

Notas de la colección *Pirexia: Todos serán uno*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 20 de enero 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 *Pirexia: Todos serán uno* con el código de la colección ONE están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Calles de Nueva Capenna*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, y *Pirexia: Todos serán uno*.

Las cartas nuevas de Commander de *Pirexia: Todos serán uno* con el código de la colección ONC numeradas del 1 al 28 (y sus versiones alternativas del 31 al 58) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección ONC numeradas del 59 en adelante son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

Nueva habilidad de palabra clave: tóxico
Mecánica que regresa: contadores de veneno

¡Los contadores de veneno están de vuelta! Estos se ponen sobre jugadores en vez de sobre criaturas, y un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.

Tóxico es una nueva habilidad de palabra clave que pone contadores de veneno sobre un jugador cuando una criatura con la habilidad de tóxico hace daño de combate a ese jugador. La habilidad de tóxico siempre va seguida de un número. Este se llama “valor de tóxico”. El valor de tóxico muestra cuántos contadores se le añaden a ese jugador. A diferencia de la habilidad de infectar, que causa que una criatura haga daño a los jugadores en forma de contadores de veneno, la habilidad de tóxico tiene un efecto adicional: las criaturas hacen su daño de combate y además el jugador que recibe ese daño de combate queda envenenado.

Vishgraz, la Colmena de la Muerte

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

Criatura legendaria — Insecto pirexiano

3/3

Amenaza, tóxico 1. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esta criatura también obtienen un contador de veneno.)*

Cuando Vishgraz, la Colmena de la Muerte entre al campo de batalla, crea tres fichas de criatura artefacto Ácaro Pirexiano incoloras 1/1 con la habilidad de tóxico 1 y “Esta criatura no puede bloquear”.

Vishgraz obtiene +1/+1 por cada contador de veneno que tengan tus oponentes.

Ascenso del aspirante

{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +1/+3 y gana las habilidades de volar y tóxico 1. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esa criatura también obtienen un contador de veneno.)*

Notas generales sobre la habilidad de tóxico:

- Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego. Se trata de una acción basada en estado que no usa la pila. Dicho de otro modo, ocurre inmediatamente y los jugadores no pueden responder a ella, al igual que si un jugador pierde el juego por tener 0 o menos vidas.
- La habilidad de tóxico no cambia la cantidad de daño de combate que hace una criatura. Por ejemplo, si una criatura 2/2 con la habilidad de tóxico 1 hace daño de combate a un jugador, esa criatura hará 2 puntos de daño. El resultado de ese daño es que el jugador pierde 2 vidas y obtiene un contador de veneno.
- Se siguen aplicando cualesquiera otros efectos de ese daño, como la ganancia de vidas por la habilidad de vínculo vital.
- Si una criatura con la habilidad de tóxico hace daño de combate a una criatura o planeswalker, o si hace daño que no sea de combate, la habilidad de tóxico no tendrá efecto y ningún jugador obtendrá contadores de veneno.
- El daño hecho por una criatura con la habilidad de tóxico otorga la misma cantidad de contadores, sin importar cuánto daño se hace. En particular, si un efecto de reemplazo modifica el daño de algún modo (como el de la Violencia innecesaria), la cantidad de contadores que se otorgan no cambia.

- En cambio, los efectos de reemplazo que se aplican a la cantidad de contadores que se ponen sobre un jugador pueden modificar los contadores que se ponen de esta manera. Por ejemplo, las dos últimas habilidades de Vórinlex, incursor monstruoso se pueden aplicar a los contadores puestos de esta manera.
- Se pueden acumular varias copias de la habilidad de tóxico. Por ejemplo, si una criatura tiene la habilidad de tóxico 2 y gana la habilidad de tóxico 1 por otro efecto, el daño de combate que esa criatura inflige a un jugador hará que ese jugador obtenga 3 contadores de veneno.

Nueva habilidad de palabra clave: ¡por Mirrodin!

Esta nueva habilidad de palabra clave se encuentra en algunas cartas de Equipo y representa la lucha de los mirrodianos contra las fuerzas pirezianas. Las cartas de Equipo con esta habilidad entran al campo de batalla con una criatura que las blande.

Guantelete vil con pinchos

{1} {R}

Artefacto — Equipo

¡Por Mirrodin! *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +1/-1.

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

Planeador de ala de dragón

{3} {R} {R}

Artefacto — Equipo

¡Por Mirrodin! *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de volar y prisa.

Equipar {3} {R} {R}.

Notas generales sobre la habilidad de ¡por Mirrodin!

- La ficha de criatura Rebelde entra al campo de batalla como una criatura 2/2 y luego el Equipo se le anexa. Las habilidades que se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla ven que una criatura 2/2 entró al campo de batalla.
- Si la ficha de criatura Rebelde se destruye, el Equipo permanece en el campo de batalla. De manera similar, puedes pagar su coste de equipar para moverlo de la ficha de criatura Rebelde a otra criatura que controlas.
- Si la habilidad hace que se creen dos fichas de criatura Rebelde (debido a un efecto como el de Mondrak, domina de la gloria), el Equipo se anexa solo a una de ellas.

Nueva palabra de habilidad: corrupto

Corrupto es una palabra de habilidad que indica habilidades que se fijan en si un oponente tiene tres o más contadores de veneno.

Apóstol de la invasión
{4}{W}{W}
Criatura — Ángel pirexiano
4/4

Vuela.

Corrupto — Mientras un oponente tenga tres o más contadores de veneno, la Apóstol de la invasión tiene la habilidad de dañar dos veces.

Curiosidad distorsionada
{2}{U}

Conjuro

Corrupto — Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si un oponente tiene tres o más contadores de veneno.

Roba dos cartas.

