

Notas de la colección *Marcha de las máquinas*

Recopiladas por Jess Dunks, Eric Levine y Matt Tabak

Documento modificado por última vez el 31 de marzo de 2023

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

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Marcha de las máquinas* con el código de expansión MOM están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En cuanto se celebren los eventos Presentación de esta colección, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Calles de Nueva Capenna*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno* y *Marcha de las máquinas*.

Las cartas de Commander de *Marcha de las máquinas* con el código de expansión MOC numeradas del 1 al 79 (y sus versiones alternativas del 80 al 138) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas que regresan con el código de expansión MOC numeradas del 139 al 444 son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita.

Tres nuevas cartas promocionales de la Presentación de *Marcha de las máquinas* con el código de expansión MOC numeradas del 445 al 447 (y sus versiones alternativas del 448 al 450) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage.

Hay 65 cartas que regresan con el código de la colección MUL numeradas del 1 al 65 que forman parte de la colección complementaria de Leyendas del Multiverso. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Además, las Leyendas del Multiverso obtenidas en un evento Mazo Cerrado forman parte de tu reserva de cartas. Lo mismo sucede con todas las cartas seleccionadas en un evento Booster Draft.

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 para encontrar un evento o tienda cercana.

Nuevo tipo de carta: batalla

Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman

Los pirexianos invaden el Multiverso entero, y esto se representa en *Marcha de las máquinas* con las cartas de batalla, un nuevo tipo de carta de permanente al que se puede atacar, como los planeswalkers. En esta colección, todas las batallas son Asedios, el primer subtipo de batalla.

Invasión de Ergamon

{R}{G}

Batalla — Asedio

5

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Ergamon entre al campo de batalla, crea una ficha de Tesoro. Luego, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

////

Arremetedor de Truga

Criatura — Rinoceronte

3/4

Arrolla.

Cuando el Arremetedor de Truga entre al campo de batalla, puedes descartar una carta. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de tierra o de batalla, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

Las batallas empiezan el juego en el mazo y se pueden lanzar como un hechizo durante la fase principal de su controlador cuando la pila esté vacía. Entran al campo de batalla con una cantidad de contadores de defensa sobre ellas igual al valor de defensa que aparece en la esquina inferior derecha de la carta. Las batallas pueden recibir daño, que hace que pierdan esa misma cantidad de contadores de defensa. Una batalla es *derrotada* cuando se remueve su último contador de defensa. Las batallas Asedio, como las de *Marcha de las máquinas*, tienen una habilidad inherente que se dispara cuando son derrotadas. Cuando esa habilidad se resuelve, el controlador del Asedio lo exilia y puede lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná. Cabe destacar que las batallas pueden ser el objetivo de hechizos y habilidades que usan la expresión “cualquier objetivo”. Por ejemplo, un jugador puede hacer objetivo a una batalla con el Relámpago.

Combate y Asedios

Tal y como los planeswalkers, las batallas pueden ser atacadas, pero existe una diferencia importante. Cuando una batalla entra al campo de batalla, su controlador elige un jugador para que sea su protector. En el caso de los Asedios, el protector debe ser uno de los oponentes de ese jugador. El protector de esa batalla actúa como su jugador defensor en combate, y los demás jugadores del juego pueden atacarla. Esto significa que el controlador de un Asedio puede atacarlo con sus criaturas y que el oponente al que elija como protector puede asignar sus propias criaturas para bloquear las criaturas atacantes. Cualquier regla o efecto que debe decidir cuál es el jugador defensor de una batalla se referirá al protector de esa batalla y no a su controlador. El protector de una batalla nunca puede atacarla y ningún otro jugador puede bloquear para defenderla, ni siquiera su controlador.

A parte de esto, atacar a un Asedio funciona de la misma manera que atacar a un jugador o planeswalker. En cuanto un jugador declara una criatura como atacante, puede elegir que ataque a una batalla si su protector (no su controlador) es un jugador defensor. En la mayoría de los juegos, esto significa que todo el mundo a excepción del protector de la batalla puede atacarla. Si algún jugador lo hace, en cuanto se declaran bloqueadoras en la fase de combate, el protector de esa batalla elige qué criaturas que controla bloquearán esa criatura atacante (si es que elige alguna). Si la criatura es bloqueada, las criaturas atacante y bloqueadora se hacen daño de combate entre ellas de forma normal. Si la criatura no es bloqueada, la criatura atacante hace daño de combate a la batalla a la que ataca. Si la criatura atacante tiene la habilidad de arrollar, debe asignar primero daño letal a la criatura bloqueadora, pero cualquier daño sobrante se puede asignar a esa batalla.

A continuación hay más información sobre el funcionamiento de las batallas y los Asedios. Para no omitir nada, en esta sección se repetirán algunos de los apuntes anteriores. Habrá aún más información detallada en las Reglas Completas de Magic.

- “Batalla” es un nuevo tipo de carta. “Asedio” es un subtipo de batalla. Los Asedios tienen algunas reglas especiales que limitan quién puede protegerlos y permiten que su controlador los exilie y los lance transformados cuando son derrotados. Actualmente, todas las batallas que existen son Asedios, pero puede que futuras batallas tengan subtipos distintos con reglas diferentes sobre quién puede protegerlas y qué sucede cuando son derrotadas.
- Cada Asedio tiene una habilidad disparada intrínseca. Esa habilidad es: “Cuando se remueva el último contador de defensa de este permanente, exíllalo. Luego, puedes lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná”.
- En cuanto un Asedio entre al campo de batalla, su controlador elige un oponente para que sea su protector.
- El controlador de un Asedio no puede ser su protector. Si el protector de un Asedio llega a ganar su control, elegirá un nuevo jugador para que sea su protector. Se trata de una acción basada en estado.
- Si un permanente que no sea batalla que ya está en el campo de batalla se convierte en una copia de un Asedio, su controlador elige a uno de sus oponentes para que sea el protector de esa batalla. Sin embargo, es muy probable que termine en el cementerio de su propietario, ya que no tendrá contadores de defensa (ver más abajo).
- La “defensa” de una batalla aparece en la esquina inferior derecha de la carta. Una batalla entra al campo de batalla con esa cantidad de contadores de defensa. Si otro permanente entra al campo de batalla como una copia de una batalla, también entra con esa cantidad de contadores de defensa.
- Solo las criaturas que controla el protector de una batalla pueden bloquear las criaturas que atacan a esa batalla. Esto significa que el controlador de un Asedio nunca puede asignar criaturas para bloquear y defenderlo.
- Una batalla puede recibir daño y ser el objetivo de hechizos o habilidades que hacen objetivo “a cualquier objetivo”.
- Si se hace daño a una batalla, se le remueve esa misma cantidad de contadores de defensa.
- Todos los jugadores pueden atacar a una batalla a excepción de su protector. En concreto, esto significa que el controlador de un Asedio puede atacarlo.
- Si una batalla no tiene contadores de defensa y no es la fuente de una habilidad disparada que se disparó pero todavía no dejó la pila, esa batalla va al cementerio de su propietario. Se trata de una acción basada en estado. Esto no hace que se dispare la habilidad disparada intrínseca de un Asedio.
- En particular, si un Asedio nunca tuvo contadores de defensa (quizá porque era un permanente que se convirtió en una copia de un Asedio), no se le puede remover el último contador de defensa. Por ello, irá al cementerio de su propietario y no lo exiliarás ni lanzarás la otra cara.

- Si una ficha o una carta que no está representada por una carta de dos caras que se transforma se convierte en una copia de un Asedio, no se puede lanzar en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Por lo tanto, permanecerá en el exilio. Si es una ficha, dejará de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.
- Si un permanente representado por una carta de dos caras que se transforma se convierte en una copia de un Asedio, irá al exilio en cuanto se resuelva la habilidad disparada de ese Asedio. Luego, se lanzará transformado. Hay que tener en cuenta que esto solo se aplica a las cartas de dos caras que se transforman, no a las cartas de dos caras modales que habitualmente se pueden jugar con cualquier cara.
- En un juego de varios jugadores, si el protector de una batalla deja el juego y esa batalla no está siendo atacada, su controlador elige un nuevo protector como una acción basada en estado. Si está siendo atacada, su controlador elige un nuevo protector una vez que ya no haya criaturas atacándola. Esto significa que se la sigue atacando y que puede recibir daño de combate de forma normal.
- Si una batalla que está siendo atacada deja de ser una batalla de alguna manera, se remueve del combate. De manera similar, si su controlador cambia en medio del combate, la batalla se remueve del combate.
- Una batalla no puede atacar ni bloquear, incluso si se transforma en una criatura. Si, de alguna manera, una criatura atacante o bloqueadora se convierte en una batalla además de ser una criatura, se removerá del combate.

Nueva habilidad de palabra clave: respaldar

Hay que apoyarse mutuamente en la lucha contra Pirexia y la habilidad de respaldar, una nueva habilidad de palabra clave, permite que las criaturas lo hagan al entrar al campo de batalla.

Lanzadora de boleadoras

{3}{W}

Criatura — Soldado felino

2/2

Respaldar 1. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.)*

Siempre que esta criatura ataque, gira el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente.

Adalid de la Afrontamuerte

{2}{R}

Criatura — Guerrero humano

2/1

Rapidez {3}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

Respaldar 1. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.)*

Daña dos veces.

Cada habilidad de respaldar tiene un número, que representa la cantidad de contadores +1/+1 que se pondrán sobre la criatura objetivo en cuanto la habilidad se resuelva. Si la criatura objetivo no es la fuente de la habilidad, también

ganará todas las habilidades de la criatura con la habilidad de respaldar que estén impresas debajo de su habilidad de respaldar. Por ejemplo, si la carta Adalid de la Afrontamuerte entra al campo de batalla y su controlador elige unos Osos pardos como la criatura objetivo, los Osos pardos obtienen un contador +1/+1 en cuanto la habilidad se resuelve y ganan la habilidad de dañar dos veces, pero no la de rapidez.

Notas generales sobre la habilidad de respaldar:

- Si una habilidad de respaldar hace objetivo a la criatura con la habilidad de respaldar, esa criatura obtendrá contadores +1/+1, pero no ganará habilidades adicionales.
- Si una habilidad de respaldar hace que otra criatura gane habilidades, la criatura con la habilidad de respaldar conservará dichas habilidades.
- Si un permanente entra al campo de batalla como una copia de una carta con una habilidad de respaldar o si se crea una ficha que es una copia de esa carta, se mantiene el orden de las habilidades impresas.
- La habilidad de respaldar solo otorga las habilidades que están impresas debajo de ella. Cualquier habilidad ganada por el permanente se ignora, incluyendo habilidades ganadas por resolver un hechizo o habilidad o efectos de copia.
- Las habilidades que otorga la habilidad de respaldar a la criatura objetivo solo se determinan una vez, en cuanto la habilidad se dispara. No cambiarán si el permanente con la habilidad de respaldar pierde cualquier habilidad antes de que la habilidad de respaldar se resuelva.

Nueva acción de palabra clave: incubar

Nueva mecánica: fichas que se transforman

Tegumentiburón de la Hueste de Cromo

{2}{U}

Criatura — Tiburón pirexiano

2/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, incuba X, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

(Crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1 sobre ella y "{2}: Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)

“Incubar” es una nueva acción de palabra clave que siempre va acompañada de un número. “Incubar N” significa crear una ficha de Incubadora que entra al campo de batalla con N contadores +1/+1 sobre ella. Una ficha de Incubadora es una ficha de dos caras que se transforma. Su cara frontal es un artefacto Incubadora incoloro con “{2}: Transforma este artefacto”. Su cara posterior es una criatura artefacto Pirexiano incolora 0/0.

Anteriormente, solo se podían transformar las cartas de dos caras que se transforman. Como las fichas de Incubadora no son cartas, las reglas se ampliaron ligeramente para permitir que se transformen los “permanentes de dos caras que se transforman”, lo que incluye a las fichas de Incubadora. De manera similar, las fichas que se crean como copias de un permanente de dos caras que se transforma también serán permanentes de dos caras que se transforman. De esta forma, una ficha que se crea como una copia de una ficha de Incubadora funciona de la misma manera que la ficha original. Entrará al campo de batalla con la misma cara boca arriba que el permanente que está copiando. Sin embargo, hay que tener cuidado. En el caso de las fichas de Incubadora, esto no incluirá ningún contador +1/+1, ¡así que puede que la criatura muera de inmediato!

Este cambio también se aplicará a las fichas que se crean como copias de otros permanentes de dos caras que se transforman o como copias de cartas de dos caras que se transforman en otras zonas que no sean el campo de batalla. Por ejemplo, si controlas una Canalizadora de la llama y un efecto crea una ficha que es una copia de ella, el permanente resultante será una ficha de dos caras que se transforma que es una copia de la Canalizadora de la llama. Entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba y se puede transformar. Si lo hace, se convertirá en la Llama encarnada, la cara posterior de la Canalizadora de la llama. De manera similar, si controlas la Llama encarnada y creas una ficha que es una copia de ella, la ficha sería la misma ficha de dos caras que se transforma, pero entraría con la cara posterior boca arriba.

No cambiaron las reglas para un permanente que ya está en el campo de batalla y se convierte en una copia de otro permanente, independientemente de si alguno de ellos es un permanente que se transforma. En concreto, un permanente que no se transforma no se puede convertir en uno por un efecto de copia ni se puede transformar incluso si un efecto indica a un jugador que lo transforme.

Nuevo término de las reglas de Planechase: surge el caos

Isla Resaca

Plano — Dominaria

Cuando camines por los planos hacia la Isla Resaca y al comienzo de tu mantenimiento, crea dos fichas de criatura Fragmentado incoloras 1/1.

Siempre que surja el caos, los Fragmentados que controlas ganan la habilidad de prisa y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Fragmentados que controlas.

Camino de la piromante

{4} {R}

Conjuro

Descarta todas las cartas de tu mano. Agrega {R} por cada carta descartada de esta manera y luego roba esa misma cantidad de cartas más una.

Voluntad de los Planeswalkers — Comenzando contigo, cada jugador vota caminar por los planos o caos. Si caminar por los planos consigue más votos, camina por los planos. Si caos consigue más votos o el voto acaba en empate, surge el caos.

En cartas de plano anteriores, las habilidades de caos tenían la condición de disparo siguiente: “Siempre que lances [CAOS]”. A partir de *Marcha de las máquinas*, esta condición se sustituyó por “siempre que surja el caos”. No hay ningún cambio con respecto al dado planar; lanzar [CAOS] seguirá haciendo que esas habilidades se disparen. Sin embargo, ahora hay formas de que esas habilidades se disparen sin implicar el dado planar, como votar caos con cartas como el Camino de la piromante.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS*:

Abanico de batalla con cuchillas

{1} {B}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando el Abanico de batalla con cuchillas entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

La criatura equipada obtiene +1/+0.

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

- La criatura que gana la habilidad de indestructible debido a la habilidad disparada del Abanico de batalla con cuchillas seguirá teniendo esa habilidad hasta el final del turno, incluso si más adelante se desanexa el Abanico de batalla con cuchillas.
-

Adicta al peligro de Voldaren

{2} {R}

Criatura — Guerrero vampiro

1/1

Respaldar 2. (*Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.*)

{1}, sacrificar esta criatura: Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

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

Albor iridiscente

{2} {G} {G}

Conjuro

Incuba X dos veces, donde X es la cantidad de tierras que controlas. (*Para incubar X, crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1 sobre ella y "{2}": Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.*)

- Usa la cantidad de tierras que controlas en cuanto el Albor iridiscente se resuelve para determinar el valor de X.
-

Arcángel Elspeth
{2}{W}{W}
Planeswalker legendario — Elspeth
4

+1: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

-2: Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Se convierte en un Ángel además de sus otros tipos y gana la habilidad de volar.

-6: Regresa todas las cartas de permanente que no sean tierra con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- La segunda habilidad no tiene una duración concreta. Dura hasta que la criatura deje el campo de batalla.
- Si el objetivo de la segunda habilidad deja de ser una criatura después de que la habilidad se resuelva, también dejará de ser un Ángel hasta que vuelva a convertirse en una criatura, si corresponde.
- Para la última habilidad, si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Asaltar el Núcleo de la Semilla

{2}{G}{G}

Conjuro

Distribuye cuatro contadores +1/+1 entre hasta cuatro criaturas objetivo que controlas. Las criaturas que controlas ganan las habilidades de vigilancia y arrollar hasta el final del turno.

- Eliges cuántos objetivos tiene Asaltar el Núcleo de la Semilla y cómo se distribuyen los contadores en cuanto lanzas el hechizo. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto Asaltar el Núcleo de la Semilla intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
- Si todos los objetivos de Asaltar el Núcleo de la Semilla son ilegales en el momento en que hechizo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Las criaturas que controlas no ganarán las habilidades de vigilancia y arrollar.

Ataque en tándem

{1}{G}{G}

Instantáneo

Cada una de hasta dos criaturas objetivo que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno. Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a otra criatura, planeswalker o batalla objetivo.

- Si una de las dos criaturas objetivo que controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Ataque en tándem se resuelve, la otra obtendrá igualmente +1/+0 y hará una cantidad de daño igual a su fuerza.
- Si el último objetivo es un objetivo ilegal en cuanto el Ataque en tándem se resuelve o si los dos primeros objetivos son objetivos ilegales, nada hace ni recibe daño.

Ayara, viuda del reino

{1}{B}{B}

Criatura legendaria — Noble elfo

3/3

{T}, sacrificar otra criatura o artefacto: Ayara, viuda del reino hace X puntos de daño al oponente o batalla objetivo y tú ganas X vidas, donde X es el valor de maná del permanente sacrificado.

{5}{R/P}: Transforma a Ayara. Activa esto solo como un conjuro. (*{R/P} puede pagarse con {R} o 2 vidas.*)

////

Ayara, reina del Horno

Criatura legendaria — Noble elfo pirexiano

4/4

Al comienzo del combate en tu turno, regresa hasta una carta de artefacto o de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

- La primera habilidad activada de Ayara, viuda del reino usa el valor de maná del permanente que sacrificaste tal y como existió por última vez en el campo de batalla, no su valor de maná en el cementerio.

Baral y Kari Zev

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Humano

2/4

Daña primero, amenaza.

Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo o de conjuro cada turno, puedes lanzar un hechizo con menor valor de maná que comparta un tipo de carta con él desde tu mano sin pagar su coste de maná. Si no lo haces, crea al Contraamaestre Ragavan, una ficha de criatura legendaria Pirata Primate roja 2/1. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Baral y Kari Zev contarán todos los hechizos de instantáneo o de conjuro que lanzaste durante un turno, aunque no estuvieran en el campo de batalla en ese momento. Esto significa que, si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro y después Baral y Kari Zev pasan a estar bajo tu control, su habilidad disparada no se disparará ese turno.
 - El hechizo que lanzas desde tu mano sin pagar su coste de maná se lanza durante la resolución de la habilidad disparada. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzar ese hechizo basadas en el tipo de carta. Se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase la habilidad.
 - Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
 - Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Borborygmios y Fblthp

{2}{G}{U}{R}

Criatura legendaria — Homúnculo ciclope

6/5

Siempre que Borborygmios y Fblthp entren al campo de batalla o ataquen, roba una carta, luego puedes descartar cualquier cantidad de cartas de tierra. Cuando descartes una o más cartas de esta manera, Borborygmios y Fblthp hacen el doble de esa cantidad de daño a la criatura objetivo.

{1}{U}: Pon a Borborygmios y Fblthp en la biblioteca de su propietario en tercer lugar desde la parte superior.

- La primera habilidad de Borborygmios y Fblthp se dispara y va a la pila sin un objetivo. Si descartas una o más cartas de tierra, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. En ese momento, eliges la criatura objetivo para esa segunda habilidad.
- No puedes descartar cartas que no sean tierra, aunque quieras.
- Solo el controlador de Borborygmios y Fblthp puede activar su última habilidad, y solo si están en el campo de batalla.
- Si hay una o menos cartas en tu biblioteca, Borborygmios y Fblthp se ponen en el fondo de tu biblioteca.

Bromista pirómano

{1}{R}

Criatura — Diablo

2/1

{3}{B/P}: Transforma al Bromista pirómano. Activa esto solo como un conjuro. (*{B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.*)

////

Sanguinario iridiscente

Criatura — Diablo pirexiano

3/2

Cuando el Sanguinario iridiscente muera, cada oponente sacrifica un artefacto o criatura.

- Si un oponente solo controla artefactos y ninguna criatura (o viceversa), debe sacrificar uno. No puede elegir sacrificar un artefacto sin poder hacerlo si controla una criatura.

Buscaminos de Raizprofunda

{1}{G}

Criatura — Explorador tritón

2/3

Siempre que la Buscaminos de Raizprofunda haga daño de combate a un jugador o batalla, escruta 1, luego puedes regresar una carta de tierra de tu cementerio al campo de batalla girada. (*Para escrutar 1, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en tu cementerio.*)

- La carta de tierra que regreses de tu cementerio, si lo haces, no es un objetivo de la habilidad. Eliges esa carta en cuanto la habilidad se resuelve, después de escrutar 1. Puede ser una carta de tierra que acabas de poner en el cementerio o una que ya estaba ahí.

Buscador de presagios

{1}{G}

Criatura — Explorador sátiro

1/1

{T}: Endereza la tierra objetivo.

{T}: Elige una batalla objetivo. Si un oponente la protege, remueve un contador de defensa de ella. De lo contrario, pon un contador de defensa sobre ella. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad del Buscador de presagios no es una habilidad de maná. En concreto, no se puede usar mientras activas una habilidad o lanzas un hechizo. Si quieres usarla para producir maná suficiente para activar una habilidad o lanzar un hechizo, debes hacerlo con antelación.

Caballero del protocolo

{3}{U}

Criatura — Caballero humano

3/4

Cuando la Caballero del protocolo entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Pon un contador de aturdimiento sobre esa criatura si controlas otro Caballero. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- La habilidad de la Caballero del protocolo puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada.
- Solo se comprueba si controlas otro Caballero o no cuando se resuelve la habilidad de la Caballero del protocolo. Da igual si sigues controlando a la Caballero del protocolo en ese momento o no, o si todavía es un Caballero o no.

Caballero errante de Eos

{4}{W}

Criatura — Caballero humano

4/4

Convocar.

Cuando la Caballero errante de Eos entre al campo de batalla, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar hasta dos cartas de criatura con valor de maná de X o menos de entre ellas, donde X es la cantidad de criaturas que convocaron a la Caballero errante de Eos. Pon las cartas mostradas en tu mano y luego baraja.

- No importa si las criaturas que convocaron a la Caballero errante de Eos siguen en el campo de batalla o no en cuanto se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla. Al determinar el valor de X, se tendrán en cuenta.
- No puedes girar más criaturas para convocar a la Caballero errante de Eos de las que son necesarias para pagar el coste del hechizo. En la mayoría de los casos, esto significa cinco criaturas. Sin embargo, si hay costes adicionales para lanzar la Caballero errante de Eos, puedes usar la habilidad de convocar para pagar también esos costes adicionales.

Caballero estroboscópico de Xerex

{2}{U}

Criatura — Caballero humano

2/2

Vuela, vigilancia.

{T}: Crea una ficha de criatura Caballero blanca y azul

2/2 con la habilidad de vigilancia. Activa esto solo si

lanzaste dos o más hechizos este turno.

- El Caballero estroboscópico de Xerex contará cualquier hechizo que hayas lanzado este turno. No importa si esos hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.

Caída solar

{3}{W}{W}

Conjuro

Exilia todas las criaturas. Incuba X, donde X es la cantidad de criaturas exiliadas de esta manera. *(Crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1 sobre ella y "{2}: Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

- Si la Caída solar se resuelve pero no exilia ninguna criatura, incubas 0, por lo que creas una ficha de Incubadora, pero sin contadores +1/+1 sobre ella. Sigue teniendo la habilidad para transformarse, pero primero tendrás que pensar en cómo hacer para que sobreviva.

