro. De lo contrario, ganas 3 vidas.

- Si la carta era tanto una tierra como una criatura (como la Driada enramada), crearás tanto una ficha de Bribón como una ficha de Tesoro.
-

Plan del estafador

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo desde su mano, puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si comparte un tipo de carta con ese hechizo, contrarresta ese hechizo y ese oponente puede lanzar la carta mostrada sin pagar su coste de maná.

- No puedes mirar la primera carta de tu biblioteca antes de elegir si quieres mostrarla.
-

Protección contractual

{2} {W}

Instantáneo

Adenda — Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, pon un contador de escudo sobre una criatura que controlas. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

Elige un tipo de contador sobre una criatura que controlas. Pon un contador de ese tipo sobre cada otra criatura que controlas.

- Si lanzas este hechizo durante tu fase principal, puedes elegir el contador de escudo para la segunda parte del hechizo.
-

Recaudador de sobornos

{5} {G}

Criatura — Guerrero rinoceronte

6/6

Arrolla.

Cuando el Recaudador de sobornos entre al campo de batalla, por cada tipo de contador sobre los permanentes que controlas, puedes poner un contador +1/+1 o un contador de ese tipo sobre el Recaudador de sobornos, a tu elección.

- El Recaudador de sobornos cuenta la cantidad de tipos diferentes de contadores sobre permanentes, no la cantidad total de contadores. Por ejemplo, si una criatura tiene dos contadores de escudo sobre ella cuando la habilidad disparada del Recaudador de sobornos se resuelve, el Recaudador de sobornos puede poner solo un contador sobre él, bien un contador +1/+1 o bien un contador de escudo.

Seguro de vida

{3}{W}{B}

Encantamiento

Extorsionar. *(Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas esa cantidad de vidas.)*

Siempre que una criatura que no sea ficha muera, pierdes 1 vida y creas una ficha de Tesoro.

- Puedes pagar {W/B} un máximo de una vez por cada habilidad de extorsionar disparada. Tú decides si pagas o no cuando la habilidad se resuelve.
- La cantidad de vidas que ganas de la habilidad de extorsionar se basa en la cantidad total de vidas perdidas, no necesariamente en la cantidad de oponentes que tienes. Por ejemplo, si el total de vidas de tu oponente no puede cambiar (tal vez porque ese jugador controla un Emperión de platino), no ganarás ninguna vida.
- La habilidad de extorsionar no hace objetivo a ningún jugador.

Servicio de muerte

{2}{G}

Encantamiento

Cuando el Servicio de muerte entre al campo de batalla, crea una cantidad de fichas de Comida igual a la cantidad de oponentes que tienes. *(Son artefactos con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.")*

Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {2} y sacrificar una ficha. Si lo haces, crea una ficha de criatura Guerrero Rinoceronte verde 4/4.

- En cuanto la segunda habilidad del Servicio de muerte se resuelve, puedes sacrificar cualquier ficha, no solo una ficha de Comida.

Syrix, portador de la llama

{2}{B}{R}

Criatura legendaria — Fénix

3/3

Vuela, prisa.

Al comienzo de cada paso final, si una carta de criatura dejó tu cementerio este turno, el Fénix objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

Siempre que otro Fénix que controlas muera, puedes lanzar a Syrix, portador de la llama desde tu cementerio.

- El daño hecho por el Fénix objetivo en cuanto la primera habilidad disparada de Syrix se resuelve es igual a su propia fuerza, no a la fuerza de la carta de criatura que dejó el cementerio este turno.
- Si Syrix muere al mismo tiempo que otro Fénix, su última habilidad no se disparará. Debe estar ya en el cementerio en el momento en que el otro Fénix muera.
- Debes pagar todos los costes de Syrix cuando lo lanzas usando su última habilidad y debes lanzarlo en cuanto la habilidad se resuelve. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno (a menos que, claro está, la habilidad se dispare y se resuelva de nuevo).

Tivit, vendedor de secretos

{3}{W}{U}{B}

Criatura legendaria — Bribón esfinge

6/6

Vuela, rebatir {3}.

Dilema del consejo — Siempre que Tivit entre al campo de batalla o haga daño de combate a un jugador, comenzando contigo, cada jugador vota evidencia o soborno. Por cada voto de evidencia, investiga. Por cada voto de soborno, crea una ficha de Tesoro.

Mientras votan, tú puedes votar una vez más. *(Los votos pueden ser para opciones distintas o para la misma opción.)*

- Todos los jugadores votan al mismo tiempo. Los jugadores que voten después de ti conocerán todos tus votos cuando voten ellos.
- Las habilidades que permiten a los jugadores votar una vez más son acumulativas. Por ejemplo, si controlas dos permanentes con esta habilidad, puedes votar hasta tres veces.
- La habilidad solo afecta a los hechizos y las habilidades que usen la palabra “voto” o el verbo “votar”. Otras cartas que impliquen realizar elecciones, como el Arcángel del conflicto, no se ven afectadas.
- Debes realizar tu voto inicial, incluso si decides no votar una vez más.

Tratamiento de los deshechos

{2}{B}

Instantáneo

Estímulo {3}{B}. *(Puedes pagar {3}{B} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Exilia hasta dos cartas objetivo de un mismo cementerio.

Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, exilia el cementerio del jugador objetivo. Crea una ficha de criatura Bribón negra 2/2 por cada carta de criatura exiliada de esta manera.

- El controlador del Tratamiento de los deshechos creará una ficha de criatura Bribón negra 2/2 por cada carta de criatura exiliada de esta manera, tanto si fue estimulado como si no.

Trisemáforo

{3}

Artefacto

Cuando el Trisemáforo entre al campo de batalla, adivina 3.

Cada hechizo que lances que sea de exactamente tres colores tiene la habilidad de reproducir {3}. *(Cuando lo lances, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Si lanzas un hechizo que ya tenga la habilidad de reproducir mientras tienes este permanente en el campo de batalla, el hechizo tendrá dos habilidades de reproducir: una con un coste de reproducir como está impreso en él y otro con un coste de reproducir de {3}. Puedes usar cualquiera de las habilidades o las dos para reproducir el hechizo.

Vehículo chapucero

{2}{G}

Artefacto — Vehículo

*/5

Arrolla.

La fuerza del Vehículo chapucero es igual al valor de maná más alto entre las criaturas que controlas.

Tripular 3.

Carroñar {2}{G}. *({2}{G}, exiliar esta carta de tu cementerio: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esta carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.)*

- Exiliar la carta con la habilidad de carroñar forma parte del coste de activación de la habilidad de carroñar. Una vez que la habilidad se activa y se paga el coste, es demasiado tarde para impedir que la habilidad se active tratando de remover la carta del cementerio.
- La habilidad que define la fuerza del Vehículo chapucero funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La cantidad de contadores que da la habilidad de carroñar del Vehículo chapucero es su fuerza tal y como existió por última vez en tu cementerio antes de exiliarlo. Después de que actives la habilidad, los jugadores no pueden destruir la criatura que controlas con el valor de maná más alto para cambiar cuántos contadores proporciona.