- En juegos de varios jugadores, las habilidades de corrupto solo necesitan que un oponente tenga tres o más contadores de veneno, no todos los oponentes.
- Algunas habilidades de corrupto son habilidades activadas que solo se pueden activar si un oponente tiene tres o más contadores de veneno. Una vez que se activa una habilidad así, no importa si esa condición sigue siendo cierta en cuanto la habilidad intente resolverse.
- Algunas habilidades de corrupto de instantáneos y conjuros otorgan efectos que ocurren además del efecto base del hechizo si un oponente tiene tres o más contadores de veneno. Otras habilidades de corrupto, que tienen escrito “en vez de eso”, otorgan efectos alternativos que ocurren en lugar del efecto base.

Nueva mecánica: contadores de aceite

Muchas cartas de esta colección entran al campo de batalla con contadores de aceite o ponen contadores de aceite sobre otros permanentes. Aunque son una forma para que los hechizos y habilidades interactúen con los permanentes que los tienen, los contadores de aceite en sí mismos no tienen ninguna importancia especial para las reglas.

Rapaz gitáxica
{2}{U}
Criatura — Ave pirexiano
1/4

Vuela.

La Rapaz gitáxica entra al campo de batalla con tres contadores de aceite sobre ella.

Remover un contador de aceite de la Rapaz gitáxica: La Rapaz gitáxica obtiene +1/-1 hasta el final del turno.

Mecánica que regresa: proliferar

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

Agitador cacofónico

{R}

Criatura — Guerrero trasgo pirexiano

1/1

Siempre que el Agitador cacofónico haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificarlo. Si lo haces, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

Cuando el Agitador cacofónico muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

Ezuri, acechador de las esferas

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Guerrero elfo pirexiano

3/3

Cuando Ezuri, acechador de las esferas entre al campo de batalla, puedes pagar {3}. Si lo haces, prolifera dos veces.

Siempre que proliferes, roba una carta.

Notas generales sobre la habilidad de proliferar:

- Para proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles otro contador. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Una habilidad que se dispara “siempre que proliferes” se dispara incluso si no eliges ningún permanente o jugador mientras lo haces.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
- Si alguna vez un permanente tiene tanto contadores +1/+1 como contadores -1/-1 sobre él al mismo tiempo, se remueven en pares como una acción basada en estado para que el permanente solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre él.

**NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *PIREXIA*:
*TODOS SERÁN UNO***

Acantilados Filonegro

Tierra

Los Acantilados Filonegro entran al campo de batalla girados a menos que controles otras dos o menos tierras.
{T}: Agrega {B} o {R}.

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla bajo tu control y tú controlas otras cero, una o dos tierras, entra al campo de batalla enderezada. Si controlas otras tres o más tierras, entra al campo de batalla girada.
- Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras (tal vez por el Sembrador del olvido o Deformar el mundo), no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.

Acondicionadora de Unctus

{2} {U}

Criatura — Artífice pirexiano

2/3

Tóxico 1. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esta criatura también obtienen un contador de veneno.)*

Cuando la Acondicionadora de Unctus entre al campo de batalla, hasta un artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 4/4 mientras la Acondicionadora de Unctus permanezca en el campo de batalla.

- La Acondicionadora de Unctus no remueve ninguna habilidad que tenga el artefacto objetivo.
 - El artefacto objetivo conserva todos los tipos, subtipos y supertipos que tiene.
 - Si el artefacto ya era una criatura, su fuerza y resistencia base se convertirán ambas en 4. Esto sobrescribe cualquier efecto previo que fije su fuerza y/o resistencia base a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad de la Acondicionadora de Unctus se resuelva sobrescribirá este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de la Apoteosis llameante o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto.
 - La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.
 - Si la Acondicionadora de Unctus deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, esa habilidad no tendrá efecto. El artefacto objetivo no se convertirá en una criatura artefacto.
-

Adaptada evolucionadora

{G}

Criatura — Guerrero pirexiano

0/0

La Adaptada evolucionadora entra al campo de batalla con un contador de aceite sobre ella.

La Adaptada evolucionadora obtiene +1/+1 por cada contador de aceite sobre ella.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de la Adaptada evolucionadora, pon un contador de aceite sobre la Adaptada evolucionadora.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la última habilidad de la Adaptada evolucionadora, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
- Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la Adaptada evolucionadora. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la última habilidad no se disparará.
- Si la habilidad se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.
- Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de la Adaptada evolucionadora se disparará.
- Al comparar las estadísticas cuando la habilidad se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador de aceite sobre la Adaptada evolucionadora. Por ejemplo, si controlas una copia de la Adaptada evolucionadora con dos contadores de aceite y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando la habilidad intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador de aceite sobre la Adaptada evolucionadora.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de la Adaptada evolucionadora puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una copia de la Adaptada evolucionadora con dos contadores de aceite sobre ella y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador de aceite sobre la Adaptada evolucionadora. Cuando la segunda habilidad intente resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva serán mayores que las de la Adaptada evolucionadora, así que la habilidad no hará nada.

Agitador cacofónico

{R}

Criatura — Guerrero trasgo pirexiano

1/1

Siempre que el Agitador cacofónico haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificarlo. Si lo haces, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

Cuando el Agitador cacofónico muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- Eliges si sacrificar el Agitador cacofónico en cuanto se resuelve su primera habilidad. Ningún jugador puede responder entre el momento en que lo sacrificas y el momento en que proliferas.
-

Alteración planar

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto, criatura o planeswalker.

El permanente encantado no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. En particular, las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.
-

Apóstol de la invasión

{4}{W}{W}

Criatura — Ángel pirexiano

4/4

Vuela.

Corrupto — Mientras un oponente tenga tres o más contadores de veneno, la Apóstol de la invasión tiene la habilidad de dañar dos veces.

- En un juego de varios jugadores, la Apóstol de la invasión puede perder la habilidad de dañar dos veces tras hacer daño en el primer paso de daño de combate si todos los oponentes que tenían tres o más contadores de veneno dejaron el juego (seguramente fue por ese daño de combate, así que ¡bien hecho!). En ese caso, no hará ningún daño de combate en el paso de daño de combate normal.
-

Apoteosis llameante

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+1 hasta el final del turno.

Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el hechizo intenta resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla en respuesta), el hechizo no se resolverá. No se exiliará ninguna carta.
-

Archidemonio del Dros

{2} {B} {B}

Criatura — Demonio pirexiano

6/6

Vuela.

El Archidemonio del Dros entra al campo de batalla con cuatro contadores de aceite sobre él.

Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de aceite del Archidemonio del Dros. Luego, si no tiene contadores de aceite sobre él, pierdes el juego.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, su controlador pierde 2 vidas.

- Si el Archidemonio del Dros de alguna manera pierde todos sus contadores de aceite por un efecto que no sea su habilidad disparada del mantenimiento, esto no hará que pierdas el juego hasta la próxima vez que esa habilidad se resuelva.
- Si el Archidemonio del Dros ya no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada del mantenimiento se resuelve, usa la cantidad de contadores de aceite que tenía la última vez que existió en el campo de batalla para determinar si pierdes el juego. No puedes remover contadores de aceite de él si no está en el campo de batalla, así que no perderás el juego si solo tenía un contador de aceite sobre él antes de dejar el campo de batalla.

Arrasador pirexiano

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

Criatura — Horror pirexiano

5/5

Arrolla.

Siempre que una fuente haga daño al Arrasador pirexiano, el controlador de esa fuente sacrifica esa misma cantidad de permanentes.

- Si las criaturas que controla un oponente reciben daño letal al mismo tiempo que el Arrasador pirexiano recibe daño, esas criaturas serán destruidas antes de que ese jugador elija permanentes para sacrificarlos.

Ascenso del aspirante

{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +1/+3 y gana las habilidades de volar y tóxico 1. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esa criatura también obtienen un contador de veneno.)*

- Otorgar la habilidad de volar a una criatura atacante después de que sea bloqueada no hará que deje de estar bloqueada, incluso si normalmente la criatura bloqueadora no puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.
-

Asolador veleidoso

{3}{R}{R}{R}

Criatura — Dragón pirexiano

4/4

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si tienes nueve o más cartas en tu cementerio.

Vuela.

Cuando el Asolador veleidoso entre al campo de batalla, exilia tres cartas al azar de tu cementerio. Elige una carta que no sea tierra ni criatura de entre ellas y cópiala.

Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- Las tres cartas que exilias se eligen al azar de entre todas las cartas en tu cementerio. Si las tres cartas que exilias de esta manera son cartas de criatura y/o tierra, no podrás elegir una de ellas para copiarla y lanzarla. Veleidoso y caprichoso, sí, señor.
- La copia se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.

Atraxa, gran unificadora

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

Criatura legendaria — Ángel pirexiano

7/7

Vuela, vigilancia, toque mortal, vínculo vital.

Cuando Atraxa, gran unificadora entre al campo de batalla, muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca.

Por cada tipo de carta, puedes poner en tu mano una carta de ese tipo de entre las cartas mostradas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

(Artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker y conjuro son tipos de carta.)

- Si una carta mostrada tiene más de un tipo de carta, puedes elegir ponerla en tu mano por cualquiera de sus tipos. Por ejemplo, una carta de criatura artefacto podría ponerse en tu mano como la carta de artefacto que elijas o como la carta de criatura que elijas. Si la eliges como la carta de artefacto, también podrías poner en tu mano una carta de criatura, y al revés.
 - A fecha de la publicación de este documento, es muy improbable que muestres una batalla de esta manera, pero esto cambiará con el tiempo.
-

Bailarina de hechizos voluble

{1}{U}

Criatura — Bribón pirexiano

2/1

La Bailarina de hechizos voluble no puede ser bloqueada.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador de aceite sobre la Bailarina de hechizos voluble.

Siempre que la Bailarina de hechizos voluble haga daño de combate a un jugador, puedes remover dos contadores de aceite de ella. Si lo haces, cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Se crea una copia incluso si el hechizo que hizo que se disparara la habilidad disparada retrasada se contrarrestó para cuando esa habilidad disparada retrasada se resuelve. La copia se resuelve 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 el hechizo es un hechizo de permanente con objetivos, como un Aura, también puedes elegir un nuevo objetivo para ese hechizo. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si el hechizo dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.

Bombacráneo de la Basílica

{1}

Artefacto

{1}, sacrificar la Bombacráneo de la Basílica: Roba una carta.

{2}{W}, sacrificar la Bombacráneo de la Basílica: La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno. Roba una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el objetivo de la última habilidad de la Bombacráneo de la Basílica no es un objetivo legal en cuanto la habilidad intenta resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla), no robarás una carta.
-

Bombacráneo del Dros

{1}

Artefacto

{1}, sacrificar la Bombacráneo del Dros: Roba una carta.

{2} {B}, sacrificar la Bombacráneo del Dros: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

Roba una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el objetivo de la última habilidad de la Bombacráneo del Dros no es un objetivo legal en cuanto la habilidad intenta resolverse (probablemente porque dejó el cementerio), no robarás una carta.
-

Bombacráneo del Horno

{1}

Artefacto

{1}, sacrificar la Bombacráneo del Horno: Roba una carta.

{1} {R}, sacrificar la Bombacráneo del Horno: Pon dos contadores de aceite sobre el artefacto o criatura objetivo que controlas. Roba una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el objetivo de la última habilidad de la Bombacráneo del Horno no es un objetivo legal en cuanto la habilidad intenta resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla), no robarás una carta.
-

Bombacráneo del Laberinto

{1}

Artefacto

{1}, sacrificar la Bombacráneo del Laberinto: Roba una carta.

{2} {G}, sacrificar la Bombacráneo del Laberinto: La criatura objetivo que controlas obtiene +3/+3 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Roba una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el objetivo de la última habilidad de la Bombacráneo del Laberinto no es un objetivo legal en cuanto la habilidad intenta resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla), no robarás una carta.
-

Bombacráneo quirúrgica

{1}

Artefacto

{1}, sacrificar la Bombacráneo quirúrgica: Roba una carta.