Cambiar la ecuación

{1}{U}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo objetivo con valor de maná de 2 o menos.
- Contrarresta el hechizo rojo o verde objetivo con valor de maná de 6 o menos.

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

Campo de estasis

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 0/2, tiene la habilidad de defensor y pierde todas las otras habilidades.

- El Campo de estasis sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.
- Si la criatura encantada tiene una habilidad que otorga habilidades a otros objetos, el efecto del Campo de estasis lo impedirá. Si la criatura encantada gana una habilidad después de que el Campo de estasis se resuelva, mantendrá esa habilidad.

Cantante del céfiro

{2}{U}{U}

Criatura — Pirata sirena

3/4

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.)*

Vuela, vigilancia.

Cuando la Cantante del céfiro entre al campo de batalla, pon un contador de volar sobre cada criatura que la convocó.

- No puedes girar más criaturas para convocar a la Cantante del céfiro de las que son necesarias para pagar el coste del hechizo. En la mayoría de los casos, esto significa cuatro criaturas. Sin embargo, si hay costes adicionales para lanzar la Cantante del céfiro, puedes usar la habilidad de convocar para pagar también esos costes adicionales.

Carga inspirada

{2}{W}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas afectadas por la Carga inspirada se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +2/+1.
-

Castigo de Elspeth

{W}

Instantáneo

El Castigo de Elspeth hace 3 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Las criaturas no tienen por qué recibir daño letal del Castigo de Elspeth para ser exiliadas. Tras recibir daño, si fueran a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso serán exiliadas.
-

Censor pirexiano

{2}{W}

Criatura — Hechicero pirexiano

3/3

Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo que no sea de Pirexiano cada turno.

Las criaturas que no sean Pirexiano entran al campo de batalla giradas.

- Un “hechizo que no sea de Pirexiano” es cualquier hechizo que no tiene el tipo de criatura Pirexiano, incluso si la palabra “pirexiano” aparece en su nombre. Los hechizos de artefacto, los hechizos de batalla y los hechizos de criatura Trasgo son ejemplos de hechizos que no sean de Pirexiano.
 - El Censor pirexiano se fija en el turno entero para ver si un jugador ya lanzó un hechizo que no sea de Pirexiano, incluso si el Censor pirexiano no estuviera en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. El Censor pirexiano es un hechizo de Pirexiano, así que podrías lanzarlo y después lanzar un hechizo que no sea de Pirexiano en el mismo turno.
 - Si un jugador lanza un hechizo que no sea de Pirexiano que fue contrarrestado, no puede lanzar otro hechizo que no sea de Pirexiano durante el mismo turno.
-

Centinela de la expedición

{1}{U}

Criatura — Bribón tritón

2/3

Defensor.

Mientras un oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio, la Centinela de la expedición puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor y no puede ser bloqueada.

- La última habilidad de la Centinela de la expedición se aplicará si cualquier oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio; no es necesario que cumplan este requisito todos ellos, ni siquiera el oponente al que esté atacando la Centinela de la expedición.
 - Una vez que la Centinela de la expedición atacara legalmente, remover cartas de los cementerios para que su última habilidad no se aplique no hará que deje de atacar. Sin embargo, si lo haces antes de que se declaren bloqueadoras (y te está atacando a ti), podrás bloquearla.
-

Chandra, faro de la esperanza

{4} {R} {R}

Planeswalker legendario — Chandra

5

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

+2: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores.

+1: Exilia las cinco primeras cartas de tu biblioteca.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro de entre esas cartas exiliadas.

−X: Chandra, faro de la esperanza hace X puntos de daño a cada uno de hasta dos objetivos.

- Una copia de un 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.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, te permite elegir de entre una lista de efectos), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Para la segunda habilidad de lealtad, el hechizo que lanzas debe ser un hechizo de instantáneo o de conjuro, aunque la carta exiliada no tiene por qué serlo. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura que tiene una Aventura, puedes lanzar ese hechizo de Aventura.

Completar el circuito

{5} {U}

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.)*

Puedes lanzar hechizos de conjuro este turno como si tuvieran la habilidad de destello.

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

- El efecto de “como si tuvieran la habilidad de destello” solo se aplica al lanzamiento de hechizos de conjuro. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
- Puedes elegir nuevos objetivos para cada una de las copias.
- Una copia de un 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.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, te permite elegir de entre una lista de efectos), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Conjuraceite titular

{3} {B}

Criatura — Hechicero pirexiano

2/4

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

El Conjuraceite titular obtiene +3/+0 mientras un oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio.

Siempre que el Conjuraceite titular ataque o bloquee, cada jugador muele una carta.

- La segunda habilidad del Conjuraceite titular se aplicará si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, no es necesario que cumplan este requisito todos ellos.

Conversión perturbadora

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

Cuando la Conversión perturbadora entre al campo de batalla, cada jugador muele dos cartas.

La criatura encantada obtiene -X/-0, donde X es la cantidad de cartas en el cementerio de su controlador.

- El valor de X cambiará a medida que cambie la cantidad de cartas en el cementerio correspondiente.

Convicción corrupta

{B}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
- Los jugadores no pueden responder a este hechizo hasta que se lance y todos sus costes se paguen. Nadie puede intentar interferir con la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.

Corrupción de Towashi

{4}{U}

Encantamiento

Cuando la Corrupción de Towashi entre al campo de batalla, incuba 4. *(Crea una ficha de Incubadora con cuatro contadores +1/+1 sobre ella y "{2}": Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

Siempre que un permanente que controlas se transforme o que un permanente entre al campo de batalla bajo tu control transformado, puedes robar una carta. Haz esto solo una vez por turno.

- Solo un permanente de dos caras que se transforma puede entrar al campo de batalla "transformado" y solo si entra con la cara posterior boca arriba. En particular, los permanentes combinados no pueden entrar transformados y los permanentes de dos caras modales tampoco, incluso si entran con la cara posterior boca arriba.
- Del mismo modo, solo se pueden transformar los permanentes de dos caras que se transforman (incluidas las cartas de dos caras que se transforman y las fichas de Incubadora). Un permanente boca arriba que se pone boca abajo no cuenta como una transformación, ni tampoco un permanente boca abajo que se pone boca arriba.
- La última habilidad de la Corrupción de Towashi se disparará si un permanente que controlas se transforma en cualquier sentido: si pasa de estar boca arriba a boca abajo o viceversa.
- Una vez que elijas robar una carta debido a la última habilidad (que probablemente sea lo antes posible, pero puede que se den situaciones en las que no quieras robar en ese momento), esa habilidad dejará de dispararse hasta el final del turno.

Cría ocular

{3}{U}

Criatura — Dragón pirexiano

3/2

Vuela.

Mientras controles un permanente transformado, la Cría ocular tiene "Cuando la Cría ocular muera, roba una carta".

- Un “permanente transformado” es un permanente de dos caras con la cara posterior boca arriba. En particular, los permanentes de dos caras modales y los permanentes combinados nunca son permanentes transformados, sin importar qué cara tengan boca arriba.
- Si la Cría ocular muere al mismo tiempo que los permanentes transformados, su habilidad se dispara y robas una carta (esto no sucedería si la habilidad estuviese escrita de otra manera, por si te lo preguntabas).

Dejar inerte
 {2} {B}
 Conjuro
 Remueve hasta cinco contadores del permanente objetivo.
 Roba una carta.

- Tú eliges qué contadores remover del permanente, sin importar quién lo controla. Puedes elegir contadores de diferentes tipos.
- Puedes elegir un permanente sin contadores sobre él como objetivo. Robarás una carta igualmente.

Descarga litomántica
 {R}
 Conjuro
 Este hechizo no puede ser contrarrestado.
 La Descarga litomántica hace 1 punto de daño a la criatura o planeswalker objetivo. En vez de eso, hace 5 puntos de daño si ese objetivo es blanco y/o azul.

- “Este hechizo no puede ser contrarrestado” significa que no se puede contrarrestar ni siquiera debido a la habilidad de palabra clave rebatir. Si lanzas la Descarga litomántica haciendo objetivo a una criatura o planeswalker con la habilidad de rebatir, puedes pagar el coste de rebatir de todas maneras, pero la Descarga litomántica no será contrarrestada si no lo haces.
- Los hechizos y habilidades que contrarrestan hechizos pueden hacer objetivo a la Descarga litomántica. Un hechizo o habilidad así no contrarrestará la Descarga litomántica, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.

Desgarrar el Multiverso
 {5} {B} {B}
 Conjuro
 Cada jugador muele diez cartas. Por cada jugador, elige una carta de criatura o de planeswalker en el cementerio de ese jugador. Pon esas cartas en el campo de batalla bajo tu control. Luego cada criatura que controlas se convierte en un Pirexiano además de sus otros tipos.

- Las cartas que elijas pueden ser unas que se acaban de moler o unas que ya estaban en un cementerio.
- Las criaturas que controlas serán Pirexianos hasta que dejen el campo de batalla. Si alguna deja de ser una criatura, también dejará de ser un Pirexiano hasta que vuelva a convertirse en una criatura, si corresponde.

Despertar pirexiano

{2}{W}

Encantamiento

Cuando el Despertar pirexiano entre al campo de batalla, incuba 4. *(Crea una ficha de Incubadora con cuatro contadores +1/+1 sobre ella y "{2}": Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

Los Pirexianos que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

- Una vez que un Pirexiano que controles atacara legalmente, remover el Despertar pirexiano del campo de batalla para que pierda la habilidad de vigilancia no hará que el Pirexiano se gire.

Despliegue de guerra de Nahiri

{1}{R}{R}

Conjuro

El Despliegue de guerra de Nahiri hace 5 puntos de daño a la criatura, planeswalker o batalla objetivo. Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es el daño sobrante hecho de esta manera. Puedes exiliar una de esas cartas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Puedes jugar la carta exiliada este turno.

- Una criatura recibe daño sobrante si el Despliegue de guerra de Nahiri le hace más daño que la cantidad mínima de daño requerida para ser daño letal. En la mayoría de los casos, esto significa un daño mayor que la resistencia de la criatura, pero se tiene en cuenta cualquier daño que ya recibió ese turno.
- Para un planeswalker, el daño sobrante se refiere al daño que supere la lealtad del planeswalker (la cantidad de contadores de lealtad que tenga). Para una batalla, el daño sobrante se refiere al daño que supere la defensa de la batalla (la cantidad de contadores de defensa que tenga).
- Jugar la carta exiliada sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar su coste y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarla. Por ejemplo, si es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Determinación de Wrenn

{1}{R}

Conjuro

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

- Las cartas que juegues desde el exilio respetan las restricciones normales de cuándo jugarlas y debes pagar todos los costes de los hechizos que lances.
- Todas las cartas que no juegues permanecerán en el exilio.

Djeru y Hazoret

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

Criatura legendaria — Deidad humano

5/4

Mientras tengas una o menos cartas en la mano, Djeru y Hazoret tienen las habilidades de vigilancia y prisa.

Siempre que Djeru y Hazoret ataquen, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes exiliar una carta de criatura legendaria de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Hasta el final del turno, puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Una vez que Djeru y Hazoret atacaran legalmente durante el turno en el que entraron bajo tu control, agregar cartas a tu mano y que pierdan la habilidad de prisa no hará que dejen de atacar. De manera similar, si pierden la habilidad de vigilancia tras atacar, no se girarán.
- Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Drana y Linvala

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

Criatura legendaria — Ángel vampiro

3/4

Vuela, vigilancia.

Las habilidades activadas de las criaturas que controlan tus oponentes no pueden activarse.

Drana y Linvala tienen todas las habilidades activadas de todas las criaturas que controlan tus oponentes. Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para activar esas habilidades.

- Drana y Linvala solo ganan habilidades activadas. No ganan 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 los textos recordatorios.
 - Si una habilidad activada hace referencia a la criatura que la tiene por su nombre, en vez de eso, trata la versión de Drana y Linvala de esa habilidad como si hiciera referencia a Drana y Linvala por nombre. Por ejemplo, si un oponente controla un Jabalineru onakke, Drana y Linvala tienen la habilidad “{T}: Drana y Linvala hacen 2 puntos de daño al jugador o batalla objetivo”.
 - Una vez activada una habilidad, no importa si Drana y Linvala pierden la habilidad porque la criatura del oponente con esa habilidad deja el campo de batalla (o, siendo optimistas, porque ganas su control).
 - Si varios jugadores controlan una copia de Drana y Linvala, saber exactamente qué habilidades tiene cada una puede ser complejo, según el orden en el que entraran al campo de batalla. Sin embargo, como no se puede activar ninguna de esas habilidades, mejor no perder el tiempo dándole vueltas.
-

Elesh Norn
{2}{W}{W}
Criatura legendaria — Magistrado pirexiano
3/5

Vigilancia.

Siempre que una fuente que controla un oponente te haga daño a ti o a un permanente que controlas, el controlador de esa fuente pierde 2 vidas a menos que pague {1}. {2}{W}, sacrificar otras tres criaturas: Exilia a Elesh Norn, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

////

Los Grabados argénteos
Encantamiento — Saga

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

I — Incuba 2 cinco veces, luego transforma todas las fichas de Incubadora que controlas.

II — Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

III — Destruye todos los otros permanentes excepto artefactos, tierras y Pirexianos. Exilia Los Grabados argénteos, luego regrésalos al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

- La habilidad disparada de Elesh Norn se disparará por separado por cada permanente que reciba daño de una fuente que controla un oponente y una vez más si tú recibes daño de esa misma fuente. Por ejemplo, si un oponente lanza un hechizo que te hace daño a ti y a dos criaturas que controlas, la habilidad de Elesh Norn se disparará tres veces. Cada una esas habilidades provocará que el oponente pierda 2 vidas a menos que pague {1}.
- Del mismo modo, la habilidad disparada se disparará por separado para cada fuente que controla un oponente que te hace daño a ti o a un permanente que controlas. Por ejemplo, si tres criaturas controladas por un oponente bloquean y hacen daño a una criatura atacante que controlas, la habilidad de Elesh Norn se disparará tres veces.

Ermitaño de Gnottvold

{3}{G}

Criatura — Trol

4/4

{5}{U/P}: Transforma al Ermitaño de Gnottvold. Activa esto solo como un conjuro. *({U/P} puede pagarse con {U} o 2 vidas.)*

////

Titán de la Hueste de Cromo

Criatura — Troll pirexiano

5/5

Siempre que el Titán de la Hueste de Cromo ataque, hasta una otra criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 hasta el final del turno.

- La habilidad del Titán de la Hueste de Cromo sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de las criaturas afectadas a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a

valores específicos y que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.

- Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la criatura afectada sin fijarlas se aplicarán sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza o la resistencia de la criatura.

Escultora de tormentas jubilosa

{3}{U}{R}

Criatura — Chamán humano

2/3

Cuando la Escultora de tormentas jubilosa entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Elemental azules y rojas 1/1.

Siempre que lances un hechizo que tenga la habilidad de convocar, la Escultora de tormentas jubilosa hace 1 punto de daño a cada oponente y a cada batalla que protege ese jugador.

- La última habilidad de la Escultora de tormentas jubilosa se disparará tanto si giras criaturas para pagar el coste del hechizo como si no, siempre que tenga la habilidad de convocar.

Espada de pasado y futuro

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene protección contra azul y contra negro.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, escruta 2. Luego puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 2 o menos desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

Equipar {2}.

- Eliges si quieres lanzar la carta de instantáneo o de conjuro en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
 - La carta que lances puede ser una que acabes de poner en el cementerio con la habilidad de escrutar o una que ya estuviera en tu cementerio.
 - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
 - Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
-

Espadachina juramentada

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

3/1

La Espadachina juramentada tiene la habilidad de dañar primero mientras otro Caballero haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno.

- La Espadachina juramentada seguirá teniendo la habilidad de dañar primero incluso si el otro Caballero que entró en el campo de batalla ese turno lo dejó, si dejó de ser un Caballero o si otro jugador ganó su control.
- Si la Espadachina juramentada entra al campo de batalla, deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno, ese turno tendrá la habilidad de dañar primero. No tendrá ninguna conexión con el objeto que fue y se verá como “otro Caballero”.

Etali, conquistador primigenio

{5}{R}{R}

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano

7/7

Arrolla.

Cuando Etali, conquistador primigenio entre al campo de batalla, cada jugador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre las cartas que no sean tierra exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

{9}{G/P}: Transforma a Etali. Activa esto solo como un conjuro.

////

Etali, enfermedad primigenia

Criatura legendaria — Dinosaurio anciano pirexiano

11/11

Arrolla, indestructible.

Siempre que Etali, enfermedad primigenia haga daño de combate a un jugador, obtiene esa misma cantidad de contadores de veneno. *(Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.)*

- Si lanzas alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas más de una de las cartas exiliadas, eliges el orden en el que las lanzas. Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de permanente lanzados de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias la Jugada gemela y la Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndole objetivo; pero si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.

- Todas las cartas no lanzadas, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio. No se pueden lanzar en turnos posteriores.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos o permanentes que controlas con la primera habilidad de Etali.
- Perder el juego porque un jugador (preferiblemente un oponente) tiene diez o más contadores de veneno es una regla del juego. Etali, enfermedad primigenia no tiene por qué seguir estando en el campo de batalla cuando alguien (preferiblemente un oponente) recibe su décimo contador de veneno.

Experto en mutágenos

{1}{G}{U}

Criatura — Mutante vedalken

0/5

Vuela, vigilancia.

El Experto en mutágenos obtiene +1/+0 por cada permanente transformado que controlas.

- Un “permanente transformado” es un permanente de dos caras con la cara posterior boca arriba. En particular, los permanentes de dos caras modales y los permanentes combinados nunca son permanentes transformados, sin importar qué cara tengan boca arriba.

Expulsar de la existencia

{1}{W}{W}

Encantamiento

Rebatir {3}. *(Siempre que este encantamiento sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {3}.)*

Cuando Expulsar de la existencia entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que Expulsar de la existencia deje el campo de batalla.

- La última habilidad de Expulsar de la existencia crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que Expulsar de la existencia deje el campo de batalla.
- Si Expulsar de la existencia deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de Expulsar de la existencia deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

Extraño cautivo

{U}

Criatura — Extraño

1/3

Defensor.

{3} {R/P}: Transforma al Extraño cautivo. Activa esto solo como un conjuro. (*{R/P} puede pagarse con {R} o 2 vidas.*)

////

Conjurador perfeccionado

Criatura — Extraño pirexiano

3/3

Cuando esta criatura se transforme en el Conjurador perfeccionado, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Puedes jugar la carta exiliada con el Conjurador perfeccionado incluso si el Conjurador perfeccionado deja el campo de batalla o pierdes su control.
- Jugar la carta exiliada con el Conjurador perfeccionado sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con el Conjurador perfeccionado si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Feérico mente maestra

{1} {U}

Criatura — Bribón hada

2/1

Destello.

Vuela.

Siempre que un oponente robe su segunda carta cada turno, robas una carta.

{3} {U}: Cada jugador roba una carta.

- Para que se dispare la habilidad del Feérico mente maestra, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando un oponente robe su segunda carta en un turno, la habilidad se disparará.
-

Fénix plumasangrienta

{1}{R}

Criatura — Fénix

2/2

Vuela.

El Fénix plumasangrienta no puede bloquear.

Siempre que un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas haga daño a un oponente o batalla, puedes pagar {R}. Si lo haces, regresa el Fénix plumasangrienta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- La última habilidad del Fénix plumasangrienta solo se dispara si el Fénix plumasangrienta está en tu cementerio en el momento en que el hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas hace daño a un oponente o batalla. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de conjuro que hace daño a un oponente y que también hace suficiente daño al Fénix plumasangrienta como para destruirlo al mismo tiempo, la habilidad del Fénix plumasangrienta no se disparará.
- Eliges si pagar {R} en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Una vez que la habilidad comienza a resolverse, es demasiado tarde para responder removiendo el Fénix plumasangrienta de tu cementerio para evitar que lo regreses.
- La mayoría de los hechizos de instantáneo o de conjuro hacen daño ellos mismos, pero hay algunos que provocan que otras fuentes hagan daño. Por ejemplo, un hechizo de conjuro que dice “La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo” no provocará que la habilidad del Fénix plumasangrienta se dispare incluso si un oponente o batalla recibieron daño, ya que quien hace el daño es la criatura, no el hechizo.

Ghalta y Mavren

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

Criatura legendaria — Vampiro dinosaurio

12/12

Arrolla.

Siempre que ataques, elige uno:

- Crea una ficha de criatura Dinosaurio verde X/X con la habilidad de arrollar girada y atacando, donde X es la mayor fuerza entre las otras criaturas atacantes.
- Crea X fichas de criatura Vampiro blancas 1/1 con la habilidad de vínculo vital, donde X es la cantidad de otras criaturas atacantes.

- Para ambos modos, el valor de X se determina en cuanto la habilidad se resuelve.
- Si eliges el primer modo y no hay ninguna otra criatura atacante, crearás una ficha de Dinosaurio 0/0. A menos que haya algo que aumente su resistencia inmediatamente, la ficha morirá. No tendrás tiempo de responder con un hechizo o habilidad para intentar salvarla. Se produce una situación similar si la mayor fuerza entre las otras criaturas atacantes es de 0 o menos.
- Aunque la ficha de Dinosaurio entre al campo de batalla atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- Tú eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la ficha de Dinosaurio. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que están atacando Ghalta y Mavren.
- Si eliges el segundo modo y no hay ninguna otra criatura atacante, no crearás ninguna ficha de Vampiro.

Guerrillera revoloteadora

{2} {B}

Criatura — Bribón hada

2/2

Vuela.

Cuando la Guerrillera revoloteadora muera, cada jugador muele dos cartas. Luego puedes exiliar la Guerrillera revoloteadora. Cuando lo hagas, pon la carta de criatura o de batalla objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca. *(Para moler dos cartas, un jugador pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

- La habilidad disparada de la Guerrillera revoloteadora se dispara y va a la pila sin un objetivo. Si exilias la Guerrillera revoloteadora, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. En ese momento, elegirás la carta de criatura o batalla objetivo para esa segunda habilidad. Puedes elegir una carta que acabas de moler como objetivo o una carta que ya estuviera en tu cementerio.

Gremlin del Horno

{1} {R}

Criatura — Gremlin pirexiano

1/2

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

Cuando el Gremlin del Horno muera, incuba X, donde X es su fuerza. *(Crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1 sobre ella y “{2}: Transforma este artefacto”. Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

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

Guardia de las profundidades de Karsus

{2} {R}

Criatura — Guerrero viashino

4/3

Defensor.

Mientras la fuerza del Guardia de las profundidades de Karsus sea de 5 o más, puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- Una vez que el Guardia de las profundidades de Karsus atacara legalmente, reducir su fuerza a 4 o menos para que su última habilidad no se aplique no hará que deje de atacar.
-

Guardiana bendecida por el sol

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

{5}{R/P}: Transforma a la Guardiana bendecida por el sol. Activa esto solo como un conjuro. (*{R/P} puede pagarse con {R} o 2 vidas.*)

////

Conquistadora bendecida por el Horno

Criatura — Clérigo pirexiano

3/3

Siempre que la Conquistadora bendecida por el Horno ataque, crea una ficha girada y atacando que es una copia de ella. Pon un contador +1/+1 sobre esa ficha por cada contador +1/+1 sobre la Conquistadora bendecida por el Horno. Sacrifica esa ficha al comienzo del próximo paso final.