{2} {U}, sacrificar la Bombacráneo quirúrgica: Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario. Roba una carta. Activa esto solo como un conjuro.

- Si el objetivo de la última habilidad de la Bombacráneo quirúrgica no es un objetivo legal en cuanto la habilidad intenta resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla), no robarás una carta.
-

Caída de Vraska

{2} {B}

Instantáneo

Cada oponente sacrifica una criatura o planeswalker y obtiene un contador de veneno.

- Cada oponente obtiene un contador de veneno incluso si no puede sacrificar ningún permanente.
-

Canalizador de mundos

{2} {G} {G}

Artefacto

Puedes jugar tierras desde tu cementerio.

{T}: Elige una carta de permanente objetivo que no sea tierra en tu cementerio. Si no lanzaste un hechizo este turno, puedes lanzar esa carta. Si lo haces, no puedes lanzar hechizos adicionales este turno. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad del Canalizador de mundos no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.
 - La segunda habilidad del Canalizador de mundos te permite lanzar la carta objetivo en cuanto la habilidad se resuelve. No puedes esperar y lanzar esa carta más adelante en el turno. Si la lanzas, no puedes lanzar otros hechizos este turno, incluso si otro efecto te lo fuera a permitir.
 - La segunda habilidad del Canalizador de mundos contará los hechizos que lanzaste antes en el turno incluso si el Canalizador de mundos no estaba en el campo de batalla o bajo tu control en ese momento. También contará un hechizo que lanzaste y que posteriormente se contrarrestase o no se pudiese resolver. En particular, también incluirá al mismo Canalizador de mundos en el turno en el que lo lanzaste.
-

Carcelero desalmado

{2}

Criatura artefacto — Gólem pirexiano

0/4

Las cartas de permanente en los cementerios no pueden entrar al campo de batalla.

Los jugadores no pueden lanzar hechizos que no sean de criatura desde los cementerios o el exilio.

- Los jugadores pueden lanzar igualmente hechizos de criatura desde los cementerios y desde el exilio si un efecto se lo permite.
 - Poner una carta de permanente en el campo de batalla desde un cementerio es una acción imposible mientras el Carcelero desalmado esté en el campo de batalla.
-

Centinela cefalópodo

{2} {W} {U}

Criatura artefacto — Calamar pirexiano

*/5

Vuela.

La fuerza del Centinela cefalópodo es igual a la cantidad de artefactos que controlas.

- La habilidad que define la fuerza del Centinela cefalópodo funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras el Centinela cefalópodo esté en el campo de batalla (y siga siendo un artefacto), esa habilidad contará al mismo Centinela cefalópodo.

Centurión martilloforja

{2} {R}

Criatura — Guerrero pirexiano

3/2

Siempre que otra criatura o artefacto que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador de aceite sobre el Centurión martilloforja.

Siempre que el Centurión martilloforja ataque, puedes remover dos contadores de aceite de él. Cuando lo hagas, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Centurión martilloforja cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando remueves dos contadores de aceite de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Construcción ambulante

{2} {B}

Criatura artefacto — Constructo pirexiano

3/2

Cuando la Construcción ambulante entra al campo de batalla, puedes pagar 2 vidas. Cuando lo hagas, la criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

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

Costa de Cromo Marítimo

Tierra

La Costa de Cromo Marítimo entra al campo de batalla girada a menos que controles otras dos o menos tierras.

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

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla bajo tu control y tú controlas otras cero, una o dos tierras, entra al campo de batalla enderezada. Sin embargo, si controlas otras tres o más tierras, entra al campo de batalla girada.

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras (tal vez por el Sembrador del olvido o Deformar el mundo), no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.

Cuaderno de trabajo de Tamiyo

{2} {U}

Artefacto

{5} {U}, {T}: Roba una carta. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada otro artefacto que controlas.

- La reducción de coste de la habilidad activada se aplica solo al componente de maná genérico del coste de activación. No puede reducir los costes de maná de color. Incluso si tienes cinco o más artefactos, sigue costando {U} activarla.

Defensora pirexiana

{W} {W} {W} {W}

Criatura — Horror pirexiano

5/5

Vuela.

Si se le fuera a hacer daño a la Defensora pirexiana, prevén ese daño. Cuando se previene daño de esta manera, la Defensora pirexiana hace esa misma cantidad de daño a cualquier otro objetivo.

- Si varios efectos de reemplazo o prevención intentan modificar el daño que se haría a una criatura, el controlador de la criatura elige el orden en que se aplicarán.

Desfiladero Limitecúpreo

Tierra

El Desfiladero Limitecúpreo entra al campo de batalla girado a menos que controles otras dos o menos tierras.

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

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla bajo tu control y tú controlas otras cero, una o dos tierras, entra al campo de batalla enderezada. Sin embargo, si controlas otras tres o más tierras, entra al campo de batalla girada.
 - Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras (tal vez por el Sembrador del olvido o Deformar el mundo), no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
-

Devorachatarra acorazado

{1}{G}

Criatura — Bestia pirexiano

0/3

El Devorachatarra acorazado obtiene +3/+0 mientras tenga tres o más contadores de aceite sobre él.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Siempre que el Devorachatarra acorazado se gire, exilia la carta objetivo de un cementerio y pon un contador de aceite sobre el Devorachatarra acorazado.

- La última habilidad del Devorachatarra acorazado se dispara siempre que se gire por cualquier motivo, no solo por su habilidad de maná.
- Si la carta elegida como el objetivo de la última habilidad es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad intenta resolverse (probablemente porque dejó el cementerio de algún otro modo), la habilidad no se resolverá y no ocurrirá ninguno de sus efectos. El Devorachatarra acorazado no obtendrá un contador de aceite.

Drivnod, dominus de la masacre

{3}{B}{B}

Criatura legendaria — Horror pirexiano

8/3

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.

{B/P}{B/P}, exiliar tres cartas de criatura de tu

cementerio: Pon un contador de indestructible sobre

Drivnod, dominus de la masacre. (*{B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.*)

- Drivnod 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 Drivnod 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 Drivnod, dominus de la masacre 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 Drivnod (incluido el propio Drivnod) 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 Drivnod, la muerte de una criatura hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia de Drivnod hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente. Esto también significa que, si controlas a Drivnod y lanzas una segunda copia, una habilidad que se dispare cuando muera debido a la “regla de leyendas” se dispara tres veces.
- La muerte de una criatura que no sea ficha causará que una habilidad de un permanente que se dispare siempre que una carta vaya a un cementerio “desde cualquier parte” se dispare dos veces solo si Drivnod y ese permanente siguen en el campo de batalla inmediatamente después de que la criatura haya muerto.

El Sylex de Filigrana

{2}

Artefacto legendario

{T}: Pon un contador de aceite sobre El Sylex de Filigrana.

{T}, sacrificar El Sylex de Filigrana: Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná igual a la cantidad de contadores de aceite sobre El Sylex de Filigrana.

{T}, remover diez contadores de aceite de entre los permanentes que controlas y sacrificar El Sylex de Filigrana: Hace 10 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

Elesh Norn, Madre de las Máquinas

{4}{W}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

4/7

Vigilancia.

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.

Los permanentes que entran al campo de batalla no hacen que se disparen las habilidades de los permanentes que controlan tus oponentes.

- Tanto la segunda como la tercera habilidad de Elesh Norn afectan 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”. Algunas habilidades de palabra clave también incluyen una habilidad disparada que ocurre cuando un permanente entra al campo de batalla, como en el caso de la habilidad de ¡por Mirrodin!
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por las habilidades de Elesh Norn. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.

- Las habilidades que usan “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla”, como elegir un tipo de carta con Stenn, partisano paranoico, no se ven afectadas.
- Las habilidades de Elesh Norn no se fijan en quién controla el permanente que entra al campo de batalla, sino en quién controla el permanente que tiene la habilidad disparada. Por ejemplo, si controlas a Elesh Norn y un permanente con la habilidad “Siempre que una criatura entre al campo de batalla, ganas 1 vida”, una criatura que entre al campo de batalla bajo el control de un oponente hará que esa habilidad se dispare dos veces.
- La primera habilidad de Elesh Norn 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 Elesh Norn, un permanente que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia de Elesh Norn hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
- Si un permanente que entra al campo de batalla al mismo tiempo que Elesh Norn (incluyendo a la misma Elesh Norn) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Del mismo modo, un permanente que entra al campo de batalla al mismo tiempo que Elesh Norn (incluyendo a la misma Elesh Norn) no hace que se disparen las habilidades de permanentes que controla un oponente.
- 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.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, Elesh Norn no afecta a las habilidades disparadas de los permanentes que controla tu compañero de equipo.

Engendrador ardiente

{1} {B} {R}

Criatura — Bestia pirexiano

2/3

Cuando el Engendrador ardiente entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Trasgo Pirexiano roja 1/1.

Siempre que otra criatura o artefacto que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador de aceite sobre el Engendrador ardiente.

Remover tres contadores de aceite del Engendrador ardiente: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta con la última habilidad del Engendrador ardiente y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.

Entusiasmo ante la posibilidad

{1}{R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta.

Roba dos cartas.

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar el Entusiasmo ante la posibilidad; no puedes lanzarlo sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.

Espada de almas compartidas

{2}{U}

Artefacto — Equipo

¡Por Mirrodin! *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2 y luego anéxalo a ella.)*

Siempre que la Espada de almas compartidas se anexe a una criatura, mientras la Espada de almas compartidas permanezca anexada a ella, puedes hacer que esa criatura se convierta en una copia de otra criatura objetivo que controlas.

Equipar {2}.

- La criatura copia exactamente lo que está impreso en la criatura elegida (a menos que esa criatura tenga efectos de copia adicionales que la afecten, esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Los efectos que no son de copia que ya se hayan aplicado a la criatura equipada se le seguirán aplicando. Por ejemplo, los contadores +1/+1 sobre ella seguirán afectándola.
- Los valores copiables que otorga la Espada de almas compartidas se determinan en cuanto su efecto empieza a aplicarse. Tras eso, no importa si la criatura que se copia deja el campo de batalla o si cualquiera de sus valores copiables cambia.
- Si la criatura objetivo no es normalmente una criatura (por ejemplo, un Monumento a la perfección convertido en criatura), la criatura equipada se convertirá en una copia del permanente que no sea criatura. La Espada de almas compartidas se desanexará y el efecto de copia terminará. La criatura equipada anteriormente volverá a ser lo que era antes de que se le aplicase el efecto de copia.
- Si la criatura objetivo está copiando otra cosa (por ejemplo, si esa criatura está equipada por otra Espada de almas compartidas), entonces la criatura equipada se convierte en una copia de lo que sea que copió la criatura objetivo.
- Si la criatura objetivo es una ficha, la criatura equipada copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó. Si la criatura equipada no es una ficha, copiar una ficha no hará que se convierta en una ficha. De manera similar, si la criatura equipada es una ficha, copiar una que no sea ficha no hará que se convierta en una que no sea ficha.

- Si la criatura objetivo es un permanente combinado o de dos caras, la criatura equipada copia la cara que se muestra. Si la criatura equipada copia un permanente combinado o la cara posterior de una carta de dos caras, su valor de maná es de 0.
-

Espada de forja y frontera

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene protección contra rojo y contra verde.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes jugar esas cartas este turno. Puedes jugar una tierra adicional este turno.