- La ficha no copia si la Conquistadora bendecida por el Horno está girada o enderezada (aunque el propio efecto hace que entre girada), si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- La ficha entra al campo de batalla y después se ponen los contadores sobre ella. En la mayoría de los casos, el juego verá una criatura 3/3 entrando al campo de batalla a efectos de las habilidades que se puedan disparar.
- Aunque la ficha entre al campo de batalla atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, como su propia habilidad, por ejemplo).

Guerrero de ruinaskar

{2}{G}{G}

Criatura — Guerrero humano

4/3

Respaldar 1.

Arrolla.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador o batalla, mira esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura o de tierra de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- En algunas situaciones poco habituales (la mayoría de ellas relacionadas con la redirección de daño), el Guerrero de ruinaskar puede hacer daño de combate a varios jugadores y/o batallas al mismo tiempo. Si se da el caso, su habilidad se disparará por cada uno de esos jugadores y/o batallas. Cada habilidad se resolverá por separado, lo que te permitirá mirar una cantidad de cartas igual al daño hecho a ese jugador o batalla específicos.
-

Hambre cósmica

{1}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a otra criatura, planeswalker o batalla objetivo.

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Hambre cósmica intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Hacia el fuego

{2}{R}

Conjuro

Elige uno:

- Hacia el fuego hace 2 puntos de daño a cada criatura, planeswalker y batalla.
 - Pon cualquier cantidad de cartas de tu mano en el fondo de tu biblioteca, luego roba esa misma cantidad de cartas más una.
- Si eliges el segundo modo, eliges cuántas cartas quieres poner en el fondo de tu biblioteca en cuanto Hacia el fuego se resuelve. Puedes elegir no poner ninguna carta en el fondo de tu biblioteca y solo robar una carta.

Helioid, el Amanecer Radiante

{2}{W}{W}

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

4/4

Cuando Helioid, el Amanecer Radiante entre al campo de batalla, regresa la carta de encantamiento objetivo que no sea una Deidad de tu cementerio a tu mano.

{3}{U/P}: Transforma a Helioid, el Amanecer Radiante. Activa esto solo como un conjuro. (*{U/P} puede pagarse con {U} o 2 vidas.*)

////

Helioid, el Eclipse Deformado

Criatura encantamiento legendaria — Deidad pirexiano

4/6

Puedes lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos por cada carta que tus oponentes hayan robado este turno.

- El efecto de “como si tuvieran la habilidad de destello” solo se aplica al lanzamiento de hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
- La última habilidad de Helioid, el Eclipse Deformado no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- Esa habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.

- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
- Si un hechizo que lanzas tiene $\{X\}$ en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de un hechizo es de $\{X\}\{R\}$ y tus oponentes robaron dos cartas este turno, podrías elegir 5 como valor de X y pagar $\{3\}\{R\}$ para lanzar el hechizo.

Hidetsugu y Kairi

$\{2\}\{U\}\{U\}\{B\}$

Criatura legendaria — Dragón demonio ogro

5/4

Vuela.

Cuando Hidetsugu y Kairi entren al campo de batalla, roba tres cartas, luego pon dos cartas de tu mano en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

Cuando Hidetsugu y Kairi mueran, exilia la primera carta de tu biblioteca. El oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a su valor de maná. Si es una carta de instantáneo o de conjuro, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná.

- Las dos cartas que pongas en la parte superior de tu biblioteca pueden ser de las tres que acabas de robar u otras que ya tuvieras en la mano.
- La última habilidad disparada hace objetivo al oponente. Si ese jugador es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No exiliarás una carta.
- Eliges si quieres lanzar la carta de instantáneo o de conjuro en cuanto la última habilidad disparada se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene $\{X\}$ en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Historiador de la guerra

$\{2\}\{G\}$

Criatura — Monje humano

3/3

Alcance.

El Historiador de la guerra tiene la habilidad de indestructible mientras haya atacado a una batalla este turno.

- La última habilidad del Historiador de la guerra comienza a aplicarse en cuanto se declara como atacante que está atacando a una batalla; esto se aplica durante todo el turno. No importa lo que le ocurrió a la batalla después de ese momento.

Hoplita escudoespejo

{R} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Vigilancia.

Siempre que una criatura que controlas sea objetivo de una habilidad de respaldar, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad de respaldar original. Si la criatura que termina siendo el objetivo de la copia es la criatura original con la habilidad de respaldar, obtendrá un contador +1/+1, pero no ganará ninguna habilidad. Si es una criatura distinta de la criatura original, obtendrá un contador +1/+1 y ganará habilidades.
- Si una criatura distinta a la criatura con la habilidad de respaldar termina siendo el objetivo tanto de la habilidad de respaldar como de la copia, obtendrá dos contadores +1/+1 y ganará todas las habilidades que no sean la de respaldar dos veces. En algunos casos, las habilidades duplicadas serán redundantes (dos copias de la habilidad de volar, por ejemplo). Sin embargo, si gana dos habilidades disparadas, por ejemplo, esas habilidades se dispararán por separado.

Imperiosaurio antiguo

{5} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

6/6

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.)*

Arrolla, rebatir {2}.

El Imperiosaurio antiguo entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él por cada criatura que lo convocó.

- No puedes girar más criaturas para convocar al Imperiosaurio antiguo de las que son necesarias para pagar el coste del hechizo. En la mayoría de los casos, esto significa siete criaturas. Sin embargo, si hay costes adicionales para lanzar el Imperiosaurio antiguo, puedes usar la habilidad de convocar para pagar también esos costes adicionales.

Incendio en la ciudad

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

Encantamiento

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.)*

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el triple de ese daño.

- Mientras controles el Incendio en la ciudad, si una criatura que controlas con la habilidad de arrollar fuera a hacer daño de combate a una criatura bloqueadora, debes asignar su daño sin modificaciones. Por ejemplo, una criatura 3/3 con la habilidad de arrollar que sea bloqueada por una criatura 2/2 puede asignar 1 punto de daño al jugador defensor. Luego hará 6 puntos de daño a la criatura bloqueadora (2 triplicado) y 3 puntos de daño al jugador defensor (1 triplicado).
- Si un efecto como el de la Pirohélice de Chandra te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones antes de triplicarlo.
- Si controlas dos copias del Incendio en la ciudad, el daño hecho por las fuentes que controlas se multiplicará por 9. Si controlas tres copias, se multiplicará por 27, y así sucesivamente.

Informador nezumi

{1}{B}

Criatura — Bribón rata

1/1

Cuando el Informador nezumi entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta.

- Para resolver la habilidad del Informador nezumi en un juego de varios jugadores, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano y la pone aparte sin mostrarla. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. Por último, todas las cartas elegidas se muestran y se descartan al mismo tiempo.

Inquisidor de Norn

{1}{W}

Criatura — Caballero pirexiano

1/1

Cuando el Inquisidor de Norn entre al campo de batalla, incuba 2. *(Crea una ficha de Incubadora con dos contadores +1/+1 sobre ella y “{2}: Transforma este artefacto”. Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

Siempre que un permanente que controlas se transforme en un Pirexiano, pon un contador +1/+1 sobre él.

- Solo se pueden transformar los permanentes de dos caras que se transforman (incluidas las cartas de dos caras que se transforman y las fichas de Incubadora). Un permanente boca arriba que se pone boca abajo no cuenta como una transformación, ni tampoco un permanente boca abajo que se pone boca arriba.
- La última habilidad del Inquisidor de Norn se disparará si un permanente que controlas se transforma en cualquier sentido: si pasa de estar boca arriba a boca abajo o viceversa, siempre que sea un Pirexiano después de hacerlo.

Instructor de herbología

{1}{G}

Criatura — Druida pueblo-arbóreo

1/3

Cuando el Instructor de herbología entre al campo de batalla, ganas 3 vidas.

{6}{B/P}: Transforma al Instructor de herbología.

Activa esto solo como un conjuro. (*{B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.*)

////

Invocador de padecimientos

Criatura — Pueblo-arbóreo pirexiano

3/3

Cuando esta criatura se transforme en el Invocador de padecimientos, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -0/-X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Invocador de padecimientos.

- Usa la fuerza del Invocador de padecimientos en cuanto su habilidad se resuelve para determinar el valor de X. Si el Invocador de padecimientos ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

Intercesor de la Hueste de Alabastro

{5}{W}

Criatura — Samurái pirexiano

3/4

Cuando el Intercesor de la Hueste de Alabastro entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que el Intercesor de la Hueste de Alabastro deje el campo de batalla.

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

- Si el Intercesor de la Hueste de Alabastro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, la criatura objetivo no será exiliada.

Inundación iridiscente

{1}{B}{B}

Conjuro

Todas las criaturas obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

Las criaturas que son verdes y/o blancas obtienen un -2/-2 adicional hasta el final del turno.

- Todos los efectos de la Inundación iridiscente se determinan en cuanto se resuelve. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno no obtendrán -1/-1 ni -3/-3 y tampoco lo harán los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas. Una criatura que obtiene -1/-1 no recibirá un -2/-2 adicional si se convierte más adelante en verde y/o blanca. Una criatura verde y/o blanca que obtuviera -3/-3 no verá el -2/-2 anulado si deja de ser verde y/o blanca más adelante.
-

Invasión de Alara

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

Batalla — Asedio

Cuando la Invasión de Alara entre al campo de batalla, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies dos cartas que no sean tierra con valor de maná de 4 o menos. Puedes lanzar una de esas dos cartas sin pagar su coste de maná. Pon una de ellas en tu mano. Luego pon las otras cartas exiliadas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

7

////

Despertar el Remolino

Conjuro

Despertar el Remolino es de todos los colores.

El jugador objetivo roba dos cartas. Puedes poner en el campo de batalla una carta de artefacto de tu mano. Crea una ficha que es una copia de un permanente que controlas. Distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas que controlas. Destruye el permanente objetivo que controla un oponente.

- Para la habilidad disparada de la Invasión de Alara, si exilias dos cartas que no sean tierra con valor de maná de 4 o menos, pero no lanzas una de ellas, la que no pongas en tu mano permanecerá en el exilio. No se pondrá en el fondo de tu biblioteca.
- Si solo exilias una carta que no sea tierra con valor de maná de 4 o menos, tienes la opción de lanzarla. Si no lo haces, la pondrás en tu mano.
- Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Despertar el Remolino tiene dos objetivos: el jugador que robará cartas y el permanente que controla un oponente que será destruido. Debes elegir objetivos legales para ambos para lanzar Despertar el Remolino. Todas las demás elecciones se hacen durante la resolución. En concreto, esto significa que puedes crear una ficha que es una copia del artefacto que acabas de poner en el campo de batalla (que quizás acabes de robar) y después poner contadores +1/+1 sobre ella si también es una criatura.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.

- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.
-

Invasión de Amonkhet

{1}{U}{B}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Amonkhet entre al campo de batalla, cada jugador muele tres cartas, luego cada oponente descarta una carta y tú robas una carta. *(Para moler tres cartas, un jugador pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

4

////

Converso de lazotep

Criatura — Zombie

4/4

Puedes hacer que el Converso de lazotep entre al campo de batalla como una copia de cualquier carta de criatura en un cementerio, excepto que es un Zombie negro 4/4 además de sus otros colores y tipos.

- Para resolver la habilidad de entra al campo de batalla de la Invasión de Amonkhet, primero cada jugador muele tres cartas. Después, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano y la pone aparte sin mostrarla. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. Por último, todas las cartas elegidas se muestran y se descartan al mismo tiempo. Finalmente, robas una carta.
 - El texto de reglas oficial del Converso de lazotep se actualizó para aclarar que conserva sus otros colores y tipos como parte de su efecto de copia.
 - El Converso de lazotep copia exactamente lo que estaba impreso en la carta de criatura original, con las excepciones indicadas.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta de criatura copiada se disparará cuando el Converso de lazotep entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la carta de criatura elegida también funcionará.
-

Invasión de Arcavios

{3}{U}{U}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exíllalo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Arcavios entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca, cementerio y/o fuera del juego una carta de instantáneo o de conjuro de la cual eres propietario, muéstrala y ponla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

7

////

Invocación de los fundadores

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano, puedes copiar ese hechizo.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego es de tu sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.
 - No tienes que declarar de antemano dónde vas a buscar. Puedes buscar en tu biblioteca, hacer un poco de tiempo, suspirar, comprobar el cementerio, mirar con enfado a tu oponente y después elegir una carta de conjuro de tu sidebar que te dará la victoria. Aunque quizás sea un poco dramático.
 - Una copia de un 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.
 - Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
 - La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
 - Si el hechizo copiado es modal (es decir, te permite elegir de entre una lista de efectos), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
 - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
 - Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
 - No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
-

Invasión de Azgol

{B} {R}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Azgol entre al campo de batalla, el jugador objetivo sacrifica una criatura o un planeswalker y pierde 1 vida.

4

////

Segador ceniciento

Criatura — Elemental zombie

2/1

Amenaza.

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre el Segador ceniciento si un permanente fue a un cementerio desde el campo de batalla este turno.

- La habilidad del Segador ceniciento se dispara al comienzo de cada uno de tus pasos finales, incluso si no fue nada a ningún cementerio ese turno. La habilidad verifica en cuanto se resuelve si poner un contador +1/+1 sobre el Segador ceniciento o no. Esto significa que la habilidad contará cualquier permanente que fue a un cementerio en respuesta a la habilidad.
- La habilidad contará cualquier permanente que fue a un cementerio, incluidas las fichas.
- Si un permanente que no sea ficha fue a un cementerio, no importa lo que le ocurra después a esa carta de permanente. La habilidad del Segador ceniciento la contará incluso si la carta abandonó el cementerio para cuando la habilidad se resuelva.

Invasión de Eldraine

{3} {B}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Eldraine entre al campo de batalla, el oponente objetivo descarta dos cartas.

4

////

Hadas agujoneadoras

Criatura — Hada

2/2

Vuela.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, si ese jugador tiene dos o menos cartas en la mano, las Hadas agujoneadoras le hacen 2 puntos de daño.

- En cuanto comience el mantenimiento de cada oponente, la habilidad de las Hadas agujoneadoras verificará si ese jugador tiene dos o menos cartas en la mano. Si tiene tres o más, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificar la mano del oponente en cuanto intente resolverse.

Si el oponente tiene tres o más cartas en la mano en ese momento, la habilidad no se resolverá y las Hadas agujijeadoras no le harán daño.

Invasión de Fiora

{4} {B} {B}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Fiora entre al campo de batalla, elige uno o ambos:

- Destruye todas las criaturas legendarias.
- Destruye todas las criaturas que no sean legendarias.

4

////

Marquesa, monarca decidida

Criatura legendaria — Noble humano

3/6

Amenaza, toque mortal.

Siempre que Marquesa, monarca decidida ataque, remueve todos los contadores de hasta un permanente objetivo.

Al comienzo de tu mantenimiento, si no recibiste daño de combate desde tu último turno, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si eliges ambos modos para la habilidad de entra al campo de batalla de la Invasión de Fiora, los modos suceden en orden. Primero se destruyen todas las criaturas legendarias y después las no legendarias.
-

Invasión de Gobakhan

{1} {W}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Gobakhan entre al campo de batalla, mira la mano del oponente objetivo. Puedes exiliar de ahí una carta que no sea tierra. Mientras esa carta permanezca exiliada, su propietario puede jugarla.

Cuesta {2} más lanzar un hechizo lanzado de esta manera.

3

////

Formación de escudos luminosos

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que atacó este turno.

Sacrificar la Formación de escudos luminosos: Las criaturas que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- Jugar la carta exiliada sigue todas las restricciones de cuándo jugarla normales.
- Si la carta exiliada es una carta de dos caras modal y su cara posterior es una tierra, su propietario puede jugarla como una tierra. (Ten en cuenta que, si la cara frontal también fuese una tierra, no se podría haber exiliado la carta).
- El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad de la Formación de escudos luminosos se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán las habilidades de antimaleficio e indestructible.

Invasión de Ikoría

{X} {G} {G}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Ikoría entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta de criatura que no sea Humano con valor de maná de X o menos y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

6

////

Zilortha, Alfa de Ikoría

Criatura legendaria — Dinosaurio

8/8

Alcance.

Por cada criatura que no sea Humano que controlas, puedes hacer que esa criatura asigne su daño de combate como si no hubiera sido bloqueada.

- Decides si quieres asignar el daño de combate de una criatura que no sea Humano como si no hubiera sido bloqueada justo antes de asignar ese daño. Puedes realizar elecciones diferentes para cada criatura que no sea Humano que controlas; es decir, puedes hacer que ninguna, algunas o todas esas criaturas asignen su daño de combate como si no hubieran sido bloqueadas.
- Asignar el daño de una criatura como si no hubiera sido bloqueada es todo o nada. No puedes usar este efecto para asignar una parte del daño de la criatura a una criatura bloqueadora y el resto al jugador, planeswalker o batalla al que ataca.
- Incluso si una criatura asigna daño como si no hubiera sido bloqueada, seguirá recibiendo daño de las criaturas que la bloquean.

Invasión de Kaladesh

{U} {R}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo. Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Kaladesh entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

4

////

Alaetérea, nave insignia de Escama Áurea

Artefacto legendario — Vehículo

*/4

Vuela.

La fuerza de Alaetérea, nave insignia de Escama Áurea es igual a la cantidad de artefactos que controlas.

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

- Mientras Alaetérea siga siendo un artefacto, su habilidad contará a la propia Alaetérea.

Invasión de Kaldheim

{3} {R}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo. Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Kaldheim entre al campo de batalla, exilia todas las cartas de tu mano y luego roba esa misma cantidad de cartas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar las cartas exiliadas de esta manera.

4

////

Pira del Árbol del Mundo

Encantamiento

Descartar una carta de tierra: La Pira del Árbol del Mundo hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

Siempre que descartes una carta de tierra, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Tanto la Invasión de Kaldheim como la Pira del Árbol del Mundo tienen una habilidad que te permite jugar cartas desde el exilio. Puedes jugar esas cartas durante el plazo especificado incluso si el permanente con la habilidad deja el campo de batalla o pierdes su control.
- Jugar las cartas exiliadas sigue las reglas normales para jugar esas cartas. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarlas. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de criatura, puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Todas las cartas que no juegues permanecerán en el exilio.
- La última habilidad de la Pira del Árbol del Mundo se disparará siempre que descartes una carta de tierra por el motivo que sea, no solo porque activaste su otra habilidad.
- Si esa habilidad se dispara durante el paso de limpieza porque descartaste una carta de tierra para tener tu tamaño máximo de mano, recibirás la prioridad después de que la habilidad se resuelva, por lo que podrás lanzar una carta de instantáneo o una carta con la habilidad de destello que exiliaste. Tanto si lanzas la carta exiliada como si no, habrá otro paso de limpieza antes de finalizar el turno.

Invasión de Kamigawa

{3} {U}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Kamigawa entre al campo de batalla, gira el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre él.

(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)

4

////

Saboteadores de la azotea

Criatura — Ninja pueblo-lunar

2/3

Vuela.

Siempre que los Saboteadores de la azotea hagan daño de combate a un jugador o batalla, roba una carta.

- La habilidad de entra al campo de batalla de la Invasión de Kamigawa puede hacer objetivo a un artefacto o criatura que ya esté girado.

Invasión de Kylem

{2} {R} {W}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Kylem entre al campo de batalla, cada una de hasta dos criaturas objetivo obtienen +2/+0 y ganan las habilidades de vigilancia y prisa hasta el final del turno.

5

////

Equipo de Valor's Reach

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Guerrero rojas y blancas 3/2 con "Siempre que esta criatura y al menos otra ficha de criatura ataquen, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura".

- El miembro del mejor Equipo de Valor's Reach ~~del mundo~~ y la otra ficha de criatura no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla para que la habilidad se dispare.
- La habilidad disparada de las fichas también funciona si una criatura que no sea ficha la gana de alguna manera. Por ejemplo, si una criatura que no sea ficha se convierte en una copia de la ficha y después ataca con una ficha de criatura, la habilidad se disparará.

Invasión de Mercadia

{1} {R}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Mercadia entre al campo de batalla, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba dos cartas.

4

////

Esculpellamas kyren

Criatura — Cambiahechizos trasgo

3/3

{2} {R}, {T}, descartar una carta: Crea dos fichas de criatura Elemental azules y rojas 1/1. Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad del Esculpellamas kyren se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las fichas de Elemental obtendrán las bonificaciones, pero las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criatura más adelante en el turno no lo harán.
-

Invasión de Muraganda

{4} {G}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Muraganda entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, esa criatura lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

6

////

Plasma primario

Criatura — Cieno

4/4

Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo obtiene +2/+2 y pierde todas las habilidades hasta el final del turno.

- Solo puedes elegir una criatura que controlas como objetivo de la habilidad de entra al campo de batalla de la Invasión de Muraganda.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la otra criatura no lo es, pondrás igualmente el contador +1/+1 sobre la criatura que controlas, pero ninguna criatura hará daño ni lo recibirá.
- Una criatura que pierde todas las habilidades debido a la habilidad del Plasma primario (ñam ñam) puede ganar habilidades más adelante.
- Si la criatura afectada por la habilidad del Plasma primario (ñam ñam) tuviera una habilidad que define su fuerza y/o resistencia, ese valor base se convertirá en 0. En muchas situaciones, tener una resistencia base de 0 sería un problema, pero la habilidad del Plasma primario (ñam ñam), por suerte, otorga +2/+2, por lo que la criatura debería sobrevivir.

Invasión de Nueva Capenna

{W} {B}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Nueva Capenna entre al campo de batalla, puedes sacrificar un artefacto o criatura. Cuando lo hagas, exilia el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente.

4

////

Cañón crepitante sagrado

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y sobre cada otra criatura que controlas que comparta un tipo de criatura con ella.

Equipar {1}.

- La habilidad de la Invasión de Nueva Capenna se dispara y va a la pila sin ningún objetivo. Si sacrificas un artefacto o criatura, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. En ese momento, eliges el artefacto o criatura objetivo para esa segunda habilidad.
- Una criatura “comparte un tipo de criatura” con la criatura equipada si tienen al menos un tipo de criatura en común. Cualquier criatura obtendrá solo un contador +1/+1 de esta manera, aunque tenga varios tipos de criatura en común con la criatura equipada.

Invasión de Nueva Phyrexia

{X}{W}{U}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exíllalo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Nueva Phyrexia entre al campo de batalla, crea X fichas de criatura Caballero blancas y azules 2/2 con la habilidad de vigilancia.

6

////

Teferi Akosa de Zhalfir

Planeswalker legendario — Teferi

4

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

−2: Obtienes un emblema con “Los Caballeros que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de rebatir {1}”.

−3: Gira cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas. Cuando lo hagas, baraja el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente con valor de maná de X o menos en la biblioteca de su propietario, donde X es la cantidad de criaturas giradas de esta manera.

- El texto de reglas oficial de la última habilidad de Teferi Akosa se actualizó para aclarar su función. El texto actualizado está incluido aquí.
- Activas la última habilidad de Teferi Akosa sin elegir un objetivo ni girar ninguna criatura. En cuanto se resuelve, eliges qué criaturas enderezadas que controlas quieres girar, si quieres hacerlo con alguna. Si no giras ninguna (incluyendo si no controlas ninguna), X es 0. Después de que gires criaturas o no, se dispara la habilidad disparada reflexiva. Eliges el objetivo para esa habilidad en cuanto se pone en la pila.

Invasión de Pyrulea

{G}{U}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Pyrulea entre al campo de batalla, adivina 3, luego muestra la primera carta de tu biblioteca.

Si es una carta de tierra o de dos caras, roba una carta.

4

////

Cuernorrecio descomunal

Criatura — Bestia

4/4

Arrolla, rebatir {2}.

Los otros permanentes transformados que controlas tienen las habilidades de arrollar y rebatir {2}.

- Si muestras una carta de tierra o de dos caras para la habilidad de la Invasión de Pyrulea, esa carta será la que robes.
- Un “permanente transformado” es un permanente de dos caras con la cara posterior boca arriba. En particular, los permanentes de dos caras modales y los permanentes combinados nunca son permanentes transformados, sin importar qué cara tengan boca arriba.

Invasión de Rávnica

{5}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Rávnica entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente que no sea de exactamente dos colores.

4

////

Ejemplar del Pacto entre Gremios

Criatura artefacto — Constructo

5/5

Siempre que lances un hechizo de exactamente dos colores, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta que sea de exactamente dos colores de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Un permanente que no sea tierra y que no sea de exactamente dos colores puede ser incoloro, monocolor o tener tres o más colores.
-

Invasión de Regatha

{2} {R}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Regatha entre al campo de batalla, hace 4 puntos de daño a otra batalla u oponente objetivo y 1 punto de daño a hasta una criatura objetivo.

5

////

Discípulos del infierno

Criatura — Monje humano

4/4

Destreza. (Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

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

- Los Discípulos del infierno modifican el daño que se le fuera a hacer a cualquier criatura, sin importar quién la controla, así como a cualquier batalla, sin importar quién la protege. Tus compañeros de equipo estarán a salvo. De momento.
 - La fuente que hace los 2 puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. El daño no lo hacen los Discípulos del infierno.
 - Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría una fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de los Discípulos del infierno ya no se aplica.
 - Si el daño hecho por una fuente se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla, divide la cantidad original antes de sumar 2. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de conjuro que hace 4 puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de objetivos, podrías decidir que haga 3 puntos de daño a una criatura y 1 punto de daño a una batalla. Luego esas cantidades se modifican a 5 y 3 puntos de daño respectivamente.
-

Invasión de Segovia

{2} {U}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Segovia entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Kraken azules 1/1 con la habilidad de arrollar.

4

////

Caetus, tirana marina de Segovia

Criatura legendaria — Serpiente

3/3

Los hechizos que no sean de criatura que lances tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo que no sea de criatura cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Al comienzo de tu paso final, endereza hasta cuatro criaturas objetivo.

- Si sacrificas a Caetus mientras lanzas un hechizo que no sea de criatura (por ejemplo, para activar una habilidad de maná), el hechizo no tendrá la habilidad de convocar cuando pagues sus costes a menos que tenga la habilidad de convocar por otro motivo.

Invasión de Tarkir

{1} {R}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Tarkir entre al campo de batalla, muestra cualquier cantidad de cartas de Dragón de tu mano. Cuando lo hagas, la Invasión de Tarkir hace X más 2 puntos de daño a cualquier otro objetivo, donde X es la cantidad de cartas mostradas de esta manera. *(X puede ser 0.)*

5

////

Fauces de trueno desafiante

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, arrolla.

Siempre que un Dragón que controlas ataque, hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La habilidad de entra al campo de batalla de la Invasión de Tarkir se dispara y va a la pila sin ningún objetivo. En cuanto se resuelve, mostrarás cualquier cantidad de cartas de Dragón de tu mano. Tal y como te recuerda la carta, esa cantidad puede ser cero. Después la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. En ese momento, eliges el objetivo para esa segunda habilidad.

- Si no muestras ninguna carta de Dragón de tu mano, la habilidad disparada reflexiva provocará que la Invasión de Tarkir haga 2 puntos de daño al objetivo de la habilidad.

Invasión de Theros

{2}{W}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exíllalo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Theros entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de Aura, Deidad o Semidiós, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

4

////

Efara, protectora incansable

Criatura encantamiento legendaria — Deidad

4/4

Efara, protectora incansable tiene las habilidades de vínculo vital e indestructible mientras controles al menos otros tres encantamientos.

Siempre que otro encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

- El daño que recibe Efara se tiene en cuenta aunque Efara tenga la habilidad de indestructible. Por ejemplo, si Efara recibe una cantidad de daño que sería letal y después pierde la habilidad de indestructible (quizás porque pierdes el control de algunos encantamientos), se destruirá la próxima vez que se realicen acciones basadas en estado. Sin embargo, la verificación de si una criatura que recibió daño de una fuente con la habilidad de toque mortal es destruida solo se produce la primera vez que se realizan acciones basadas en estado tras el evento de asignación de daño.
- Si Efara entra al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que otros encantamientos, su última habilidad se disparará por cada uno de esos otros encantamientos.

Invasión de Tolvada

{3}{W}{B}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exíllalo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Tolvada entre al campo de batalla, regresa la carta de permanente objetivo que no sea batalla de tu cementerio al campo de batalla.

5

////

El Cielo Fracturado

Encantamiento

Las fichas de criatura que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Espíritu blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.

- La primera habilidad de El Cielo Fracturado se aplica a todas las fichas de criatura que controlas, no solo a aquellas creadas por su otra habilidad.

Invasión de Ulgrotha

{4} {B}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Ulgrotha entre al campo de batalla, hace 3 puntos de daño a cualquier otro objetivo y tú ganas 3 vidas.

5

////

Abuela Ravi Sengir

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Vuela.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, pon un contador +1/+1 sobre la Abuela Ravi Sengir y ganas 1 vida.

- Si las criaturas que controlan tus oponentes mueren al mismo tiempo que la Abuela Ravi Sengir, su última habilidad se disparará una vez por cada una de esas criaturas. No pondrás contadores +1/+1 sobre ella, pero ganarás vidas. No está nada mal, corazón.

Invasión de Vryn

{3} {U}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exílialo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Vryn entre al campo de batalla, roba tres cartas, luego descarta una carta.

4

////

Anillo mágico sobrecargado

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar el Anillo mágico sobrecargado:

Copia el hechizo objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Se actualizó el texto de reglas oficial del Anillo mágico sobrecargado. Omitimos sin querer la frase que te permite elegir nuevos objetivos para la copia.
- Una copia de un 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.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.

- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
 - Si el hechizo copiado es modal (es decir, te permite elegir de entre una lista de efectos), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
 - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
 - Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
 - No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
-

Invasión de Zendikar

{3} {G}

Batalla — Asedio

(En cuanto un Asedio entre, elige un oponente para que lo proteja. Tú y otros jugadores pueden atacarlo.

Cuando sea derrotado, exíllalo y luego lánzalo transformado.)

Cuando la Invasión de Zendikar entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

3

////

Aerorruina despertada

Criatura — Elemental

4/4

Vigilancia, prisa.

Mientras la Aerorruina despertada esté en el campo de batalla, es una tierra además de sus otros tipos.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- La Aerorruina despertada se lanza como un hechizo de criatura. Puede ser contrarrestado y se puede responder a él. No será una tierra además de sus otros tipos hasta que entre al campo de batalla.
 - Si la Aerorruina despertada entra al campo de batalla, se disparará cualquier habilidad que se dispare siempre que una tierra entre al campo de batalla.
-

Jin-Gitaxias

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

5/5

Rebatir {2}.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura con valor de maná de 3 o más, roba una carta.

{3}{U}: Exilia a Jin-Gitaxias, luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

Activa esto solo como un conjuro y solo si tienes siete o más cartas en tu mano.

////

La Gran Síntesis

Encantamiento — Saga

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

I — Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en tu mano. Tu mano no tiene tamaño máximo mientras controles La Gran Síntesis.

II — Regresa todas las criaturas que no sean Pirexiano a las manos de sus propietarios.

III — Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos desde tu mano sin pagar sus costes de maná. Exilia La Gran Síntesis, luego regrésala al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

- Una vez que actives la última habilidad de Jin-Gitaxias, no importa lo que le ocurra a la cantidad de cartas en tu mano. La habilidad se resuelve incluso si tienes seis o menos cartas en tu mano en ese momento.
 - Para el capítulo I de La Gran Síntesis, la cantidad de cartas que robas se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Si ya no controlas La Gran Síntesis en ese momento, tu tamaño máximo de mano no cambiará.
 - Todos los hechizos que lances debido al capítulo III se lanzan durante la resolución de esa habilidad. Puedes lanzarlos en cualquier orden y las restricciones sobre cuándo jugar las cartas según su tipo se ignoran. Una vez lanzados los hechizos, antes de que se resuelvan, La Gran Síntesis se exiliará y regresará como Jin-Gitaxias.
 - Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de permanente lanzados de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias la Jugada gemela y la Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndole objetivo; pero si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. 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.
-

Kami de las esperanzas susurradas

{2}{G}

Criatura — Espíritu

1/1

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre un permanente que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre ese permanente.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la fuerza del Kami de las esperanzas susurradas.

- Si otro permanente que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
- Sin embargo, si el Kami de las esperanzas susurradas entra al campo de batalla de alguna manera con contadores +1/+1 sobre él, su primera habilidad no se aplicará a sí mismo.
- Si controlas dos copias del Kami de las esperanzas susurradas, la cantidad de contadores +1/+1 que se ponen sobre un permanente es de dos más la cantidad original. Con tres copias del Kami de las esperanzas susurradas se suman tres y así sucesivamente.
- Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.
- La última habilidad es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Kavu masticador

{3}{G}

Criatura — Kavu

3/3

Respaldar 1. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.)*

Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

- Una vez que el Kavu masticador sea bloqueado legalmente por una criatura, si se cambia la fuerza de esa criatura a 2 o menos, no se anulará ese bloqueo.

Kogla y Yidaro

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

Criatura legendaria — Tortuga dinosaurio simio

7/7

Cuando Kogla y Yidaro entren al campo de batalla, elige uno:

- Ganan las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.
- Luchan contra la criatura objetivo que no controlas.

{2}{R}{G}, descartar a Kogla y Yidaro: Destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo. Baraja a Kogla y Yidaro en tu biblioteca desde tu cementerio, luego roba una carta.

- No tienes que elegir un artefacto o encantamiento objetivo para la última habilidad. Sin embargo, si lo haces y ese permanente es un objetivo ilegal en el momento en que la habilidad intenta resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No barajarás a Kogla y Yidaro en tu biblioteca y no robarás una carta.

Kroxia y Kunoros
{3}{R}{W}{B}
Criatura legendaria — Perro gigante anciano

6/6

Vigilancia, amenaza, vínculo vital.

Siempre que Kroxia y Kunoros entren al campo de batalla o ataquen, puedes exiliar cinco cartas de tu cementerio.

Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- La última habilidad de Kroxia y Kunoros se dispara y va a la pila sin un objetivo. Si exilias cinco cartas de tu cementerio, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. En ese momento, eliges la carta de criatura objetivo para esa segunda habilidad.

Líder de progenie acaparador

{5}{B}{B}{B}

Criatura — Dragón

7/6

Convocar.

Vuela.

Cuando el Líder de progenie acaparador entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta, exíliala boca abajo y luego baraja. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes jugarla.

Los hechizos que lanzas desde el exilio tienen la habilidad de convocar.

- Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes mirarla. Esto es cierto incluso después de que el Líder de progenie acaparador deje el campo de batalla.
- Si otro jugador gana el control del Líder de progenie acaparador, seguirás siendo tú quien pueda mirar y jugar la carta exiliada. Ese jugador no podrá mirar ni jugar dicha carta.

Mofa mortal

{2}{B}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura o planeswalker objetivo. Crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- Si el objetivo de la Mofa mortal es ilegal en cuanto el hechizo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Tesoro.
-

Moloc acechador de las arenas

{1}{G}{G}

Criatura — Lagarto

4/2

Destello.

Cuando el Moloc acechador de las arenas entre al campo de batalla, si un oponente lanzó un hechizo azul y/o negro este turno, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de permanente de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- No importa si el hechizo azul y/o negro que lanzó un oponente ese turno se resolvió, si no se resolvió, si fue contrarrestado o si sigue en la pila.

Momento de la verdad

{1}{U}

Instantáneo

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de esas cartas en tu mano, una en tu cementerio y una en el fondo de tu biblioteca.

- Si hay menos de tres cartas en tu biblioteca, mira todas las cartas en tu biblioteca y sigue las instrucciones en orden. Por ejemplo, si solo tienes dos cartas en tu biblioteca, mirarías ambas, pondrías una en tu mano y después pondrías la otra en el cementerio.

Negociadora espabilada

{1}{G}

Criatura — Ciudadano felino

0/2

Respaldar 1. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.)*

Esta criatura asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

- La habilidad de la Negociadora espabilada no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a causar daño “igual a la fuerza de una criatura”. En concreto, si la Negociadora espabilada (o la criatura que gana su habilidad) lucha, usa su fuerza real para determinar cuánto daño hace.
-

Nómada y Giada
{1}{W}{U}
Criatura legendaria — Ángel humano
2/3

Destello.

Vuela.

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

Puedes lanzar hechizos con las habilidades de destello o volar desde la parte superior de tu biblioteca.

- Nómada y Giada te permiten mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.

Oleada de salvación

{W}

Instantáneo

Tú y los permanentes que controlas ganan la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Previén todo el daño que fueran a hacer las fuentes negras y/o rojas a las criaturas que controlas este turno.

- El conjunto de permanentes que ganan la habilidad de antimaleficio se determina en cuanto la Oleada de salvación se resuelve. Los permanentes que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán la habilidad de antimaleficio. Sin embargo, el efecto de prevención de daño se aplicará a todas las criaturas que controlas durante el turno, incluso si no las controlabas (o no eran criaturas) cuando se resolvió la Oleada de salvación.

Omnath, centro del todo

{W}{U}{B/P}{R}{G}

Criatura legendaria — Elemental pirexiano

4/4

Si fueras a perder maná no usado, en vez de eso, ese maná se convierte en negro.

Al comienzo de tu fase principal precombate, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes mostrar esa carta si tiene tres o más símbolos de maná de color en su coste de maná. Si lo haces, agrega tres manás de cualquier combinación de sus colores y ponla en tu mano. Si no la muestras, ponla en tu mano.

- Mientras Omnath, centro del todo permanezca bajo tu control, conservarás el maná no usado a medida que terminen los pasos y las fases, aunque ese maná se convertirá en negro. Esto significa que puedes agregar maná y usarlo durante un paso, una fase o un turno posterior. Una vez que Omnath deje de estar bajo tu control, tendrás hasta el final del paso o la fase actual para utilizar el maná antes de que se pierda.

- Si el maná no usado tiene cualquier restricción o condición asociada a él (por ejemplo, si lo produjo el Buhonero de presagios), esas restricciones o condiciones siguen asociadas a ese maná cuando se convierte en negro.
- La última habilidad de Omnath no es una habilidad de maná, aunque pueda hacer que agregues maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Los símbolos de maná de la carta que muestres pueden tener cualquier combinación de colores. Por ejemplo, puedes mostrar una carta con coste de maná de $\{1\}\{R\}\{R\}\{R\}$, una con coste de maná de $\{4\}\{U\}\{R\}\{W\}$, una con coste de maná de $\{W\}\{U\}\{B\}\{R\}\{G\}$ o una con coste de maná de $\{r/g\}\{G\}\{g/w\}$.

Ozolito, la Torre Destrozada

$\{1\}\{G\}$

Artefacto legendario

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre un artefacto o criatura que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre él.

$\{1\}\{G\}$, $\{T\}$: Pon un contador +1/+1 sobre el artefacto o criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

Ciclo $\{2\}$. ($\{2\}$, descartar esta carta: Roba una carta.)

- Si otro artefacto o criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
- Sin embargo, si el Ozolito, la Torre Destrozada entra al campo de batalla de alguna manera con contadores +1/+1 sobre él, su primera habilidad no se aplicará a sí mismo.
- Si de alguna manera controlas dos copias del Ozolito, la Torre Destrozada, la cantidad de contadores +1/+1 que se ponen sobre un artefacto o criatura que controlas es de dos más la cantidad original. Con tres copias del Ozolito se agregan tres, y así sucesivamente.
- Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.

Pendenciero botánico

$\{G\}\{W\}$

Criatura — Guerrero elemental

0/0

Arrolla.

El Pendenciero botánico entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre otro permanente que controlas, si es la primera vez que se pusieron contadores +1/+1 sobre ese permanente este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Pendenciero botánico.

- Por cada otro permanente que controlas, el Pendenciero botánico contará los contadores +1/+1 que se pusieron sobre ese permanente en cualquier momento durante ese turno, incluso si el Pendenciero botánico no estaba en el campo de batalla en ese momento. Por ejemplo, si se pone un contador +1/+1 sobre una

criatura que controlas, después lanzas el Pendenciero botánico y luego se pone otro contador +1/+1 sobre la primera criatura, la última habilidad del Pendenciero botánico no se disparará.

- Siempre que otro permanente entre al campo de batalla bajo tu control con uno o más contadores +1/+1 sobre él, la última habilidad del Pendenciero botánico se disparará.

Polukranos renacido

{G}{G}{G}

Criatura legendaria — Hydra

4/5

Alcance.

{6}{W/P}: Transforma a Polukranos renacido. Activa esto solo como un conjuro. (*{W/P} puede pagarse con {W} o 2 vidas.*)

////

Polukranos, motor de la ruina

Criatura legendaria — Hydra pirexiano

6/6

Alcance, vínculo vital.

Siempre que Polukranos, motor de la ruina u otra Hydra que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de criatura Hydra Pirexiano verde y blanca 3/3 con la habilidad de alcance y una ficha de criatura Hydra Pirexiano verde y blanca 3/3 con la habilidad de vínculo vital.

- Si Polukranos, motor de la ruina y otras Hidras que no sean fichas que controlas mueren al mismo tiempo, la habilidad disparada de Polukranos se disparará una vez por él y otra por cada una de esas otras Hidras.

Poner fin

{2}{W}

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 el planeswalker que fue activado este turno o la criatura girada objetivo.

- Un planeswalker fue “activado” durante un turno si se activó una de sus habilidades ese turno. Esto incluye las habilidades de lealtad y cualquier otra habilidad activada que pueda tener. Puede que esa habilidad todavía esté en la pila o que ya se resolviera, no pudiera resolverse, se contrarrestara o se removiera de la pila de otra manera.
 - Una vez activada una habilidad de un planeswalker, no importa si el planeswalker pierde esa habilidad. Ese planeswalker fue “activado” ese turno.
 - Los emblemas son objetos independientes de los planeswalkers de los que los obtuviste. Activar la habilidad de un emblema no provoca que ningún planeswalker se “active”.
-

Protectora de vainas élfica

{1}{B}{G}

Criatura — Elfo pirexiano

3/3

Cuando la Protectora de vainas élfica entre al campo de batalla, incuba 2. (*Crea una ficha de Incubadora con dos contadores +1/+1 sobre ella y "{2}: Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.*)

{5}: Transforma la ficha de Incubadora objetivo que controlas. Duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre la ella.

- La ficha de Incubadora objetivo se transforma antes de duplicar los contadores +1/+1, por lo que cualquier cosa que se fije en que se ponen contadores +1/+1 sobre una criatura verá que se ponen sobre la criatura artefacto Pirexiano.

Protegevínculos resistente

{W}

Criatura — Explorador humano

0/1

Respaldar 1. (*Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.*)

Cuando esta criatura muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- La última habilidad de la Protegevínculos resistente pone los contadores que estaban sobre la criatura con la habilidad sobre la criatura objetivo, no solo los contadores +1/+1.
- La última habilidad de la Protegevínculos resistente no te hace mover los contadores de la criatura con la habilidad a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía la primera criatura cuando murió.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito cuando la Protegevínculos resistente muere, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si la criatura con la última habilidad de la Protegevínculos resistente tiene contadores -1/-1 sobre ella cuando muere, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que el receptor también muera.

Purificación temporal

{3}{U}

Conjuro

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.*)

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

- El propietario del permanente elige dónde va la carta. Todos los jugadores conocen esa elección.
- En algunos casos poco habituales (aunque cada vez son más), un permanente puede estar compuesto de varias cartas, como un permanente combinado o una criatura mutada. En esos casos, el propietario del permanente pone todas esas cartas en su biblioteca en segundo lugar desde la parte superior (es decir, bajo la primera carta) o en el fondo en cualquier orden. Los demás jugadores saben qué opción se elige, pero no conocerán el orden relativo de las cartas.

Quintorius, maestro sabio

{3} {R} {W}

Criatura legendaria — Clérigo elefante

3/5

Vigilancia.

Al comienzo de tu paso final, exilia la carta objetivo que no sea tierra ni criatura de tu cementerio. Crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 3/2.

{1} {R} {W}, {T}, sacrificar un Espíritu: Elige una carta objetivo exiliada con Quintorius. Puedes lanzar esa carta este turno sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, ponlo en el fondo de la biblioteca de su propietario.

- Si el objetivo de la habilidad disparada de Quintorius es un objetivo ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Espíritu.
- Las dos últimas habilidades de Quintorius están vinculadas. La última habilidad solo puede hacer objetivo a cartas exiliadas por la habilidad disparada. Si un Espíritu que sacrificas para activar la última habilidad termina en el exilio debido a un efecto de reemplazo, esa carta no podrá ser el objetivo de la última habilidad.
- Debes seguir todas las reglas correspondientes sobre cuándo lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si la carta es una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Ráptor arrasador

{2} {R} {R}

Criatura — Dinosaurio

4/4

Arrolla, prisa.

{2} {R}: El Ráptor arrasador obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

Siempre que el Ráptor arrasador haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño a un objetivo entre un planeswalker que controla ese jugador o una batalla que protege ese jugador.

- Al contrario que muchas habilidades similares, la habilidad disparada del Ráptor arrasador se dispara siempre que hace daño de combate a un oponente, no a un jugador. Si por algún motivo te hace daño de combate a ti (normalmente debido a un efecto de redirección, que sería extraño), la habilidad no se disparará.
-

Rankle y Torbran

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

Criatura legendaria — Enano hada

3/4

Vuela, daña primero, prisa.

Siempre que Rankle y Torbran hagan daño de combate a un jugador o batalla, elige cualquier cantidad de opciones:

- Cada jugador crea una ficha de Tesoro.
 - Cada jugador sacrifica una criatura.
 - Si una fuente fuera a hacer daño a un jugador o batalla este turno, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 2.
- Puedes no elegir ninguno de los modos, algunos de ellos o todos ellos. Los modos elegidos sucederán en orden.
 - Para resolver el segundo modo, comenzando contigo (o, en casos poco habituales, el jugador cuyo turno se está jugando si no eres tú) y continuando por orden de turno, cada jugador elige una criatura que controla para sacrificarla. Después, esas criaturas se sacrifican al mismo tiempo.
 - La fuente que hace los 2 puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. Rankle y Torbran no hacen el daño a menos que Rankle y Torbran sean la fuente de daño original.
 - Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría una fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de Rankle y Torbran ya no se aplica.
-

Rechazo artístico

{4} {U} {U}

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.)*

Elige uno o ambos:

- Contrarresta el hechizo objetivo.
 - Roba dos cartas, luego descarta una carta.
- Si eliges ambos modos y el objetivo del primer modo es un objetivo ilegal en el momento en que el Rechazo artístico intenta resolverse (probablemente porque ese hechizo fue contrarrestado por otra cosa), el Rechazo artístico no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ni descartarás ninguna carta.
-

Rechazo de Efera

{2}{U}

Instantáneo

Cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante.

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

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.)*

- La habilidad de reducción de coste del Rechazo de Efera no afecta a su coste de maná ni a su valor de maná. Únicamente afecta al coste total que pagas. En concreto, su valor de maná siempre es de 3.

Recolectora de halo

{1}{U}{B}

Criatura — Bribón hada

3/1

Vuela.

Cuando la Recolectora de halo entre al campo de batalla, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, puedes lanzar desde un cementerio la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná de X sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

- La habilidad de entra al campo de batalla de la Recolectora de halo se dispara y va a la pila sin ningún objetivo. Si pagas {X}, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. Elegirás la carta de instantáneo o de conjuro objetivo para la segunda habilidad en ese momento, según el valor que eligieras para X. X puede ser 0.
- Eliges si quieres lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Rencor volcánico

{1}{R}

Instantáneo

El Rencor volcánico hace 3 puntos de daño a la criatura, planeswalker o batalla objetivo. Puedes poner una carta de tu mano en el fondo de tu biblioteca. Si lo haces, roba una carta.