Equipar {2}.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta con la segunda habilidad de la Espada de forja y frontera y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.
 - El efecto que te permite jugar una tierra adicional ese turno es acumulativo con otros efectos que hacen lo mismo, incluido el propio efecto. Si la segunda habilidad se dispara varias veces en el mismo turno (tal vez porque hubo varios combates), podrás jugar esa misma cantidad de tierras adicionales.
 - Si la criatura equipada de alguna manera hace daño de combate a un jugador durante el turno de un oponente, la segunda habilidad se disparará. Podrás lanzar cartas que exilies si las reglas sobre cuándo jugar cartas te lo permiten (seguramente la mayoría serán instantáneos), pero no podrás jugar una tierra ese turno.
-

Espinodermo evolucionado

{2} {G} {G}

Criatura — Bestia pirexiano

5/5

El Espinodermo evolucionado entra al campo de batalla con cuatro contadores de aceite sobre él.

El Espinodermo evolucionado tiene la habilidad de arrollar mientras tenga dos o menos contadores de aceite sobre él. De lo contrario, tiene la habilidad de antimaleficio.

Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de aceite del Espinodermo evolucionado. Luego, si no tiene contadores de aceite sobre él, sacrifícalo.

- Si el Espinodermo evolucionado de alguna manera pierde todos sus contadores de aceite por un efecto que no sea su habilidad disparada del mantenimiento, esto no hará que su controlador lo sacrifique hasta la próxima vez que su habilidad disparada del mantenimiento se resuelva.
-

Ezuri, acechador de las esferas
{2}{G}{U}
Criatura legendaria — Guerrero elfo pirexiano
3/3

Cuando Ezuri, acechador de las esferas entre al campo de batalla, puedes pagar {3}. Si lo haces, prolifera dos veces.

Siempre que proliferes, roba una carta.

- Mientras proliferas dos veces, los jugadores no pueden responder entre que proliferas la primera vez y proliferas la segunda vez.
- Si proliferas dos veces, no tienes que elegir el mismo conjunto de jugadores y/o permanentes para conseguir contadores adicionales cada vez.

Glissa Matasol
{1}{B}{G}
Criatura legendaria — Elfo zombie pirexiano
3/3

Daña primero, toque mortal.

Siempre que Glissa Matasol haga daño de combate a un jugador, elige uno:

- Robas una carta y pierdes 1 vida.
- Destruye el encantamiento objetivo.
- Remueve hasta tres contadores del permanente objetivo.

- Para el tercer modo, eliges qué contadores remueves en cuanto la habilidad se resuelve. Puedes remover cualesquiera tres contadores (o menos), incluso si el permanente tiene varios tipos de contadores sobre él.

Gólem icorazado
{3}
Criatura artefacto — Gólem pirexiano
2/3

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si tiene uno o más contadores de aceite sobre ella, pon un contador de aceite sobre ella.

Las criaturas que controlas con contadores de aceite sobre ellas obtienen +1/+1.

- La primera habilidad verificará si una criatura tiene contadores de aceite sobre ella en el momento en el que entra al campo de batalla. Si no tiene, la habilidad no se disparará. Esto quiere decir que, si la criatura no entra al campo de batalla con contadores de aceite sobre ella, no hay una oportunidad de poner contadores de aceite sobre ella después de que ya haya entrado para que se dispare la primera habilidad del Gólem icorazado. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si la criatura no tiene contadores de aceite sobre ella en ese momento, la habilidad no hará nada.
 - Si una criatura tiene al menos un contador de aceite sobre ella, obtiene +1/+1 por el efecto del Gólem icorazado. No obtiene ninguna bonificación adicional por tener más contadores de aceite sobre ella.
-

Graaz, destructor imparable

{8}

Criatura artefacto legendaria — Destructor

7/5

Los Destrotores que controlas atacan cada combate si pueden.

Los Destrotores que controlas no pueden ser bloqueados por Muros.

Las otras criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de 5/3 y son Destrotores además de sus otros tipos de criatura.

- Si Graaz pierde sus habilidades por alguna razón, los Destrotores que controlas no tendrán que atacar cada combate y podrán ser bloqueados por Muros. Sin embargo, debido a cómo los efectos continuos se aplican en capas, las otras criaturas que controlas seguirán siendo Destrotores 5/3 además de sus otros tipos. ¡Imparable, sin duda!
-

Guantelete de lunaicórida

{2} {U}

Artefacto

Los planeswalkers que controlas tienen “[0]: Prolifera” y “[−12]: Juega un turno adicional después de este”.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, elige un contador sobre un permanente objetivo. Pon un contador adicional de ese tipo sobre ese permanente.

- Solo se puede activar una habilidad de lealtad de cada planeswalker por turno, sin importar cuántas haya ganado.
-

Jace, la Mente Perfeccionada

{2} {U} {U/P}

Planeswalker legendario — Jace

5

Perfeccionado. (*{U/P} puede pagarse con {U} o 2 vidas.*

Si se pagaron vidas, este planeswalker entra con dos contadores de lealtad menos.)

+1: Hasta tu próximo turno, hasta una criatura objetivo obtiene -3/-0.

-2: El jugador objetivo muele tres cartas. Luego, si un cementerio tiene veinte o más cartas, robas tres cartas.

De lo contrario, robas una carta.

-X: El jugador objetivo muele X cartas tres veces.

- La segunda habilidad de lealtad de Jace no se fija en si el cementerio que tiene veinte cartas o más es el de ese jugador o no. Puede ser el del jugador objetivo o el de otro jugador.
- Un símbolo de maná pirexiano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Jace siempre es de 4.
- La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.

- Otros efectos de reemplazo que fueran a cambiar la cantidad de contadores de lealtad con la que entra Jace se aplicarán de forma normal.
-

Jor Kadeen, primer Guardaoro
{R}{W}
Criatura legendaria — Rebelde humano
2/2

Arrolla.

Siempre que Jor Kadeen, primer Guardaoro ataque, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas equipadas que controlas. Luego, si la fuerza de Jor Kadeen es de 4 o más, roba una carta.