- Si la criatura, planeswalker o batalla objetivo es un objetivo ilegal en el momento en que el Rencor volcánico intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No podrás poner una carta de tu mano en el fondo de tu biblioteca y no robarás una carta.

Reutilización despiadada

{4} {B} {B}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Incuba 3. *(Crea una ficha de Incubadora con tres contadores +1/+1 sobre ella y "{2}": Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

- Si el objetivo de la Reutilización despiadada es ilegal en cuanto el hechizo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No incubarás.

Romper el portal

{1} {W}

Conjuro

Elige uno:

- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo que no sea ficha que controla un oponente. Incuba 2. *(Crea una ficha de Incubadora con dos contadores +1/+1 sobre ella y "{2}": Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*
 - Incuba 2, luego transforma una ficha de Incubadora que controlas.
- Para el primer modo, si el artefacto o encantamiento que no sea ficha es un objetivo ilegal en el momento en que Romper el portal intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No incubarás.
 - Para el segundo modo, la ficha de Incubadora se elige en cuanto Romper el portal se resuelve. Puedes transformar la ficha de Incubadora que acabas de crear o una que ya controles.

Romperreinos, el Árbol de la Invasión

{3}

Artefacto legendario

{2}, {T}: El oponente objetivo muele tres cartas. Pon en el campo de batalla girada bajo tu control una carta de tierra de su cementerio. Gana "Si esta tierra fuera a dejar el campo de batalla, exíliala en vez de ponerla en cualquier otro lado".

{10}, {T}, sacrificar al Romperreinos, el Árbol de la Invasión: Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de Magistrado, ponlas en el campo de batalla y luego baraja.

- La carta de tierra que pones en el campo de batalla puede ser una que se acaba de moler o una que ya estuviera en su cementerio.

- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todas las tierras que controlas con la habilidad del Romperreinos.
-

Rona, heraldo de la invasión

{1}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

Siempre que lances un hechizo legendario, endereza a Rona, heraldo de la invasión.

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

{5}{B/P}: Transforma a Rona. Activa esto solo como un conjuro. (*{B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.*)

////

Rona, arrasadora de Tolaria

Criatura legendaria — Hechicero pirexiano

5/5

Arrolla.

Siempre que una fuente haga daño a Rona, arrasadora de Tolaria, el controlador de esa fuente exilia una carta de su mano al azar. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla bajo tu control. De lo contrario, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná.

- La primera habilidad de Rona, heraldo de la invasión se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
 - Si juegas una tierra legendaria, la primera habilidad no se disparará.
 - El hechizo que lanzas desde el exilio sin pagar su coste de maná se lanza durante la resolución de la habilidad disparada. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzar ese hechizo basadas en el tipo de carta.
 - Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
 - Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Serafín de Nueva Capenna

{2}{W}

Criatura — Soldado ángel

2/2

Vuela.

{4}{B/P}: Transforma a la Serafín de Nueva Capenna.

Activa esto solo como un conjuro. (*{B/P}* puede pagarse con *{B}* o 2 vidas.)

////

Serafín de Nueva Phyrexia

Criatura — Ángel pirexiano

3/3

Vuela.

Siempre que la Serafín de Nueva Phyrexia ataque, puedes sacrificar otra criatura o artefacto. Si lo haces, la Serafín de Nueva Phyrexia obtiene +2/+1 hasta el final del turno.

- Cualquier jugador puede responder a la habilidad disparada de la Serafín de Nueva Phyrexia, pero, una vez que esa habilidad comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción entre tu decisión de sacrificar otra criatura o artefacto y que la Serafín de Nueva Phyrexia obtenga +2/+1.

Sheoldred

{3}{B}{B}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

4/5

Amenaza.

Cuando Sheoldred entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una criatura o planeswalker que no sea ficha.

{4}{B}: Exilia a Sheoldred, luego regrésala al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario.

Activa esto solo como un conjuro y solo si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio.

////

Las Escrituras Verdaderas

Encantamiento — Saga

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

I — Por cada oponente, destruye hasta una criatura o planeswalker objetivo que controla ese jugador.

II — Cada oponente descarta tres cartas y luego muele tres cartas.

III — Pon en el campo de batalla bajo tu control todas las cartas de criatura de todos los cementerios. Exilia Las Escrituras Verdaderas, luego regrésalas al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

- Para resolver la habilidad de entra al campo de batalla de Sheoldred en un juego de varios jugadores, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una criatura que controla para sacrificarla. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. Después, esas criaturas se sacrifican al mismo tiempo.

- Puedes activar la última habilidad de Sheoldred si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, no es necesario que cumplan este requisito todos ellos.
- Una vez que actives la última habilidad de Sheoldred, no importa lo que le ocurra a la cantidad de cartas en los cementerios de los oponentes. La habilidad se resolverá aunque ningún oponente tenga ocho o más cartas en su cementerio en ese momento.
- Para resolver el capítulo II de Las Escrituras Verdaderas en un juego de varios jugadores, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige tres cartas de su mano. Todos los oponentes con menos de tres tierras en su mano deben elegir todas las cartas que tienen en la mano. Ponen aparte las cartas elegidas sin mostrarlas. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las cartas elegidas se muestran y se descartan al mismo tiempo. Después, cada oponente muele tres cartas.

Skaab halocargado

{4} {U}

Criatura — Zombie

4/4

Cuando el Skaab halocargado entre al campo de batalla, cada jugador muele dos cartas. Luego puedes poner una carta de instantáneo, de conjuro o de batalla de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca. *(Para moler dos cartas, un jugador pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.)*

- La carta que pones en la parte superior de tu biblioteca, si la hay, puede ser una que acabas de moler o una que ya estuviera en tu cementerio.

Sombra de icor

{2} {B}

Criatura — Sombra pirexiano

2/3

Al comienzo de tu paso final, si un artefacto o criatura fue a un cementerio desde el campo de batalla este turno, pon un contador +1/+1 sobre la Sombra de icor.

- La habilidad de la Sombra de icor verificará en cuanto comience tu paso final si un artefacto o criatura fue a un cementerio desde el campo de batalla este turno. Si no fue ninguno, la habilidad no se disparará.
- La habilidad contará cualquier artefacto o criatura que fue a un cementerio, incluidas las fichas.
- Si un artefacto o una criatura que no sea ficha fue a un cementerio, no importa lo que le ocurra después a esa carta. La habilidad de la Sombra de icor la contará incluso si la carta abandonó el cementerio para cuando la habilidad se resuelva.

Sueño embrujado

{3} {U}

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.)*

Gira hasta dos criaturas objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre cualquiera de ellas. Luego pon un contador de aturdimiento sobre cualquiera de ellas. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- El Sueño embrujado puede hacer objetivo a criaturas que ya están giradas.
 - Los dos contadores de aturdimiento pueden ponerse sobre la misma criatura o sobre criaturas distintas entre las que son objetivo.
 - Si eliges dos criaturas objetivo, pero una de ellas es un objetivo ilegal en cuanto el Sueño embrujado se resuelve, el objetivo ilegal no se verá afectado. Pondrás ambos contadores de aturdimiento sobre el objetivo legal que queda. Si ambos objetivos se convierten en legales, el Sueño embrujado no se resolverá.
-

Tegumentiburón de la Hueste de Cromo

{2} {U}

Criatura — Tiburón pirexiano

2/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, incuba X, donde X es el valor de maná de ese hechizo. *(Crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1 sobre ella y "{2}: Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)*

- Si el hechizo que no sea de criatura tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X al calcular el valor de maná del hechizo.
-

Teletransporte con pergamino

{2} {W}

Instantáneo

Exilia hasta un artefacto, criatura o encantamiento objetivo que controlas, luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.

Roba una carta.

- No tienes por qué elegir un objetivo para el Teletransporte con pergamino. Sin embargo, si lo haces y ese permanente es un objetivo ilegal en el momento en que el Teletransporte con pergamino intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
-

Thalia y el monstruo Gitrog
{1}{W}{B}{G}
Criatura legendaria — Horror rana humano
4/4

Daña primero, toque mortal.
Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.
Las criaturas y tierras no básicas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas.
Siempre que Thalia y el monstruo Gitrog ataquen, sacrifica una criatura o tierra, luego roba una carta.

- El efecto de la habilidad de Thalia y el monstruo Gitrog que te permite jugar una tierra adicional es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Thalia y el monstruo Gitrog y otro permanente con esa habilidad, puedes jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
- En cuanto la última habilidad se resuelve, no es opcional sacrificar una criatura o tierra. Si controlas una criatura o tierra (y, si controlas a Thalia y el monstruo Gitrog, probablemente sea así), debes sacrificar una.

Tierra vengativa
{1}{G}
Instantáneo
La criatura o tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 4/4 con la habilidad de prisa además de sus otros tipos hasta el final del turno. Debe ser bloqueada este turno si se puede.

- Si la Tierra vengativa hace objetivo a una criatura que controlas, la Tierra vengativa sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- La criatura o tierra objetivo conservará todas las habilidades que tenía.
- Si la criatura resultante ataca, el jugador defensor debe asignarle al menos una bloqueadora durante el paso de declarar bloqueadoras si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla.
- Puedes hacer objetivo a una tierra que ya sea una criatura. Por ejemplo, si haces objetivo a una tierra que también es una criatura 0/0 y tiene tres contadores +1/+1 sobre ella, la criatura tierra resultante será 7/7.

Transfiguración zhalfirina
{1}{U}
Instantáneo
La criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 4/3 hasta el final del turno.
Roba una carta.

- La Transfiguración zhalfirina sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con

cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

- La Transfiguración zhalfirina no afecta a los tipos de carta, los tipos de criatura ni las habilidades de la criatura.

Úrabrask

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

4/4

Daña primero.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, Úrabrask hace 1 punto de daño al oponente objetivo. Agrega {R}.

{R}: Exilia a Úrabrask, luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

Activa esto solo como un conjuro y solo si lanzaste tres o más hechizos de hechizo de instantáneo y/o de conjuro este turno.

////

La Gran Obra

Encantamiento — Saga

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

I — La Gran Obra hace 3 puntos de daño al oponente objetivo y a cada criatura que controla.

II — Crea tres fichas de Tesoro.

III — Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro desde cualquier cementerio. Si un hechizo lanzado de esta manera fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo. Exilia La Gran Obra, luego regresa al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

- La segunda habilidad de Úrabrask no es una habilidad de maná, aunque haga que agregues maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
 - Úrabrask contará todos los hechizos de instantáneo o de conjuro que lanzaste durante el turno, sin importar si esos hechizos se resolvieron, no se resolvieron, fueron contrarrestados o dejaron la pila por cualquier otro motivo. Úrabrask no contará las copias de hechizos de instantáneo y de conjuro que se crearon en la pila y no se lanzaron.
 - Tras la resolución del capítulo III de La Gran Obra, el lanzamiento de hechizos desde cementerios sigue las reglas normales para lanzar esas cartas. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarlas. Por ejemplo, para lanzar un hechizo de conjuro desde un cementerio, puedes hacerlo pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si varios jugadores pueden lanzar la misma carta, el jugador con la prioridad en ese momento determina quién la lanza. El jugador cuyo turno se está jugando tiene la prioridad cuando comienza cada paso y fase, y recibe la prioridad tras la resolución de cada hechizo y habilidad. Esto significa que, inmediatamente después de que se resuelva el capítulo III, tendrás la prioridad para lanzar hechizos antes que cualquier otro jugador.
-

Ver doble
{2} {U} {U}
Instantáneo

Este hechizo no se puede copiar.

Elige uno. Si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, puedes elegir ambos.

- Copia el hechizo objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.*)

- Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo.

- Puedes elegir ambos modos si un oponente tiene ocho o más cartas en su cementerio, no es necesario que cumplan este requisito todos ellos.
 - Una vez que lances Ver doble y elijas ambos modos legalmente, no importa lo que le ocurra a la cantidad de cartas en los cementerios de los oponentes.
 - Una copia de un 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.
 - Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
 - La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
 - Si el hechizo copiado es modal (es decir, te permite elegir de entre una lista de efectos), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
 - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
 - Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
 - No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia del hechizo. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
 - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
-

Vórinlex

{3}{G}{G}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

6/6

Arrolla, alcance.

Cuando Vórinlex entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de Bosque, muéstralas, ponlas en tu mano y luego baraja.

{6}{G}{G}: Exilia a Vórinlex, luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

////

La Gran Evolución

Encantamiento — Saga

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

I — Muele diez cartas. Pon en el campo de batalla hasta dos cartas de criatura de entre las cartas molidas.

II — Distribuye siete contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas.

III — Hasta el final del turno, las criaturas que controlas ganan “{1}”: Esta criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas”. Exilia La Gran Evolución, luego regrésala al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

- Las cartas de Bosque que encuentres puede ser cualquier carta de tierra con el tipo de tierra Bosque, no solo las que se llamen Bosque.
 - Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad de capítulo II de La Gran Evolución y cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.
 - Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la habilidad de capítulo II intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
 - El conjunto de criaturas que ganan la habilidad activada para luchar se determina en cuanto se resuelve la habilidad de capítulo III. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán esa habilidad. En particular, Vórinlex no estará de regreso en el campo de batalla todavía, por lo que tampoco ganará la habilidad.
-

Wrenn y el Romperreinos

{1}{G}{G}

Planeswalker legendario — Wrenn

4

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

+1: Hasta una tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 3/3 con las habilidades de vigilancia, antimaleficio y prisa hasta tu próximo turno. Sigue siendo una tierra.

−2: Muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre las cartas molidas.

−7: Obtienes un emblema con “Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de permanente desde tu cementerio”.

- Las tierras que juegues y los hechizos que lances desde tu cementerio respetan las restricciones normales sobre cuándo jugarlos y debes pagar todos los costes de los hechizos que lances.

Yargle y Multani

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

Criatura legendaria — Elemental espíritu rana

18/6

- Croac.

Zimone y Dina

{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Dríada humano

3/4

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, el oponente objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

{T}, sacrificar otra criatura: Roba una carta. Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano. Si controlas ocho o más tierras, repite este proceso una vez.

- Para que se dispare la habilidad de Zimone y Dina, no es necesario que estuvieran bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras las controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
 - Para la habilidad activada, repetir el proceso significa repetir todo el efecto, pero sin el coste. No debes (y, de hecho, no puedes) sacrificar otra criatura. Robarás otra carta, luego podrás poner en el campo de batalla girada otra carta de tierra de tu mano. Como será la segunda vez que sigues este proceso, la habilidad terminará de resolverse.
-

Zurgo y Ójutai
{2}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Dragón orco
4/4

Vuela, prisa.

Zurgo y Ójutai tienen la habilidad de antimaleficio mientras hayan entrado al campo de batalla este turno. Siempre que uno o más Dragones que controlas hagan daño de combate a un jugador o batalla, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden. Puedes regresar uno de esos Dragones a la mano de su propietario.

- La habilidad disparada se disparará una vez por cada jugador o batalla que recibiera daño de combate de Dragones que controlas, sin importar la cantidad de Dragones implicados. Por ejemplo, si atacas a un jugador con tres Dragones y a una batalla que protege ese jugador con dos Dragones y todos hacen daño, la habilidad se disparará dos veces.
- Como las criaturas con la habilidad de dañar primero hacen daño de combate antes que las criaturas sin esa habilidad, también es posible que la habilidad se dispare dos veces durante el mismo combate si tus Dragones hacen daño de combate a un jugador en momentos diferentes. Esto también puede suceder si un Dragón atacante que controlas tiene la habilidad de dañar dos veces.
- Eliges si quieres regresar uno de los Dragones que infligieron daño de combate al jugador o batalla en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Esto no hace objetivo a ninguno de los Dragones.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE JUMPSTART DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS*:

Equipo de árbitros
{2}{U}
Criatura — Homúnculo
2/2

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.*)

Vigilancia.

Cuando el Equipo de árbitros entra al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. (*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

- La habilidad de entra al campo de batalla del Equipo de árbitros puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada.
-

Orthion, héroe de Bordelava

{3} {R}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

{1} {R}, {T}: Crea una ficha que es una copia de otra criatura objetivo que controlas. Gana la habilidad de prisa. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

Activa esto solo como un conjuro.

{6} {R} {R} {R}, {T}: Crea cinco fichas que son copias de otra criatura objetivo que controlas. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.

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

Paquidermo de la feria

{2} {G}

Criatura — Elefante

2/2

Al comienzo de cada paso final, si se puso un contador +1/+1 sobre un permanente bajo tu control este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Paquidermo de la feria.

- La habilidad del Paquidermo de la feria se dispara si, en cualquier momento durante este turno, se puso un contador +1/+1 sobre un permanente que controlabas cuando se puso el contador. No importa si sigues controlando el permanente o si sigue teniendo un contador.
 - Si todavía no se puso un contador +1/+1 en el momento en que comienza un paso final, la habilidad del Paquidermo de la feria no se disparará. Si otra habilidad se dispara durante el paso final y pone un contador +1/+1 sobre un permanente que controlas, no pondrás un contador +1/+1 adicional sobre el Paquidermo de la feria.
-

Terror de Towashi

{2} {B} {B}

Criatura — Ogro pirexiano

4/3

Toque mortal.

Siempre que el Terror de Towashi ataque, puedes pagar

{3} {B}. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura

objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Es un

Pirexiano además de sus otros tipos.

- La habilidad disparada del Terror de Towashi se dispara y va a la pila sin ningún objetivo. Si pagas {3} {B}, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. En ese momento, eliges la carta de criatura objetivo para esa segunda habilidad.
- El efecto que provoca que la criatura sea un Pirexiano no tiene una duración concreta. Dura hasta que la criatura deje el campo de batalla.
- Si la criatura deja de ser una criatura después de que la habilidad se resuelva, también dejará de ser un Pirexiano hasta que vuelva a convertirse en una criatura, si corresponde.

NOTAS DE COMMANDER DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS*:

Nueva palabra de habilidad: voluntad de los Planeswalkers

Entre las nuevas cartas de Commander hay un ciclo de conjuros hechos para juegos de Planechase que hará que los jugadores voten para determinar qué sucederá. Un camino lleva al siguiente mundo. Un camino lleva al caos. ¿Cuál de ellos recorrerá tu juego?

Camino de la animista

{3} {G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica,

ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

Voluntad de los Planeswalkers — Comenzando contigo,

cada jugador vota caminar por los planos o caos. Si

caminar por los planos consigue más votos, camina por

los planos. Si caos consigue más votos o el voto acaba en

empate, surge el caos.

- Dado que los votos se pronuncian por orden de turno, cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
 - Debes votar por una de las opciones disponibles. No puedes abstenerte.
 - Ningún jugador pronunciará su voto hasta que el hechizo se resuelva. Si se quiere responder, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
 - Los jugadores no podrán hacer nada después de votar y antes de que el hechizo termine de resolverse.
 - Si de alguna manera lanzaste una de estas cartas sin ser el controlador planar (es decir, sin ser tu turno) y gana la opción de caminar por los planos, será el controlador planar quien camine por los planos, no tú.
-

Bailar con la calamidad

{7}{R}

Conjuro

Baraja tu biblioteca. Puedes exiliar la primera carta de tu biblioteca tantas veces como elijas. Si el valor de maná total de las cartas exiliadas de esta manera es de 13 o menos, puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre esas cartas sin pagar sus costes de maná.

- Puedes mirar cada carta exiliada antes de decidir si seguir adelante o no.
- Si bailaste demasiado con la calamidad y el valor de maná total de las cartas exiliadas es más de 13, las cartas exiliadas permanecerán ahí y no podrás lanzar ninguna de ellas.
- Si lanzas alguna de las cartas exiliadas, lo haces como parte de la resolución del hechizo. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas más de una de las cartas exiliadas, eliges el orden en el que las lanzas. Un hechizo lanzado de esta manera puede ser objetivo de un hechizo posterior que lances de esta manera. Sin embargo, los hechizos de permanente lanzados de esta manera no se resolverán hasta que termines de lanzar hechizos, por lo que los permanentes en los que se conviertan no pueden ser objetivo de hechizos lanzados de esta manera. Por ejemplo, si exilias la Jugada gemela y la Descarga de rayos, puedes lanzar la Descarga de rayos y luego lanzar la Jugada gemela haciéndole objetivo; pero si exilias una carta de criatura y una carta de Aura, no puedes lanzar esa Aura haciendo objetivo a esa criatura.
- Todas las cartas no lanzadas, incluidas las cartas de tierra, permanecen en el exilio. No se pueden lanzar en turnos posteriores.

Bólido de lujo

{4}{U}

Artefacto — Vehículo

4/3

El Bólido de lujo no puede ser bloqueado excepto por Vehículos.

Siempre que el Bólido de lujo haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde el cementerio de ese jugador sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

Tripular 2.

- Si lanzas la carta de instantáneo o de conjuro, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.

- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
-

Brimaz, ruina de Oreskos

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Felino pirexiano

3/4

Siempre que lances un hechizo de criatura Pirexiano o de criatura artefacto, incuba X, donde X es el valor de maná de ese hechizo. (*Crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1 sobre ella y "{2}: Transforma este artefacto". Se transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.*)

Al comienzo de cada paso final, si un Pirexiano murió bajo tu control este turno, prolifera.

- Si lanzas un hechizo de criatura artefacto Pirexiano, la primera habilidad de Brimaz solo se disparará una vez.
 - La última habilidad de Brimaz verificará en cuanto comience el paso final si un Pirexiano murió bajo tu control este turno. Si ninguno lo hizo, la habilidad no se disparará.
-

Cabalgaolas vodaliana

{2}{W}{U}

Criatura — Caballero tritón

3/3

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre cada otro Tritón y/o Caballero que controlas.

- Si una criatura que controlas es a la vez un Tritón y un Caballero, recibirá un contador +1/+1.
-

Camino de la piromante

{4}{R}

Conjuro

Descarta todas las cartas de tu mano. Agrega {R} por cada carta descartada de esta manera y luego roba esa misma cantidad de cartas más una.

Voluntad de los Planeswalkers — Comenzando contigo, cada jugador vota caminar por los planos o caos. Si caminar por los planos consigue más votos, camina por los planos. Si caos consigue más votos o el voto acaba en empate, surge el caos.

- Si tienes la mano vacía cuando el Camino de la piromante se resuelve, no agregarás maná, pero robarás una carta.
-

Camino del conspirador

{4} {B}

Conjuro

Cada jugador muele dos cartas. Luego, pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura de un cementerio. Es un artefacto además de sus otros tipos.

Voluntad de los Planeswalkers — Comenzando contigo, cada jugador vota caminar por los planos o caos. Si caminar por los planos consigue más votos, camina por los planos. Si caos consigue más votos o el voto acaba en empate, surge el caos.

- La carta de criatura que pones en el campo de batalla puede ser una que acabas de moler o una que ya estuviera en un cementerio.

Capitán mazador del Cónclave

{5} {G}

Criatura — Soldado elefante

4/4

Respalda 1, respaldar 1, respaldar 1. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana las siguientes habilidades hasta el final del turno. Cada habilidad de respaldar se dispara por separado.)*

Arrolla.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

- Si la misma criatura es el objetivo de más de una de las habilidades de respaldar del Capitán mazador del Cónclave, obtendrá más de una copia de su habilidad disparada. Cada una de esas habilidades disparadas se dispara por separado. Si la criatura hace daño de combate a un jugador, obtendrá esa misma cantidad de contadores +1/+1 más de una vez (también tendrá la habilidad de arrollar más de una vez, pero eso es mucho menos interesante).

Cosechador vulpino

{3} {W}

Criatura — Zorro pirexiano

3/3

Siempre que uno o más Pirexianos que controlas ataquen, regresa la carta de artefacto objetivo de tu cementerio al campo de batalla si su valor de maná es menor o igual que la fuerza total de esos Pirexianos.

- Puedes elegir cualquier carta de artefacto en tu cementerio como el objetivo de la habilidad disparada del Cosechador vulpino. La fuerza total de los Pirexianos atacantes se verifica en cuanto la habilidad se resuelve para determinar si esa carta regresa al campo de batalla o no. Usa la fuerza de cada una de esas criaturas en ese momento, incluso si la criatura ya no está atacando o si ya no es un Pirexiano. Si la criatura ya no está en el campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Si el valor de maná de la carta de artefacto es mayor que la fuerza total, permanece en tu cementerio.
-

Detonador de edros

{2} {R}

Criatura — Artífice trasgo

2/3

Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, el Detonador de edros hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

{T}, sacrificar dos artefactos: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Puedes jugar la carta exiliada con el Detonador de edros incluso si el Detonador de edros deja el campo de batalla o pierdes su control.
- Jugar la carta exiliada con el Detonador de edros sigue las reglas normales para jugar esa carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar una carta de tierra exiliada con el Detonador de edros si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Si no juegas la carta, permanecerá exiliada.

Disturbios incívicos

{4} {R}

Encantamiento

Las criaturas que no sean fichas que controlas tienen la habilidad de insurgencia. *(Entran al campo de batalla con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.)*

Si una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

- Insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa, ni pueden realizar acciones mientras la criatura está en el campo de batalla sin una cosa o la otra.
- Si eliges que la criatura gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la perderá en cuanto termine el turno o en cuanto otro jugador gane su control.
- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. Los Disturbios incívicos no hacen el daño duplicado a menos que sean, por algún motivo, la fuente de daño original.
- Si otros efectos modifican la cantidad de daño que fuera a hacer tu criatura con un contador +1/+1 sobre ella (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de los Disturbios incívicos). Si todo el daño es prevenido, el efecto de los Disturbios incívicos ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Elenda y Azor
{3}{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Esfinge caballero vampiro
6/6
Vuela, rebatir {2}.
Siempre que Elenda y Azor ataquen, puedes pagar
{X}{W}{U}{B}. Si lo haces, roba X cartas.
Al comienzo de cada paso final, puedes pagar 4 vidas. Si
lo haces, crea una cantidad de fichas de criatura
Caballero Vampiro negras 1/1 con la habilidad de
vínculo vital igual a la cantidad de cartas que robaste este
turno.

- Eliges el valor de X en cuanto la primera habilidad disparada se resuelve.
- En cuanto se resuelve la última habilidad, eliges si pagar 4 vidas o no. No puedes pagarlas más de una vez para crear fichas de Caballero Vampiro adicionales.

Ensamblador de acero oscuro
{6}{W}
Criatura — Artífice pirexiano
1/1
Siempre que el Ensamblador de acero oscuro u otro
Pirexiano que no sea ficha entre al campo de batalla bajo
tu control, crea X fichas de criatura artefacto Gólem
Pirexiano incoloras 3/3, donde X es la cantidad de
oponentes que tienes.
Los Gólems que controlas tienen la habilidad de
indestructible.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a un Gólem que controlas puede convertirse en letal si el Ensamblador de acero oscuro deja el campo de batalla durante ese turno.

Extirpar la imperfección
{1}{W}{W}
Instantáneo
Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Su
controlador incuba X, donde X es su valor de maná.
(Crea una ficha de Incubadora con X contadores +1/+1
sobre ella y "{2}: Transforma este artefacto". Se
transforma en una criatura artefacto Pirexiano 0/0.)

- Si el permanente que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando Extirpar la imperfección intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Su controlador no incubará.
-

Fantasma siguebandadas

{4}{W}{U}

Criatura — Espíritu

5/5

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.)*

Vuela, vigilancia.

Siempre que el Fantasma siguebandadas ataque, el próximo hechizo que lances este turno tiene la habilidad de convocar.

- Si el próximo hechizo que lanzas después de que se resuelva la habilidad del Fantasma siguebandadas ya tiene la habilidad de convocar, otorgarle de nuevo la habilidad de convocar no tiene ningún beneficio real. Si giras una criatura que controlas, solo contará como {1} o un maná del color de esa criatura.
-

Gimbal, genio gremlin

{2}{G}{U}{R}

Criatura legendaria — Artífice gremlin

4/4

Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de arrollar.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura artefacto Gremlin roja 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de fichas de artefacto con un nombre distinto que controlas.

- Para determinar la cantidad de fichas de artefacto con un nombre distinto que controlas, cuenta cada ficha de artefacto que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra ficha de artefacto que ya contaste de esta manera.
 - El nombre de una ficha es “Ficha de” más sus subtipos, a menos que esté copiando otro objeto o que tenga un nombre específico debido al efecto que la creó. Por ejemplo, las fichas creadas por la última habilidad de Gimbal se llaman “Ficha de Gremlin”. Estas fichas tienen el mismo nombre que las fichas de criatura Gremlin rojas 2/2 creadas por Soltar a los gremlins.
-

Goro-Goro y Satoru (carta promocional de la Presentación)

{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Humano trasgo

3/4

Siempre que una o más criaturas que controlas que entraron al campo de batalla este turno hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Espíritu Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar.

{1}{oR}: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad se determina en cuanto esa habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que se conviertan en

criaturas más adelante en el turno no obtendrán la habilidad de prisa. Mientras Goro-Goro y Satoru sigan en el campo de batalla bajo tu control, ganarán la habilidad de prisa.

Incursora melanafuego

{3}{W}

Criatura — Soldado ángel

4/3

Vuela.

Siempre que ataques con dos o más criaturas, roba una carta.

Siempre que otro jugador ataque con dos o más criaturas, roba una carta si ninguna de esas criaturas te atacó a ti.

- Para ambas habilidades disparadas, una vez que la habilidad se dispare, no importa lo que les ocurra a las criaturas atacantes en respuesta.
 - La última habilidad disparada solo tiene en cuenta que ninguna de las criaturas atacantes te atacó a ti. El otro jugador robará una carta si atacó a un planeswalker que controlas o una batalla que proteges con dos o más criaturas, por ejemplo.
 - No importa la cantidad de criaturas con la que ataque otro jugador; la última habilidad de la Incursora melanafuego las tendrá todas en cuenta para verificar que ninguna te atacó a ti. Si alguna te atacó, el jugador no robará una carta.
-

Jinetes de guerra de esteparenosa

{3}{G}

Criatura — Guerrero humano

4/4

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, fortalece X, donde X es la cantidad de fichas de artefacto con un nombre distinto que controlas. (*Elige la criatura con menor resistencia entre las criaturas que controlas y pon X contadores +1/+1 sobre ella.*)

- Para determinar la cantidad de fichas de artefacto con un nombre distinto que controlas, cuenta cada ficha de artefacto que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra ficha de artefacto que ya contaste de esta manera.
 - El nombre de una ficha es “Ficha de” más sus subtipos, a menos que esté copiando otro objeto o que tenga un nombre específico debido al efecto que la creó. Por ejemplo, las fichas de Myr se llaman “Ficha de Myr” y no tienen el mismo nombre que las fichas de Myr Pirexiano, que se llaman “Ficha de Myr Pirexiano”.
-

Kasla, el Halo Roto
{3}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Aliado ángel
5/4

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.)*

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que lances otro hechizo que tenga la habilidad de convocar, adivina 2 y luego roba una carta.

- La última habilidad de Kasla se disparará tanto si giras criaturas para pagar el coste del hechizo como si no, siempre que tenga la habilidad de convocar.

Katilda y Lier (carta promocional de la Presentación)

{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Humano
3/3

Siempre que lances un hechizo de Humano, la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná.

(Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)

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

- Si una carta tiene varias habilidades de retrospectiva, puedes escoger cuál coste de retrospectiva quieres pagar.
- Si una carta sin coste de maná gana la habilidad de retrospectiva, no tiene coste de retrospectiva. No puede ser lanzada de esta manera.

Ladrón de esquemas

{3} {U}

Criatura — Artífice bribón vedalken

3/3

Vuela.

Siempre que el Ladrón de esquemas haga daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo que controla ese jugador.

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

Lancera de Nimbosuro

{4} {B}

Criatura — Caballero humano

5/5

Amenaza.

Siempre que un Caballero que no sea ficha que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú robas una carta.

- Si la Lancera de Nimbosuro muere al mismo tiempo que otros Caballeros que no sean fichas que controlas, su habilidad se disparará una vez por ella (en caso de que no sea una ficha) y una vez por cada uno de los demás Caballeros.

Maestra del estilo espejo

{4} {R} {R}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Respaldar 1. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.)*

Siempre que esta criatura ataque, por cada criatura modificada atacante que controlas, crea una ficha girada y atacando que es una copia de esa criatura. Exilia esas fichas al final del combate. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Todas las fichas entran al campo de batalla al mismo tiempo.
- Aunque las fichas entran al campo de batalla atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera (básicamente, no copiará nada que hizo que estuviera modificada en un primer lugar. Así es la vida).
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

Manto de conjurador

{1} {W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vigilancia.

Siempre que la criatura equipada ataque, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta que comparta un tipo de criatura con esa criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Equipar {1}.

- Una criatura “comparte un tipo de criatura” con la criatura equipada si tienen al menos un tipo de criatura en común.
- Si la criatura equipada ya no está en el campo de batalla en cuanto se resuelve la habilidad disparada, usa sus tipos de criatura tal y como existieron por última vez en el campo de batalla.

Negociadora despiadada

{2}{U}{R}

Criatura — Pirata orco

4/3

Parlamentar — Siempre que la Negociadora despiadada ataque, cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca. Por cada carta que no sea tierra mostrada de esta manera, creas una ficha de Tesoro girada. Luego cada jugador roba una carta.

- Excepto en algunos casos muy infrecuentes, la carta que muestra cada jugador será la que robe.

Palomalcón anidadora

{3}{W}

Criatura — Ave

2/2

Vuela.

Al comienzo del combate en tu turno, repuebla. (*Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.*)

Siempre que una ficha de criatura entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la Palomalcón anidadora.

- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original según indique el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, 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.

Pies de Fango y Squee (carta promocional de la Presentación)

{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Trasgo hongo

3/3

Siempre que Pies de Fango y Squee entren al campo de batalla o ataquen, crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

{1}{B}{R}{G}, sacrificar un Sapolín: Regresa a Pies de Fango y Squee y hasta una otra carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- No tienes que elegir un objetivo para activar la última habilidad. Sin embargo, si lo haces y ese objetivo es ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Pies de Fango y Squee no regresarán al campo de batalla.
-

Rashmi y Ragavan

{1}{G}{U}{R}

Criatura legendaria — Primate elfo

2/4

Siempre que lances tu primer hechizo durante cada uno de tus turnos, exilia la primera carta de la biblioteca del oponente objetivo y crea una ficha de Tesoro. Luego puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná si es un hechizo con valor de maná menor que la cantidad de artefactos que controlas. Si no la lanzas de esta manera, puedes lanzarla este turno.

- Rashmi y Ragavan deben estar en el campo de batalla en el momento en que lances tu primer hechizo. En concreto, el turno en el que lances a Rashmi y Ragavan, la habilidad no se disparará. Si un hechizo hace que Rashmi y Ragavan dejen el campo de batalla como coste adicional para lanzarlo, la habilidad no se disparará.
 - La habilidad de Rashmi y Ragavan se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero no antes de que tengas que pagar el coste del hechizo original. No podrás usar la ficha de Tesoro que creas para pagar ese coste.
 - Verifica la cantidad de artefactos que controlas en cuanto la habilidad se resuelve, incluida la ficha de Tesoro que acabas de crear, para ver si puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.
 - Si lanzas el hechizo sin pagar su coste de maná, lo haces durante la resolución de la habilidad disparada. Se ignoran las restricciones sobre cuándo lanzar ese hechizo basadas en el tipo de carta. Se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparase la habilidad.
 - Si lanzas un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar cualquier coste adicional. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
 - Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
 - Si no lanzas la carta sin pagar su coste de maná y en vez de eso la lanzas más adelante en el turno, debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de criatura, puedes lanzarla pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si no lanzas la carta, permanece en el exilio.
-

Repartedolor

{2} {R}

Criatura — Ciudadano diablo

2/3

Amenaza.

Siempre que un jugador lance su primer hechizo cada turno, ese jugador crea una ficha de Tesoro.

Siempre que un artefacto que controla un oponente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, el Repartedolor hace 1 punto de daño a ese jugador.

- La segunda habilidad del Repartedolor se dispara siempre que un jugador lanza su primer hechizo cada turno, no solo durante su propio turno.
- El Repartedolor debe estar en el campo de batalla en el momento en que lance su primer hechizo. En particular, la primera habilidad del Repartedolor no se disparará para ti en el turno en que lo lanzaste, aunque podría dispararse si otro jugador lanza su primer hechizo ese turno después de que el Repartedolor esté en el campo de batalla. Si un hechizo hace que el Repartedolor deje el campo de batalla como coste adicional para lanzarlo, la habilidad no se disparará.
- La habilidad del Repartedolor se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero no antes de que tengas que pagar el coste del hechizo original. No podrás usar la ficha de Tesoro que creas para pagar ese coste.

San Traft y Rem Karolus

{U} {R} {W}

Criatura legendaria — Humano espíritu

3/4

Siempre que San Traft y Rem Karolus se giren, crea una ficha de criatura Humano roja 1/1 si es la primera vez que esta habilidad se resolvió este turno. Si es la segunda vez, crea una ficha de criatura Espíritu azul 1/1 con la habilidad de volar. Si es la tercera vez, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.

Siempre que lances un hechizo que tenga la habilidad de convocar, endereza a San Traft y Rem Karolus.

- Si es la cuarta vez (o posterior) que la primera habilidad se resuelve en un turno, no ocurre nada.
 - La última habilidad de San Traft y Rem Karolus se disparará tanto si giras criaturas para pagar el coste del hechizo como si no, siempre que tenga la habilidad de convocar.
-

Sidar Jabari de Zhalfir
{1}{W}{U}{B}
Criatura legendaria — Caballero humano
4/3

Eminencia — Siempre que ataques con uno o más Caballeros, si Sidar Jabari de Zhalfir está en la zona de mando o en el campo de batalla, roba una carta y luego descarta una carta.
Vuela, daña primero.
Siempre que Sidar Jabari haga daño de combate a un jugador, regresa la carta de criatura Caballero objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Sidar Jabari debe estar en el campo de batalla o en la zona de mando en el momento en que atacas con uno o más Caballeros y también cuando la habilidad disparada intenta resolverse. En particular, si Sidar Jabari está en el campo de batalla y su habilidad de eminencia se dispara, pero va a la zona de mando antes de que se resuelva la habilidad, esa habilidad no hará nada cuando se resuelva. Esto se debe a que un objeto que cambia de zonas se considera un nuevo objeto.

Sierpe de los bosques emergente
{6}{G}
Criatura — Sierpe
4/4

Respaldar 3. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon tres contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si es otra criatura, gana la siguiente habilidad hasta el final del turno.)*
Siempre que esta criatura ataque, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es su fuerza. Puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente con valor de maná de X o menos de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Usa la fuerza de la criatura en cuanto la habilidad disparada se resuelve para determinar el valor de X. Si la criatura ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

Talento de Elspeth
{2}{W}{W}
Encantamiento — Aura
Encantar planeswalker.
El planeswalker encantado tiene “[+1]: Crea tres fichas de criatura Soldado blancas 1/1”.
Siempre que actives una habilidad de lealtad del planeswalker encantado, las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante cada uno de tus turnos, tanto si esa habilidad es una que tuviera de siempre o una que gane debido al Talento de Elspeth.

- El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad del Talento de Elspeth se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +2/+2 ni ganarán la habilidad de vigilancia.
 - La última habilidad se resolverá antes que la habilidad de lealtad que hizo que se disparara. En concreto, si esa habilidad de lealtad crea fichas de criatura, esas criaturas no estarán todavía en el campo de batalla para obtener +2/+2 y ganar la habilidad de vigilancia.
-

Talento de Liliana

{B} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar planeswalker.

El planeswalker encantado tiene “[−8]: Pon en el campo de batalla bajo tu control todas las cartas de criatura de todos los cementerios”.

Siempre que una criatura haga daño al planeswalker encantado, destruye esa criatura.

- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante cada uno de tus turnos, tanto si esa habilidad es una que tuviera de siempre o una que gane debido al Talento de Liliana.
 - La última habilidad del Talento de Liliana se disparará siempre que una criatura haga daño de cualquier tipo al planeswalker encantado, no solo daño de combate.
-

Talento de Rowan

{2} {R} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar planeswalker.

El planeswalker encantado tiene “[+1]: Hasta una criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana las habilidades de dañar primero y arrollar hasta el final del turno”.

Siempre que actives una habilidad de lealtad del planeswalker encantado, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante cada uno de tus turnos, tanto si esa habilidad es una que tuviera de siempre o una que gane debido al Talento de Rowan.
 - Copiar una habilidad de lealtad no hace que se agreguen o se remuevan contadores de lealtad del planeswalker encantado.
-

Talento de Teferi

{3}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar planeswalker.

El planeswalker encantado tiene “[−12]: Obtienes un emblema con ‘Puedes activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlas en el turno de cualquier jugador en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo’”.

Siempre que robes una carta, pon un contador de lealtad sobre el planeswalker encantado.

- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante cada uno de tus turnos, tanto si esa habilidad es una que tuviera de siempre o una que gane debido al Talento de Teferi.
-

Talento de Vivien

{1}{G}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar planeswalker.

El planeswalker encantado tiene “[+1]: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura o de tierra de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio”.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador de lealtad sobre el planeswalker encantado.

- Puedes activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker que controlas durante cada uno de tus turnos, tanto si esa habilidad es una que tuviera de siempre o una que gane debido al Talento de Vivien.
-

Varita del Alma del mundo

{2}{W}

Artefacto

La Varita del Alma del mundo entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {W}.

{T}: El próximo hechizo que lances este turno tiene la habilidad de convocar.

- Si el próximo hechizo que lanzas después de que se resuelva la habilidad de la Varita del Alma del mundo ya tiene la habilidad de convocar, otorgarle de nuevo la habilidad de convocar no tiene ningún beneficio real. Si giras una criatura que controlas, solo contará como {1} o un maná del color de esa criatura.
-

Vector de filigrana

{3}{W}

Criatura artefacto — Constructo pirexiano

1/1

Cuando el Vector de filigrana entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada una de cualquier cantidad de criaturas objetivo y un contador de carga sobre cada uno de cualquier cantidad de artefactos objetivo.

{1}, {T}, sacrificar otro artefacto: Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Puedes elegir una criatura artefacto como objetivo de ambas partes de la habilidad disparada. Obtendrá un contador +1/+1 y un contador de carga.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE PLANECHASE DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS*:

Caldaia

Plano — Capenna

Los hechizos de criatura que lances desde tu mano tienen la habilidad de irrupción {3}. (*Si lanzas un 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.*)

Siempre que surja el caos, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- 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.
-

El Foso

Plano — El Abismo

Cuando camines por los planos hacia El Foso, cada jugador crea a su elección una ficha de criatura Ángel blanca 3/3 con la habilidad de volar o una ficha de criatura Demonio negra 6/6 con las habilidades de volar, arrollar y “Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica otra criatura. Si no puedes, esta criatura te hace 6 puntos de daño”.

Siempre que surja el caos, cada jugador sacrifica una criatura que no sea artefacto.

- Para resolver la primera habilidad, comenzando contigo y continuando por orden de turno, cada jugador elige qué ficha de criatura va a crear. A continuación, todas las fichas de criatura se crean y entran al campo de batalla al mismo tiempo.

El Gran Nido

Plano — Tarkir

Cuando camines por los planos hacia El Gran Nido y al principio de tu mantenimiento, fortalece 3. (*Elige la criatura con menor resistencia entre las criaturas que controlas y pon tres contadores +1/+1 sobre ella.*)

Siempre que surja el caos, elige hasta una criatura objetivo que controlas y hasta una criatura objetivo que controla un oponente. Cada una de esas criaturas hace una cantidad de daño igual a su resistencia a la otra.

- La habilidad de fortalecer en sí misma no hace objetivo a ninguna criatura, aunque algunos hechizos y habilidades que fortalecen pueden tener otros efectos que hacen objetivo a criaturas.
- Determinas sobre qué criatura se ponen los contadores en cuanto el hechizo o habilidad que te indica que fortalezcas se resuelve. Puede ser la criatura con la habilidad de fortalecer, si sigue bajo tu control y es la que menor resistencia tiene. Si hay un empate, tú eliges qué criatura recibirá los contadores.
- Si eliges dos criaturas objetivo para la habilidad de caos y alguna de ellas es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ninguna criatura hará ni recibirá daño.

Esper

Plano — Alara

Cuesta {1} menos lanzar hechizos de artefacto.

Siempre que surja el caos, las criaturas blancas, azules y/o negras que controlas se convierten en artefactos además de sus otros tipos hasta el final del turno. Luego cada criatura artefacto que controlas gana las habilidades de vigilancia, amenaza y vínculo vital hasta el final del turno.

- La primera habilidad de Esper no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo de artefacto. Solo cambia el coste total que pagan los jugadores.

- Esa habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagan los jugadores para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo de artefacto o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de prototipo.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de un hechizo de artefacto es de {X}{X}, puedes elegir 2 como valor de X y pagar {3} para lanzar el hechizo.
- El conjunto de criaturas artefacto afectadas por la habilidad de caos se determina en cuanto esa habilidad se resuelve. Las criaturas artefacto que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que se conviertan en criaturas artefacto más adelante en el turno no obtendrán las bonificaciones.

Ghirapur

Plano — Kaladesh

Al comienzo del combate en tu turno, hasta el final del turno, cada artefacto que no sea criatura ni Vehículo que controlas se convierte en un Vehículo 5/3 además de sus otros tipos y gana las habilidades de arrollar, prisa y tripular 2.

Siempre que surja el caos, regresa la carta de artefacto objetivo que no sea criatura de tu cementerio a tu mano.

- El conjunto de artefactos afectados por la primera habilidad de Ghirapur se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Los artefactos que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean artefacto que se conviertan en artefactos más adelante en el turno no se convertirán en Vehículos.
- Los artefactos afectados conservarán sus demás tipos de carta, subtipos y habilidades.

Isla Resaca

Plano — Dominaria

Cuando camines por los planos hacia la Isla Resaca y al comienzo de tu mantenimiento, crea dos fichas de criatura Fragmentado incoloras 1/1.

Siempre que surja el caos, los Fragmentados que controlas ganan la habilidad de prisa y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Fragmentados que controlas.

- Cuenta la cantidad de Fragmentados que controlas en cuanto la habilidad de caos se resuelve para determinar el valor de X.

Ketria

Plano — Ikoría

Cuando camines por los planos hacia Ketria y al comienzo de tu mantenimiento, pon sobre la criatura objetivo que controlas el contador que elijas: de vigilancia, de amenaza o de arrollar.

Siempre que surja el caos, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta de permanente que no sea tierra. Pon esa carta en el campo de batalla o en tu mano.

- Eliges qué contador pones sobre la criatura objetivo en cuanto la primera habilidad de Ketria se resuelve.
- Mientras se resuelve la habilidad de caos, las cartas que exilies antes de exiliar una carta de permanente que no sea tierra permanecerán en el exilio.

La Ciudad Dorada de Orazca

Plano — Ixalan

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

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro.

Luego roba una carta si tienes la bendición de la ciudad.