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si la cantidad de criaturas equipadas que controlas cambia después de eso, no cambiará la bonificación otorgada.
-

Kaito, sombra danzante
{2}{U}{B}
Planeswalker legendario — Kaito
3

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, puedes regresar una de ellas a la mano de su propietario. Si lo haces, puedes activar las habilidades de lealtad de Kaito dos veces este turno en lugar de una sola vez.

+1: Hasta una criatura objetivo no puede atacar ni bloquear hasta tu próximo turno.

0: Roba una carta.

-2: Crea una ficha de criatura artefacto Zángano incolora 2/2 con la habilidad de toque mortal y “Cuando esta criatura deje el campo de batalla, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas”.

- Si regresas una criatura a la mano de su propietario con la primera habilidad de Kaito, puedes activar una sola habilidad de lealtad de Kaito dos veces o puedes activar dos habilidades de lealtad distintas.
 - Incluso si la habilidad disparada de Kaito se dispara más de una vez en el mismo turno (tal vez porque uno o más atacantes tenían la habilidad de dañar primero, varios jugadores recibieron daño de combate de tus criaturas o hubo varios combates) y tú regresas una criatura atacante a una mano cada vez, no podrás activar las habilidades de lealtad de Kaito más de dos veces ese turno. Esto es porque la habilidad disparada de Kaito no es acumulativa.
-

Kaya, asesina intangible
{3}{W}{W}{B}{B}
Planeswalker legendario — Kaya
6

Antimaleficio.

+2: Cada oponente pierde 3 vidas y tú ganas 3 vidas.

0: Robas dos cartas. Luego, cada oponente puede adivinar 1.

-3: Exilia la criatura o encantamiento objetivo. Si no era un Aura, crea una ficha que es una copia de ese permanente, excepto que es una criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar además de sus otros tipos.

- Para la segunda habilidad de lealtad, cada oponente por orden de turno elige si adivinar o no. Los que decidan adivinar (seguramente todos) miran la primera carta de su biblioteca al mismo tiempo y luego deciden por orden de turno a dónde van sus cartas. Cada oponente sabrá las decisiones de los jugadores anteriores por orden de turno antes de tomar su decisión.
- Salvo por las excepciones detalladas, 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 esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- 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 elegido también funcionará.
- La última habilidad de Kaya se fija en si el permanente era un Aura cuando existió por última vez en el campo de batalla, no en si es una carta de Aura en el exilio. Por ejemplo, si una criatura encantamiento con la habilidad de concesión (una habilidad que permite que una carta de criatura se lance como un Aura) es un Aura y es el objetivo de la última habilidad de Kaya, la habilidad no creará una copia de ella.

Kethek, goliat del crisol
{2}{B}{R}
Criatura legendaria — Bestia pirexiano
4/4

Al comienzo de tu paso final, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura que no sea legendaria con un valor de maná menor. Ponla en el campo de batalla y luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
-

Koth, Fuego de Resistencia

{2}{R}{R}

Planeswalker legendario — Koth

4

+2: Busca en tu biblioteca una carta de Montaña básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

−3: Koth, Fuego de Resistencia hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de Montañas que controlas.

−7: Obtienes un emblema con “Siempre que una Montaña entre al campo de batalla bajo tu control, este emblema hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo”.

- El emblema de Koth es incoloro. En particular, esto quiere decir que la protección contra rojo no impedirá que un permanente o jugador sea objetivo de la habilidad del emblema ni prevendrá que se haga el daño. Los efectos de reemplazo que se fijan en el daño de una fuente roja no se le aplican.

La Errante Eterna

{4}{W}{W}

Planeswalker legendario

5

No más de una criatura puede atacar a La Errante Eterna cada combate.

+1: Exilia hasta un artefacto o criatura objetivo. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final de ese jugador.

0: Crea una ficha de criatura Samurái blanca 2/2 con la habilidad de dañar dos veces.

−4: Por cada jugador, elige una criatura que controla ese jugador. Cada jugador sacrifica todas las criaturas que controla no elegidas de esta manera.

- La Errante Eterna no tiene un tipo de planeswalker.
 - Para la primera habilidad de lealtad, la carta exiliada regresará al campo de batalla al comienzo del próximo paso final de ese jugador incluso si La Errante Eterna ya no está en el campo de batalla en ese momento.
 - Si el permanente que regresa al campo de batalla tiene habilidades que se disparan al comienzo del paso final, esas habilidades no se dispararán ese turno.
 - Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
 - Para la última habilidad de lealtad, ninguna de las criaturas elegidas son objetivos de la habilidad. Puedes elegir criaturas con la habilidad de antimaleficio, por ejemplo, y elegir una criatura con la habilidad de rebatir no hará que se dispare la habilidad de rebatir.
-

Lanzador de metralla

{1}{R}

Criatura artefacto — Bestia pirexiano

2/2

Cuando el Lanzador de metralla entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, destruye el artefacto objetivo que controla un oponente.

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

Látigo de la Fortaleza del Filo

{1}{R}{W}

Artefacto — Equipo

¡Por Mirrodin! *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2 y luego anéxalo a ella.)*

Te cuesta {1} menos activar las habilidades de equipar de otros Equipos.

La criatura equipada tiene la habilidad de dañar dos veces.

Equipar {3}{R}{W}.

- La segunda habilidad del Látigo de la Fortaleza del Filo reduce solo la cantidad de maná genérico de las habilidades de equipar. Por ejemplo, reducirá un coste de equipar de {1} a {0}, pero no tendrá efecto en un coste de equipar de {G}.
 - La segunda habilidad afecta a otros Equipos incluso si no está anexado a una criatura en ese momento.
 - Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una distinta que las anexa a una criatura. Reconfigurar no es una habilidad de equipar y los costes de la habilidad de reconfigurar no se reducen por la segunda habilidad del Látigo de la Fortaleza del Filo.
-

Los Jardines de Micosintético

Tierra — Esfera

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Agrega un maná de cualquier color.