Siempre que surja el caos, puedes poner una carta de permanente de tu mano en el campo de batalla girada.

- Una vez que tienes la bendición de la ciudad, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes. La bendición de la ciudad no es un permanente en sí misma y no puede ser removida por ningún efecto.
 - Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos, los planos y los emblemas no son permanentes.
 - Si controlas diez permanentes, pero todavía no encontraste La Ciudad Dorada de Orazca (y no controlas un permanente o un hechizo resuelto con la habilidad de ascender), no obtendrás la bendición de la ciudad. Por ejemplo, si controlas diez permanentes, pierdes el control de uno de ellos y luego caminas por los planos hacia La Ciudad Dorada de Orazca, no tendrás la bendición de la ciudad.
 - Si tu décimo permanente entra al campo de batalla y luego un permanente deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes la bendición de la ciudad antes de que deje el campo de batalla.
 - En un plano o permanente, la habilidad de ascender no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que te daría tu décimo permanente, pero no pueden responder al hecho de que obtengas la bendición de la ciudad una vez que controlas ese décimo permanente. Esto significa que, si tu décimo permanente es una tierra que juegas, los jugadores no pueden responder antes de que obtengas la bendición de la ciudad.
-

La Nube Occidental
Plano — Gobakhan
Prevén todo el daño que se les fuera a hacer a las criaturas y planeswalkers que controlas.
Siempre que surja el caos, crea tres fichas de Tesoro giradas. Cada una hace 1 punto de daño a cada criatura y a cada planeswalker.

- Son las fichas de Tesoro las que hacen el daño, no La Nube Occidental.
-

Las Tierras Fértiles de Saulvinia
Plano — Antausia
Siempre que un jugador gire una tierra para obtener maná, ese jugador agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra.
Siempre que surja el caos, muestra cartas de la parte superior de tu mazo planar hasta que muestres una carta de plano. Surge el caos en ese plano. Luego pon todas las cartas mostradas de esta manera en el fondo de tu mazo planar en cualquier orden.

- “Surge el caos en ese plano” significa que se dispara la habilidad de caos de esa carta de plano. La habilidad de caos del plano actual (en este caso, Las Tierras Fértiles de Saulvinia) no se dispara.
-

Littjara
Plano — Kaldheim
Cuando camines por los planos hacia Littjara y al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Metamorfo azul 2/2 con la habilidad de cambiaformas.
(Es de todos los tipos de criatura.)
Siempre que surja el caos, elige un tipo de criatura. Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas de ese tipo.

- Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas pierda todas sus habilidades, seguirá teniendo todos los tipos de criatura, aunque ya no tendrá la habilidad de cambiaformas. Esto se debe a que la habilidad de cambiaformas se aplica antes que el efecto que remueve esta habilidad
-

Naktamun
Plano — Amonkhet
Cada carta de criatura en tu cementerio tiene la habilidad de embalsamar. Su coste de embalsamar es igual a su coste de maná. *(Exiliar una carta de criatura de tu cementerio y pagar su coste de embalsamar: Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Zombie blanco además de sus otros tipos sin coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como un conjuro.)*
Siempre que surja el caos, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Si un hechizo o habilidad se resuelve durante tu fase principal, haciendo que una criatura sea puesta en tu cementerio, tendrás la prioridad inmediatamente después. Puedes activar la habilidad de embalsamar de la carta de criatura antes de que ningún jugador pueda exiliarla, si puedes hacerlo legalmente.
 - Una vez que activas una habilidad de embalsamar, la carta es exiliada inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta o yéndose de Naktamun.
-

Núcleo de la Semilla de Norn

Plano — Nueva Phyrexia

Cuando camines por los planos hacia el Núcleo de la Semilla de Norn, surge el caos.

Siempre que surja el caos, muestra cartas de la parte superior de tu mazo planar hasta que muestres una carta de plano. Camina por los planos hacia él, excepto que no caminas por los planos desde ningún plano. Pon el resto de las cartas mostradas en el fondo de tu mazo planar en cualquier orden.

- Hasta que un jugador camine por los planos, el juego continuará en varios planos. Las habilidades de todas las cartas de plano boca arriba pueden afectar al juego.
 - Si un jugador lanza {CHAOS}, surge el caos y se disparan todas las habilidades de caos. El jugador puede poner esas habilidades en la pila en cualquier orden.
 - La próxima vez que un jugador camine por los planos, caminará por los planos desde todos los planos boca arriba. Sus propietarios los pondrán en el fondo de sus mazos planares en el orden que quieran. Este orden no se muestra a los demás jugadores.
-

Nueva Argivia

Plano — Dominaria

Siempre que una criatura histórica que controlas ataque, obtiene +2/+2 hasta el final del turno. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

Siempre que surja el caos, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta histórica. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Una vez que una criatura histórica que controlas ataca, conservará el +2/+2 durante todo el turno, incluso si deja de ser histórica más adelante ese turno.
 - No es fácil atacar con Sagas, pero, si lo haces, seguro que pasarás a la historia.
-

Nyx

Plano — Theros

Las criaturas que no sean ficha son encantamientos además de sus otros tipos.

Constelación — Siempre que un encantamiento entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 1 vida.

Siempre que surja el caos, elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a tu devoción a ese color.

- La devoción de un jugador a un color es igual a la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controla ese jugador.
 - La primera habilidad de Nyx se aplicará a las criaturas que no sean fichas desde el momento en el que entren al campo de batalla. En concreto, una criatura que no sea ficha que entra al campo de batalla hará que la habilidad de constelación se dispare.
 - La habilidad de caos no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella. Eliges el color en cuanto la habilidad se resuelve. Una vez que la habilidad comienza a resolverse y elegiste un color, es demasiado tarde como para que nadie responda y cambie tu devoción al color que sea.
-

Strixhaven

Plano — Arcavios

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzan los jugadores tienen la habilidad de demostrar. *(Siempre que un jugador lance un hechizo de instantáneo o de conjuro, puede copiarlo. Si lo hace, elige un oponente que también lo copia. Los jugadores pueden elegir nuevos objetivos para sus copias.)*

Siempre que surja el caos, regresa hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo de un cementerio a la mano de su propietario.

- Eliges si quieres hacer una copia en cuanto la habilidad de demostrar se resuelve. Esto sucede antes de que el hechizo original se resuelva. Tu copia va a la pila encima del hechizo original.
 - Si el hechizo requiere objetivos, eliges el objetivo del hechizo original en cuanto lo lanzas. Si creas una copia del hechizo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia en cuanto creas la copia. De manera similar, el oponente que elijas para que cree una copia puede elegir nuevos objetivos para esa copia en cuanto se crea. Dicho de otro modo, tu oponente conocerá los objetivos de tu hechizo original y de tu copia cuando elija los nuevos objetivos para su copia, si es que elige alguno.
 - Esto significa que, si lanzas un hechizo con la habilidad de demostrar y tanto tú como un oponente lo copian, la copia del oponente se resolverá primero, luego se resolverá tu copia y finalmente se resolverá el hechizo original.
 - Si lanzas el hechizo y eliges no copiarlo, ningún oponente podrá copiarlo.
-

Towashi

Plano — Kamigawa

Las criaturas modificadas que controlas tienen la habilidad de arrollar y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador o planeswalker, roba una carta”. (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

Siempre que surja el caos, distribuye tres contadores +1/+1 entre una, dos o tres criaturas objetivo que controlas.

- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad de caos y cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.
 - Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la habilidad de caos intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.
-

Unyaro

Plano — Zhalfir

Al comienzo de tu paso final, si caminaste por los planos hacia Unyaro este turno, endereza todas las criaturas.

Salen de fase hasta que un jugador camine por los planos. (*Trátalas a ellas y a cualquier carta anexada a ellas como si no existiesen.*)

Siempre que surja el caos, crea dos fichas de criatura Caballero blancas y azules 2/2 con la habilidad de vigilancia.

- Una criatura que salió de fase por Unyaro no entra en fase durante el paso de enderezar de su controlador de forma normal.
 - Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - 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 que no se repite que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Sacerdotisa desterradora, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Moldeador de olas, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
 - Cada Aura y Equipo anexados a un permanente que esté saliendo de fase también salen de fase. Entrarán en fase con ese permanente y seguirán anexados a él. De manera similar, los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
-

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LEYENDAS DEL MULTIVERSO DE *MARCHA DE LAS MÁQUINAS:*

Palabra clave que regresa: **compañero**

Los diez compañeros están de regreso para acompañarte en tus nuevas aventuras. Bueno, para acompañarte desde fuera del juego hasta que pagues para ponerlos en tu mano.

Gyruda, la Fatalidad de las Profundidades

{4} {U/B} {U/B}

Criatura legendaria — Kraken demonio

6/6

Compañero — Tu mazo inicial contiene solo cartas con valores de maná pares. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

Cuando Gyruda entre al campo de batalla, cada jugador mueve cuatro cartas. Pon en el campo de batalla bajo tu control una carta de criatura con un valor de maná par de entre las cartas molidas.

- Tu compañero empieza el juego fuera del juego. En un torneo, esto quiere decir tu sidebar. En el juego casual, simplemente es una carta que posees que no está en tu mazo inicial.
 - Antes de barajar tu mazo para que se convierta en tu biblioteca, puedes mostrar una carta que esté fuera del juego para que sea tu compañero si tu mazo inicial cumple los requisitos de la habilidad de compañero. No puedes mostrar más de una. Permanece mostrada fuera del juego en cuanto empieza el juego.
 - Los requisitos de la habilidad de compañero solo se aplican a tu mazo inicial. No se aplican a tu sidebar.
 - Si más de un jugador desea mostrar un compañero, el jugador inicial lo hace primero y los demás continúan por orden de turno. Una vez que un jugador elige no mostrar un compañero, ese jugador no puede cambiar de idea.
 - Si muestras un compañero de fuera del juego, mientras siga ahí, puedes pagar {3} solo cuando puedas lanzar un conjuro (es decir, cuando tengas la prioridad durante tu fase principal y la pila esté vacía). Una vez que lo hagas, lo pones en tu mano y se comporta como cualquier otra carta que pusieras en el juego. Por ejemplo, si es descartado, contrarrestado o destruido, va a tu cementerio y permanece en el juego. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.
 - Pagar {3} para poner un compañero en la mano es una acción especial. No usa la pila y los jugadores no pueden responder a ella. Una vez realizada esta acción, puedes lanzar la carta si es legal hacerlo antes de que cualquier otro jugador pueda realizar acciones.
 - Las otras habilidades del compañero solo se aplican cuando la criatura está en el campo de batalla. No tienen ningún efecto mientras el compañero está fuera del juego.
 - La habilidad de compañero no tiene ningún efecto si la carta está en tu mazo inicial ni crea ninguna restricción para poner una carta con una habilidad de compañero en el mazo inicial. Por ejemplo, Zirda puede estar en tu mazo inicial incluso si no todas tus otras cartas de permanente tienen habilidades activadas.
 - Puedes tener un compañero en la variante Commander. Tu mazo, incluido tu comandante, debe cumplir el requisito de su compañero. Tu compañero no es una de tus cien cartas.
-

Aegar, la Llama Congeladora
{1}{U}{R}
Criatura legendaria — Gigante hechicero
3/3

Siempre que una criatura o planeswalker que controla un oponente reciba daño sobrante, si un Gigante, Hechicero o hechizo que controlabas le hizo daño este turno, roba una carta.

- Una criatura recibe daño sobrante si una o más fuentes le hacen más daño que la cantidad mínima de daño requerida para ser daño letal. En la mayoría de los casos, esto significa un daño mayor que su resistencia, pero se tiene en cuenta el daño que ya recibió ese turno.
- Un planeswalker recibe daño sobrante si recibe un daño mayor que su lealtad actual.
- La habilidad de Aegar no se disparará cuando una batalla reciba daño sobrante. No es culpa suya, por aquel entonces todavía no existían.
- Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura. Ten en cuenta que una fuente de daño que tenga la habilidad de toque mortal no tiene ningún efecto en el daño hecho a los planeswalkers.
- No importa si el daño sobrante lo hace un Gigante, un Hechicero o un hechizo que controlas; solo importa que se hizo daño sobrante y que una de esas tres cosas hizo daño a la criatura o planeswalker en algún momento durante el turno. Por ejemplo, si una criatura 4/4 que controla un oponente recibe 2 puntos de daño de un hechizo que controlas y más adelante en el turno recibe 3 puntos de daño de un hechizo que controla otro jugador, la habilidad de Aegar se disparará.
- Si un permanente es tanto una criatura como un planeswalker, se usa la cantidad de daño mínima que se considera daño letal para determinar si se hizo daño sobrante. Por ejemplo, si una criatura 5/5 que también es un planeswalker con tres contadores de lealtad sobre ella recibe 4 puntos de daño, recibe 1 punto de daño sobrante y la habilidad de Aegar se puede disparar.

Anafenza, espíritu del árbol familiar
{W}{W}
Criatura legendaria — Soldado espíritu
2/2

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

- La habilidad de fortalecer en sí misma no hace objetivo a ninguna criatura, aunque algunos hechizos y habilidades que fortalecen pueden tener otros efectos que hacen objetivo a criaturas.
 - Determinas sobre qué criatura se ponen los contadores en cuanto el hechizo o habilidad que te indica que fortalezcas se resuelve. Puede ser la criatura con la habilidad de fortalecer, si sigue bajo tu control y es la que menor resistencia tiene. Si hay un empate, tú eliges qué criatura recibirá los contadores.
-

Arixmetes, la Isla Dormida

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Kraken

12/12

Arixmetes, la Isla Dormida entra al campo de batalla

girado con cinco contadores de letargo sobre él.

Mientras Arixmetes tenga un contador de letargo sobre

él, es una tierra. (*No es una criatura.*)

Siempre que lances un hechizo, puedes remover un

contador de letargo de Arixmetes.

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

- Arixmetes no puede jugarse como una tierra.
- Arixmetes no es una tierra hasta después de entrar al campo de batalla. Los efectos como el de la Luna de sangre no afectarán a su habilidad de entrar al campo de batalla. Del mismo modo, los efectos de reemplazo que modifican cómo entran al campo de batalla las criaturas que controlas verán que Arixmetes entra al campo de batalla como una criatura, en vez de una tierra. Sin embargo, las habilidades disparadas (como las habilidades de aterrizaje) verán que una tierra entró al campo de batalla, no una criatura.
- Arixmetes puede girarse para obtener maná el turno en el que entra al campo de batalla mientras tenga contadores de letargo sobre él. Si tienes una forma de enderezarlo primero, por supuesto.
- Mientras Arixmetes es una tierra, sigue siendo verde y azul, sigue siendo legendario y su valor de maná sigue siendo de 4.
- El efecto de Arixmetes que hace que sea una tierra sobrescribe todos los efectos anteriores que le daban tipos adicionales. Por ejemplo, un Metamorfo pireziano que copie a Arixmetes será una tierra, no una tierra artefacto, hasta que se remuevan sus contadores de letargo.
- La habilidad disparada de Arixmetes se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Una vez que Arixmetes sea de nuevo una criatura, puede atacar el mismo turno, siempre que lo hayas controlado desde el comienzo de tu turno más reciente.

Atris, oráculo de las medias verdades

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

3/2

Amenaza.

Cuando Atris, oráculo de las medias verdades entre al

campo de batalla, el oponente objetivo mira las tres

primeras cartas de tu biblioteca y las divide en un

montón boca abajo y un montón boca arriba. Pon un

montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

- Elige un único oponente objetivo para que mire las tres primeras cartas de tu biblioteca y las ponga en montones. Los demás jugadores no pueden mirar, pero pueden ofrecer consejos sin saber qué cartas son. El jugador que mira también puede contarles a los demás jugadores cosas que sean ciertas sobre esas cartas, medias verdades o mentiras absolutas.
- No tienes que mostrar las cartas del montón boca abajo si las pones en tu mano.

- El oponente puede dividir las cartas en un montón de tres y un montón de cero. El montón de tres cartas puede ser el montón boca arriba o el montón boca abajo. Algunas veces tus oponentes pueden parecer muy amables, pero ten en cuenta a qué deidad sirve Atris.
-

Aurelia, la líder de guerra

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

Criatura legendaria — Ángel

3/4

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que Aurelia, la líder de guerra ataque por primera vez cada turno, endereza todas las criaturas que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- Enderezas todas las criaturas que controlas, incluso las que no están atacando.
 - No tienes que atacar con ninguna criatura durante la fase de combate adicional.
-

Baral, señor de la sumisión

{1} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

Siempre que un hechizo o habilidad que controlas contrarreste un hechizo, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste de los instantáneos y hechizos de conjuro que lanzas.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Baral). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Un hechizo o habilidad contrarresta un hechizo solo si contiene específicamente el verbo “contrarrestar” en su texto. Si un hechizo o habilidad que controlas hace que los objetivos de un hechizo se conviertan en ilegales, ese hechizo no se resuelve, pero tampoco es contrarrestado.
-

Brúdiclad, ingeniero telchor

{4}{U}{R}

Criatura artefacto legendaria — Artífice pirexiano

4/4

Las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de prisa.

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura artefacto Myr Pirexiano azul 2/1. Luego puedes elegir una ficha que controlas. Si lo haces, cada otra ficha que controlas se convierte en una copia de esa ficha.

- Una vez que una ficha de criatura que entró bajo tu control este turno atacó legalmente, remover a Brúdiclad del campo de batalla para que pierda la habilidad de prisa no hará que esa ficha deje de atacar.
- El último efecto de la habilidad disparada de Brúdiclad afecta a todas las fichas que controlas y que no sean la ficha elegida, incluida la ficha que se acaba de crear (en el caso de que no elijas esa ficha).
- El resto de fichas que controlas se convierten en una copia de la ficha elegida, incluso aquellas que no son del mismo tipo. Por ejemplo, si controlas una ficha de artefacto Tesoro y eliges la ficha de Myr que Brúdiclad creó, tu Tesoro se convertirá en una copia del Myr.
- El efecto de la habilidad disparada de Brúdiclad dura indefinidamente. Sigue aplicándose después de que Brúdiclad deje el campo de batalla.
- Brúdiclad solo copia los valores definidos en cuanto se crea la ficha original (a menos que esa ficha esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la ficha elegida fue afectada antes por la habilidad disparada de Brúdiclad), tus fichas se convierten en copias de lo que sea que la ficha elegida copiara.

Cantallama y Clamasol

{4}{R}{W}

Criatura legendaria — Clérigo minotauro

4/6

Los hechizos de instantáneo y de conjuro rojos que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

Siempre que un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco haga que ganes vidas, Cantallama y Clamasol hacen 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

- Si una fuente que controlas con la habilidad de vínculo vital te hace daño, ganas y pierdes esa misma cantidad de vidas simultáneamente. Tu total de vidas no cambia.
- La última habilidad de Cantallama y Clamasol no puede hacer objetivo a un planeswalker o batalla.
- Un hechizo hace que ganes vidas si su coste o efecto indica que ganas vidas, o si una instrucción en su coste o efecto es modificada por un efecto de reemplazo y el evento modificado incluye que ganes vidas. Si el coste de un hechizo o efecto hace que una fuente con la habilidad de vínculo vital que controlas haga daño, ese hechizo también hace que ganes vidas.
- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco que no controlas hace que ganes vidas, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara.

- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara una sola vez.
- La última habilidad de Cantallama y Clamasol no se dispara si una habilidad disparada de una carta o un hechizo de instantáneo o de conjuro blanco hace que ganes vidas, como por ejemplo la habilidad disparada de la Fe renovada cuando se activa su habilidad de ciclo.
- Si un hechizo rojo y blanco que controlas hace daño a diversas cosas, pero usa la palabra “hace” una sola vez, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara una sola vez. Del mismo modo, si el efecto de un hechizo rojo y blanco hace que haga daño a algo, y luego que haga más daño con una segunda instancia de la palabra “hace”, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara dos veces, y así sucesivamente.
- Si un hechizo rojo y blanco que controlas hace daño y también te indica que ganas vidas, la última habilidad de Cantallama y Clamasol se dispara dos veces.

Capitana Lannery Tempestad

{2} {R}

Criatura legendaria — Pirata humano

2/2

Prisa.

Siempre que la Capitana Lannery Tempestad ataque, crea una ficha de Tesoro.

Siempre que sacrifiques un Tesoro, la Capitana Lannery Tempestad obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Puedes activar la habilidad de maná de un Tesoro incluso si no puedes usar ese maná para nada.
- La última habilidad de la Capitana Lannery Tempestad se dispara siempre que sacrifiques un Tesoro por cualquier motivo, no solo para activar la habilidad de maná de un Tesoro.
- Si sacrificas Tesoros para lanzar a la Capitana Lannery Tempestad, su última habilidad no se disparará para esos Tesoros.

Daxos, bendecido por el sol

{W} {W}

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

2/*

La resistencia de Daxos es igual a tu devoción al blanco.

(Cada {W} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al blanco.)

Siempre que otra criatura que controlas entre al campo de batalla o muera, ganas 1 vida.

- La habilidad que define la resistencia de Daxos funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Daxos esté bajo tu control, los dos símbolos de maná blanco de su propio coste de maná contarán. En la mayoría de casos, será por lo menos 2/2.
- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {X}, {0}, {1}, {2}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.

- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pirexiano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- Si pones un Aura en un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.
- Si controlas una batalla y un oponente es su protector, tú sigues teniendo el control de la batalla y los símbolos de maná de su coste de maná cuentan para tu devoción.

Dina, infusionista de almas

{B}{G}

Criatura legendaria — Druida dríada

1/3

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

{1}, sacrificar otra criatura: Dina, infusionista de almas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

- La primera habilidad de Dina se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron.
- Cuando la primera habilidad de Dina se resuelve, cada oponente pierde solo 1 vida, al margen de cuántas vidas se ganaron.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, una habilidad de “siempre que ganes vidas” se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- X es la fuerza que tenía la criatura cuando estaba en el campo de batalla, no la fuerza que tiene en el cementerio.

Elesh Norn, Gran Cenobita

{5}{W}{W}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

4/7

Vigilancia.

Las otras criaturas que controlas obtienen +2/+2.

Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -2/-2.

- Si una segunda copia de Elesh Norn, Gran Cenobita pasa a estar bajo tu control, pondrás una en el cementerio de su propietario debido a la “regla de leyendas” al mismo tiempo que cualquier criatura de tu oponente que reciba -4/-4 vaya al cementerio de su propietario por tener una resistencia de 0 o menos.

Emry, acechadora del lago

{2}{U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

1/2

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.

Cuando Emry, acechadora del lago entre al campo de batalla, muele cuatro cartas.

{T}: Elige una carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Puedes lanzar esa carta este turno. *(Sigues pagando sus costes. Las reglas sobre cuándo lanzarlo se siguen aplicando.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Emry). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico en el coste de Emry. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar en cuánto se reduce el coste de Emry.
- Si la última habilidad de Emry hace objetivo a una carta de tierra artefacto, no puedes jugarla. Los efectos que te permiten “lanzar” una carta no te permiten jugar una carta de tierra.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para la carta de artefacto objetivo. A menos que tenga la habilidad de destello, probablemente solo podrás lanzarla durante tu fase principal mientras la pila está vacía.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- Lanzar la carta objetivo hace que deje tu cementerio y se convierta en un objeto nuevo. No puedes lanzarla de nuevo si regresa a tu cementerio este turno.

Ezuri, la Garra del Progreso

{2}{G}{U}

Criatura legendaria — Guerrero elfo pirexiano

3/3

Siempre que una criatura con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, obtienes un contador de experiencia.

Al comienzo del combate en tu turno, pon X contadores +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas, donde X es la cantidad de contadores de experiencia que tengas.

- Todos los contadores de experiencia son idénticos sin importar cómo los obtuvieras. Por ejemplo, la última habilidad contará los contadores de experiencia que obtuvieras de la primera habilidad, de otra habilidad, de proliferar, etc.
-

Firja, jueza del valor
{2}{W}{B}{B}
Criatura legendaria — Clérigo ángel
2/4

Vuela, vínculo vital.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en tu cementerio.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. La habilidad se resolverá antes de que lo haga el segundo hechizo. No importa si el primer hechizo que lanzaste ese turno se resolvió, si no se resolvió, si fue contrarrestado o si sigue en la pila.
- La habilidad disparada se dispara solo si la criatura que la tiene está en el campo de batalla en cuanto lanzas tu segundo hechizo. Los hechizos que lanzaste en un turno antes de que esa criatura entrara al campo de batalla se contarán. En otras palabras, la habilidad no se disparará si la criatura con la habilidad es el segundo hechizo que lanzas durante un turno o si ya lanzaste dos o más hechizos para cuando esa criatura entre al campo de batalla ese turno.

Fynn, el Portacolmillo
{1}{G}
Criatura legendaria — Guerrero humano
1/3

Toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene dos contadores de veneno. *(Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.)*

- Perder el juego porque un jugador (preferiblemente un oponente) tiene diez o más contadores de veneno es una regla del juego. Fynn no tiene por qué seguir estando en el campo de batalla cuando alguien (preferiblemente un oponente) recibe su décimo contador de veneno.

Grimgrin, nacido del cadáver
{3}{U}{B}
Criatura legendaria — Guerrero zombie
5/5

Grimgrin, nacido del cadáver entra al campo de batalla girado y no se endereza durante tu paso de enderezar.

Sacrificar otra criatura: Endereza a Grimgrin y pon un contador +1/+1 sobre él.

Siempre que Grimgrin ataque, destruye la criatura objetivo que controla el jugador defensor, luego pon un contador +1/+1 sobre Grimgrin.

- Si la última habilidad de Grimgrin se resuelve, pero la criatura objetivo no se destruye (quizás porque se regeneró o porque tiene la habilidad de indestructible), pondrás un contador +1/+1 sobre Grimgrin de todas formas.
-

Horobi, lamento de la muerte
{2}{B}{B}
Criatura legendaria — Espíritu
4/4

Vuela.

Siempre que una criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad, destruye esa criatura.

- Si la criatura es el único objetivo del hechizo o habilidad, ese hechizo o habilidad no se resolverá.
-

Imoti, celebrante de la abundancia
{3}{G}{U}
Criatura legendaria — Druida naga
3/1

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

Los hechizos que lances con valor de maná de 6 o más tienen la habilidad de cascada.

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

Inga Ojosrúnicos

{3} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

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

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

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

Jegantha, Fuente de Maná

{4} {R/G}

Criatura legendaria — Alce elemental

5/5

Compañero — Ninguna carta en tu mazo inicial tiene más de un mismo símbolo de maná en su coste de maná. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

{T}: Agrega {W} {U} {B} {R} {G}. Este maná no se puede usar para pagar costes de maná genérico.

- Un coste de maná genérico está representado por símbolos numéricos ({1}, {2}, y así sucesivamente) y por {X}. No puedes usar el maná de la habilidad de maná de Jegantha para pagar estos costes.
 - Puedes usar el maná de la habilidad de maná de Jegantha para pagar un símbolo de maná híbrido como {2/W}, pero solo si eliges pagar el componente de maná de color, no el componente de maná genérico.
-

Jin-Gitaxias, presagio del núcleo

{8} {U} {U}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

5/4

Destello.

Al comienzo de tu paso final, roba siete cartas.

El tamaño máximo de mano de cada oponente se reduce en siete.

- Si un jugador tiene una cantidad de cartas en la mano mayor que su tamaño máximo de mano durante el paso de limpieza de su turno, ese jugador descarta hasta tener la cantidad adecuada de cartas. El tamaño máximo de mano de un jugador solo se verifica durante su paso de limpieza.
- Jin-Gitaxias no afecta al tamaño máximo de mano de su controlador. Dado que el paso de limpieza va después del paso final, es posible que su controlador tenga que descartar algunas de las cartas que acaba de robar.
- A menos que otro hechizo o habilidad afecte al tamaño máximo de mano de tu oponente, la habilidad de Jin-Gitaxias hará que tu oponente tenga un tamaño máximo de mano de cero. Descartará todas las cartas de su mano durante su paso de limpieza.

Judith, diva de la flagelación

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/2

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

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas

muera, Judith, diva de la flagelación hace 1 punto de

daño a cualquier objetivo.

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

Juri, Maestro del Elenco

{B} {R}

Criatura legendaria — Chamán humano

1/1

Siempre que sacrifiques un permanente, pon un contador

+1/+1 sobre Juri, Maestro del Elenco.

Cuando Juri muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La primera habilidad de Juri no te permite sacrificar ningún permanente. Tendrás que encontrar otra manera de hacerlo.
- Para la segunda habilidad de Juri, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de daño que se hace. Si esa fuerza era de 0 o menos, Juri no hace ningún daño.

Kaheera, Custodihuérfanos

{1} {G/W} {G/W}

Criatura legendaria — Bestia felino

3/2

Compañero — Cada carta de criatura en tu mazo inicial es una carta de Felino, Elemental, Pesadilla, Dinosaurio o Bestia. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

Vigilancia.

Cada otra criatura que controlas que sea Felino,

Elemental, Pesadilla, Dinosaurio o Bestia obtiene +1/+1

y tiene la habilidad de vigilancia.

- Una criatura que controlas que sea de más de uno de los tipos enumerados obtendría +1/+1 y ganaría la habilidad de vigilancia debido a la última habilidad de Kaheera.
-

Kenrith, el Rey Regresado

{4}{W}

Criatura legendaria — Noble humano

5/5

{R}: Todas las criaturas ganan las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.

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

{2}{W}: El jugador objetivo gana 5 vidas.

{3}{U}: El jugador objetivo roba una carta.

{4}{B}: Pon en el campo de batalla bajo el control de su propietario la carta de criatura objetivo de un cementerio.

- La primera habilidad de Kenrith solo afecta a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no ganarán las habilidades de arrollar o prisa.
- La última habilidad de Kenrith puede hacer objetivo a una carta de criatura en el cementerio de cualquier jugador. Su propietario controlará la criatura, que permanecerá en el campo de batalla incluso si dejas el juego (si no eres su propietario).

Kroxá, titán del hambre mortal

{B}{R}

Criatura legendaria — Gigante anciano

6/6

Cuando Kroxá entre al campo de batalla, sacrifícalo a menos que escapara.

Siempre que Kroxá entre al campo de batalla o ataque, cada oponente descarta una carta. Luego, cada oponente que no descartó una carta que no sea tierra de esta manera pierde 3 vidas.

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

- Para resolver la segunda habilidad disparada de Kroxá en un juego de varios jugadores, el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano y la pone aparte sin mostrarla. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las cartas elegidas se muestran y se descartan al mismo tiempo. Por último, cada oponente que no descartó una carta que no sea tierra pierde 3 vidas.
-

Kwende, orgullo de Femeref
{3}{W}
Criatura legendaria — Caballero humano
2/2
Daña dos veces.
Las criaturas que controlas con la habilidad de dañar primero tienen la habilidad de dañar dos veces.

- Una criatura con las habilidades de dañar primero y dañar dos veces hace daño de combate igual que una criatura con la habilidad de dañar dos veces. No hace daño tres veces o antes que otras criaturas con la habilidad de dañar primero.
- Si una criatura que controlas gana la habilidad de dañar primero una vez que Kwende al campo de batalla, esa criatura también gana la habilidad de dañar dos veces.
- Si una criatura pierde la habilidad de dañar dos veces una vez que se produjo el daño de dañar primero, no hará daño de combate normal.

Lathiel, el Amanecer Copioso
{2}{G}{W}
Criatura legendaria — Unicornio
2/2
Vínculo vital.
Al comienzo de cada paso final, si ganaste vidas este turno, distribuye hasta esa misma cantidad de contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de otras criaturas objetivo.

- En cuanto comienza cada paso final, si no ganaste vidas ese turno, la habilidad disparada de Lathiel no se disparará. Si se dispara, tú eliges los objetivos y cómo se distribuyen los contadores +1/+1 en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.
 - Si quieres, puedes no elegir ningún objetivo. En ese caso, no se pone ningún contador +1/+1 sobre ninguna criatura.
 - Si algunas de las criaturas (pero no todas) son objetivos ilegales cuando la habilidad disparada intenta resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre objetivos ilegales. Si todas las criaturas son objetivos ilegales, la habilidad no se resolverá.
 - Ganar más vidas en respuesta a la habilidad disparada no cambiará la cantidad de contadores que se distribuirán ni cambiará la distribución.
 - La habilidad disparada tendrá en cuenta la cantidad total de vidas que ganaste este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si empiezas el turno con 10 vidas, ganas 5 vidas y luego pierdes 7 vidas, distribuirás cinco contadores +1/+1, aunque tu total de vidas ahora sea menor de lo que era al comienzo del turno.
-

Lurrus del Nido de Ensueño

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

Criatura legendaria — Pesadilla felino

3/2

Compañero — Cada carta de permanente en tu mazo inicial tiene un valor de maná de 2 o menos. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

Vínculo vital.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de permanente con valor de maná de 2 o menos desde tu cementerio.

- Lanzar el hechizo de permanente desde tu cementerio sigue las reglas normales para lanzar ese hechizo. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables sobre cuándo jugarlo. Por ejemplo, puedes lanzar un hechizo de criatura de esta manera pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Lutri, Buscahechizos

{1}{U/R}{U/R}

Criatura legendaria — Nutria elemental

3/2

Compañero — Cada carta que no sea tierra en tu mazo inicial tiene un nombre diferente. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

Destello.

Cuando Lutri, Buscahechizos entre al campo de batalla, si lo lanzaste, copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Una copia de un 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.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, te permite elegir de entre una lista de efectos), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia del hechizo. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Niv-Mízzet renacido

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

Criatura legendaria — Avatar dragón

6/6

Vuela.

Cuando Niv-Mízzet renacido entre al campo de batalla, muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca. Por cada par de color, elige una carta que sea exactamente de esos colores de entre ellas. Pon las cartas elegidas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Un “par de color” consta exactamente de dos colores. Hay diez pares de colores en Magic: blanco-azul, blanco-negro, azul-negro, azul-rojo, negro-rojo, negro-verde, rojo-verde, rojo-blanco, verde-blanco y verde-azul.
- Si las diez primeras cartas de tu biblioteca no contienen estos diez pares de color, eliges tantas cartas como puedas y las pones en tu mano.

Obosh, Perforapresas

{3}{B/R}{B/R}

Criatura legendaria — Horror infernal

3/5

Compañero — Tu mazo inicial contiene solo cartas con valores de maná impares y cartas de tierra. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

Si una fuente que controlas con un valor de maná impar fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño a ese permanente o jugador.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. Obosh no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
 - Si otros efectos modifican la cantidad de daño que fuera a hacer tu criatura con un valor de maná impar (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de Obosh). Si todo el daño es prevenido, el efecto de Obosh ya no se aplica.
 - Si el daño hecho por una criatura que controlas con un valor de maná impar se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.
-

Raff, partidario del Vientoligero
{W}{U}
Criatura legendaria — Hechicero humano
1/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes girar dos criaturas enderezadas que controlas. Si lo haces, roba una carta.

{3}{W}{W}: Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de Raff, partidario del Vientoligero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ragavan, ratero hábil
{R}
Criatura legendaria — Pirata primate
2/1

Siempre que Ragavan, ratero hábil haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro y exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta.

Rapidez {1}{R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

- Crearás una ficha de Tesoro incluso si a ese jugador no le quedan cartas en la biblioteca para exiliar.
 - Debes seguir igualmente todas las restricciones de cuándo lanzar la carta exiliada y pagar todos los costes. Si exilias una carta de tierra, no puedes jugar esa carta.
 - Si eliges pagar el coste de rapidez 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 rapidez solo cuando pudieras lanzar ese hechizo de criatura de cualquier modo. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.
 - Si pagas el coste de rapidez para lanzar un hechizo de criatura, esa carta regresará a la mano de su propietario solo si todavía está en el campo de batalla cuando su 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 rapidez 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 rapidez se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no regresará a la mano de su propietario.
-

Renata, la Llamada a la Caza
{2}{G}{G}
Criatura encantamiento legendaria — Semidiós
*/3

La fuerza de Renata es igual a tu devoción al verde.
(Cada {G} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al verde.)
Cada otra criatura que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pixediano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.
- Si pones un Aura en un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.
- Si controlas una batalla y un oponente es su protector, tú sigues teniendo el control de la batalla y los símbolos de maná de su coste de maná cuentan para tu devoción.

Reyav, maestro herrero
{R}{W}
Criatura legendaria — Artífice enano
2/2

Siempre que una criatura que controlas que esté encantada o equipada ataque, esa criatura gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Si una criatura que controlas que esté encantada y equipada ataca, la habilidad de Reyav se disparará solo una vez por esa criatura. (No te preocupes. Varias copias de la habilidad de dañar dos veces son redundantes. No es una gran pérdida).
 - La criatura tiene que estar encantada o equipada en el momento de ser declarada como atacante para hacer que la habilidad de Reyav se dispare. Si la criatura ya no está encantada o equipada (o ya no está atacando) en cuanto la habilidad intenta resolverse, la habilidad se resuelve igualmente.
-

Sheoldred, la Susurradora

{5} {B} {B}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

6/6

Cruza pantanos. (*Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle un Pantano.*)

Al comienzo de tu mantenimiento, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, ese jugador sacrifica una criatura.

- Si otra habilidad disparada durante tu mantenimiento hace que sacrifiques una criatura, como la del Señor del Abismo, no podrás hacerla objetivo con la habilidad disparada de Sheoldred cuando esa habilidad vaya a la pila.
- El oponente que está en su paso de mantenimiento elige una criatura para sacrificar cuando se resuelve la segunda habilidad disparada de Sheoldred.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad se disparará dos veces al comienzo del mantenimiento del equipo oponente, una vez por cada jugador del equipo. Cada jugador solo sacrifica una criatura que controla.

Skithiryx, el dragón de ruina

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Esqueleto dragón pirexiano

4/4

Vuela.

Infectar. (*Esta criatura hace daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1 y a los jugadores en forma de contadores de veneno.*)

{B}: Skithiryx, el dragón de ruina gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

{B} {B}: Regenera a Skithiryx.

- El daño que hace una criatura con la habilidad de infectar no hará que se marque daño sobre una criatura ni que un jugador pierda vidas. En vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura o el jugador obtiene esa misma cantidad de contadores de veneno. El daño que se hace a los planeswalkers sigue haciendo que ese planeswalker pierda esa misma cantidad de contadores de lealtad.
 - Un jugador que tiene diez o más contadores de veneno pierde el juego. Se trata de una acción basada en estado.
 - Los contadores -1/-1 permanecerán sobre la criatura de manera indefinida. No se removerán si la criatura se regenera o si finaliza el turno.
 - El daño de una fuente con la habilidad de infectar es daño en todos los aspectos. Si la fuente con la habilidad de infectar también tiene la habilidad de vínculo vital, el daño que haga esa fuente también hará que su controlador gane esa misma cantidad de vidas. El daño de una fuente con la habilidad de infectar puede prevenirse o redirigirse. Las habilidades que se disparan al hacer daño se dispararán si una fuente con la habilidad de infectar hace daño, si corresponde.
-

Squee, el Inmortal

{1}{R}{R}

Criatura legendaria — Trasgo

2/1

Puedes lanzar a Squee, el Inmortal desde tu cementerio o desde el exilio.

- La habilidad de Squee no impide que lances a Squee desde cualquier otra zona.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales y pagar su coste para lanzar a Squee desde tu cementerio o desde el exilio.

Taigam, maestro de Ójutai

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Monje humano

3/4

Los hechizos de instantáneo, de conjuro y de Dragón que controlas no pueden ser contrarrestados.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano, si Taigam, maestro de Ójutai atacó este turno, ese hechizo gana la habilidad de rebote.

(Exilia el hechizo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esa carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)

- Si Taigam deja el campo de batalla después de atacar, su última habilidad no se disparará siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano este turno. Si deja el campo de batalla después de que el hechizo ganara la habilidad de rebote, el hechizo seguirá teniendo la habilidad de rebote. Una vez exiliada la carta, la habilidad disparada retrasada de la habilidad de rebote se disparará al comienzo de tu próximo mantenimiento incluso si ya no controlas a Taigam.
- Si Taigam muere en respuesta a que lances un hechizo, la habilidad se disparará de todas formas y tu hechizo ganará la habilidad de rebote si Taigam atacó.
- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un próximo turno.
- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lances desde tu mano no se resuelve por alguna razón (bien porque otro hechizo o habilidad lo contrarresta o porque todos sus objetivos son ilegales en cuanto intente resolverse), ninguno de sus efectos sucederá, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
- Si un efecto de reemplazo (como el que crea Descanse en paz) fuera a hacer que un hechizo con la habilidad de rebote que lanzaste desde tu mano vaya a otro sitio que no sea tu cementerio en cuanto se resuelve, puedes elegir si aplicar el efecto de la habilidad de rebote o el otro efecto cuando el hechizo se resuelve.
- Si un hechizo se mueve a otra zona como parte de su resolución (como hacen la Protección de Teferi, el Amanecer de todos los soles y el Faro de desasosiego), no podrá aplicarse la habilidad de rebote.
- Al comienzo de tu mantenimiento, se disparan todas las habilidades disparadas retrasadas creadas por efectos de la habilidad de rebote. Puedes decidir su orden. Un hechizo que lanzas de esta manera se resuelve antes de poder lanzar el siguiente, por lo que un hechizo rebotado no puede hacer objetivo a otro.

Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo de la carta (si es un conjuro). Se deben seguir las demás restricciones, como “lanza [este hechizo] solo durante el combate”.

- Si lanzas una carta desde el exilio, irá al cementerio de su propietario cuando se resuelva, no se resuelva o se contrarreste. No volverá al exilio.

Tetsuko Umezawa, fugitiva

{1}{U}

Criatura legendaria — Bribón humano

1/3

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

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

Teysa Karlov

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/4

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

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

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

- Si una criatura que muere al mismo tiempo que Teysa (incluida la propia Teysa) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Teysa, una criatura que muera hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera Teysa hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta, que se disparen cinco, y así sucesivamente. Esto también significa que, si controlas a Teysa y lanzas una segunda copia, una habilidad que se dispare cuando muera debido a la “regla de leyendas” se dispara tres veces.
- Una habilidad de un permanente que se dispare cuando una carta vaya a un cementerio “desde cualquier parte” se dispara dos veces solo si Teysa y ese permanente siguen en el campo de batalla inmediatamente después de que la criatura haya muerto.

Thalia, guardiana de Thraben

{1}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/1

Daña primero.

Cuesta {1} más lanzar hechizos que no sean de criatura.

- La habilidad de Thalia afecta a todos los hechizos que no sean de criatura, incluso los tuyos.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Tymaret, el Elegido de la Muerte

{B}{B}

Criatura encantamiento legendaria — Semidiós

2/*

La resistencia de Tymaret es igual a tu devoción al negro. *(Cada {B} en los costes de maná de los permanentes que controlas cuenta para tu devoción al negro.)*

{1}{B}: Exilia hasta dos cartas objetivo de los cementerios. Ganas 1 vida por cada carta de criatura exiliada de esta manera.

- La habilidad que define la resistencia de Tymaret funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Tymaret esté bajo tu control, los dos símbolos de maná negro de su propio coste de maná contarán. En la mayoría de casos, será por lo menos 2/2.
- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pixediano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Si una habilidad activada o disparada tiene un efecto que depende de tu devoción a un color, cuentas la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controlas

cuando se resuelve la habilidad. El permanente con esa habilidad se contará si todavía está en el campo de batalla en ese momento.

- Si pones un Aura en un permanente de un oponente, tú sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción.
- Si controlas una batalla y un oponente es su protector, tú sigues teniendo el control de la batalla y los símbolos de maná de su coste de maná cuentan para tu devoción.

Umori, Coleccionista

{2} {B/G} {B/G}

Criatura legendaria — Cieno

4/5

Compañero — Cada carta que no sea tierra en tu mazo inicial comparte un tipo de carta. *(Si esta carta es el compañero que eliges, puedes pagar {3} para ponerla en tu mano desde fuera del juego como un conjuro.)*

En cuanto Umori, Coleccionista entre al campo de batalla, elige un tipo de carta.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos del tipo elegido.

- La última habilidad de Umori no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- Esa habilidad no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto (como el que crea la habilidad de Thalia, guardiana de Thraben), aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos, como los costes de retrospectiva.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el coste de maná de un hechizo es de {X} {R}, puedes elegir 2 como valor de X y pagar {1} {R} para lanzar el hechizo.

Úrabrask el Oculto

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

4/4

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

Las criaturas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas.

- Úrabrask el Oculto se da a sí mismo la habilidad de prisa mientras está en el campo de batalla.
 - Si una criatura que controla un oponente entra al campo de batalla al mismo tiempo que Úrabrask el Oculto, el efecto de Úrabrask no se aplica a la criatura del oponente.
-

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

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

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

Vórinplex, la Voz del Ansia
{6} {G} {G}
Criatura legendaria — Magistrado pirexiano
7/6

Arrolla.
Siempre que gires una tierra para obtener maná, agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra.
Siempre que un oponente gire una tierra para obtener maná, esa tierra no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Si una tierra que controlas produce varios manás de más de un tipo, la primera habilidad disparada de Vórinplex agrega un maná de solo uno de esos tipos. Tú eliges el tipo de maná que agregará.
- Si Vórinplex deja el campo de batalla después de dispararse su segunda habilidad, esa habilidad se seguirá resolviendo y la tierra afectada no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Yarok, el Profanado
{2} {B} {G} {U}
Criatura legendaria — Horror elemental
3/5

Toque mortal, vínculo vital.
Si un permanente que entra al campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Yarok afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de un permanente, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de Yarok. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.

- Tampoco afecta a habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, como elegir un color con el Caballero del diamante.
- No necesitas controlar el permanente que entra al campo de batalla, solo el permanente que tiene la habilidad disparada.
- El efecto de Yarok no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Yarok, un permanente que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Un tercer Yarok hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta, que se disparen cinco, y así sucesivamente.
- Si un permanente que entra al campo de batalla al mismo tiempo que Yarok (incluyendo al mismo Yarok) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Yedora, jardinera de tumbas

{4}{G}

Criatura legendaria — Druida pueblo-arbóreo

5/5

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

(No tiene otros tipos o habilidades.)

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

Zada, trituraedros

{3}{R}

Criatura legendaria — Aliado trasgo

3/3

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

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

Zarpasangrienta, Terror de Qal Sisma

{3}{G}

Criatura legendaria — Oso

4/3

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

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

- Si lanzas un hechizo de criatura que entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1, esos contadores no se tienen en cuenta para determinar si Zarpasangrienta reduce el coste de ese hechizo. Del mismo modo, los efectos que aumentarían la fuerza de esa criatura una vez que entre en el campo de batalla no se aplicarán.
- Si otra criatura tiene una habilidad que cambia su fuerza cuando ataca, como el Ogro machacaplataador, puedes hacer que esa habilidad se resuelva antes que la última habilidad de Zarpasangrienta.

- La última habilidad de Zarpasangrienta solo afecta a las criaturas que controlas con la fuerza adecuada en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno no obtendrán ninguna bonificación, y una criatura que controlas y cuya fuerza disminuya más adelante en el turno no perderá ninguna bonificación.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nueva Capenna, Dominaria, La Guerra de los Hermanos y Pirexia son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2023 Wizards.