{X}, {T}: Los Jardines de Micosintético se convierten en una copia del artefacto objetivo que no sea ficha que controlas con valor de maná de X.

- Los Jardines de Micosintético copian exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese artefacto está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, etcétera.
 - Si el artefacto copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si el artefacto copiado está copiando otra cosa, entonces Los Jardines de Micosintético se convierten en una copia de lo que quiera que ese artefacto copiase.
-

Lukka, abocado a la ruina
{2}{R}{R/G/P}{G}
Planeswalker legendario — Lukka
5

Perfeccionado. (*{R/G/P} puede pagarse con {R}, {G} o 2 vidas. Si se pagaron vidas, este planeswalker entra con dos contadores de lealtad menos.*)

+1: Agrega {R}{G}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura o activar habilidades de criaturas.

-1: Crea una ficha de criatura Bestia Pirexiano verde 3/3 con la habilidad de tóxico 1.

-4: Lukka hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas y/o planeswalkers objetivo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlabas en cuanto activaste esta habilidad.

- Para la última habilidad de Lukka, anuncias los objetivos y cómo se divide el daño en cuanto activas la habilidad. Una vez que la habilidad se activa, la mayor fuerza entre las criaturas que controlas ya no importa para esta habilidad. Esto quiere decir que, una vez que anuncias que la activas, ningún jugador puede responder para intentar disminuir esa fuerza y el daño que Lukka puede hacer.
- No puedes elegir más objetivos que la mayor fuerza entre las criaturas que controlas en cuanto activas la habilidad, y cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos de la última habilidad se convierten en ilegales, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
- Un símbolo de maná pirexiano híbrido contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Lukka siempre es de 5.
- La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.
- Otros efectos de reemplazo que fueran a cambiar la cantidad de contadores de lealtad con la que entra Lukka se aplicarán de forma normal.

Malcator, supervisor de la pureza
{1}{W}{U}
Criatura legendaria — Hechicero elefante pirexiano
1/1
Cuando Malcator, supervisor de la pureza entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Gólem Pirexiano incolora 3/3.
Al comienzo de tu paso final, si tres o más artefactos entraron al campo de batalla bajo tu control este turno, crea una ficha de criatura artefacto Gólem Pirexiano incolora 3/3.

- Malcator contará cualquier cantidad de artefactos que entraron al campo de batalla bajo tu control durante el turno, incluso si no controlabas a Malcator en ese momento. Malcator no contará los permanentes que no sean artefacto que controlabas y que se convirtieron en artefactos.
-

Maleza Bordenavaja

Tierra

La Maleza Bordenavaja entra al campo de batalla girada a menos que controles otras dos o menos tierras.

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

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla bajo tu control y tú controlas otras cero, una o dos tierras, entra al campo de batalla enderezada. Sin embargo, si controlas otras tres o más tierras, entra al campo de batalla girada.
 - Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras (tal vez por el Sembrador del olvido o Deformar el mundo), no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.
-

Mantis filomaraña

{3} {G}

Criatura — Insecto pirexiano

4/3

La Mantis filomaraña entra al campo de batalla con dos contadores de aceite sobre ella.

Siempre que la Mantis filomaraña ataque, puedes remover un contador de aceite de ella. Si lo haces, enderézala y obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Enderezar la Mantis filomaraña en cuanto su última habilidad se resuelve no la remueve del combate.
-

Masticore de argentum

{5}

Criatura artefacto — Masticore pirexiano

5/5

Daña primero, protección contra multicolor.

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica la Masticore de argentum a menos que descartes una carta. Cuando descartes una carta de esta manera, destruye el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente con valor de maná menor o igual que el valor de maná de la carta descartada.

- No eliges un objetivo para la habilidad disparada del mantenimiento de la Masticore de argentum cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
 - En particular, esto quiere decir que puedes descartar una carta para mantener la Masticore de argentum en el campo de batalla incluso si no hay un objetivo legal para esa segunda habilidad disparada. En ese caso, ningún jugador puede responder a la segunda habilidad disparada y no se resuelve.
-

Melira, la Cura Viviente

{G} {W}

Criatura legendaria — Explorador humano

3/3

Si fueras a obtener uno o más contadores de veneno, en vez de eso, obtienes un contador de veneno y no puedes obtener contadores de veneno adicionales este turno.

Exiliar a Melira, la Cura Viviente: Elige otra criatura o artefacto objetivo. Cuando vaya a un cementerio este turno, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- La primera habilidad de Melira crea un efecto de reemplazo. Si otro efecto de reemplazo fuese a cambiar la cantidad de contadores de veneno que recibe un jugador, como el de Vórinclax, incursor monstruoso, el jugador que recibe los contadores elige cuál se aplica primero, sin importar quién controle qué permanentes. Normalmente, el resultado será que ese jugador elija aplicar el efecto de Melira en último lugar y recibir un contador. Sin embargo, si quiere, puede aplicar el efecto de reemplazo de Melira primero y recibir más contadores.
- Una vez que el efecto de reemplazo de Melira se aplique durante un turno, los eventos adicionales que pondrían contadores de veneno sobre un jugador no ocurren, al margen de si se aplicaron otros efectos de reemplazo.

Micosintético en expansión

{3} {U}

Artefacto

Los permanentes que no sean tierra que controlas son artefactos además de sus otros tipos. Lo mismo sucede con los hechizos de permanente que controlas y las cartas de permanente que no sean tierra de las cuales eres propietario que no están en el campo de batalla.

- El Micosintético en expansión convierte en artefactos todos los permanentes que controlas. Los hechizos de permanente que controlas en la pila se convierten en hechizos de artefacto además de sus otros tipos y las cartas de permanente que no sean tierra de las cuales eres propietario en otras zonas se convierten en cartas de artefacto además de sus otros tipos.
 - La habilidad del Micosintético en expansión hace que las Auras se conviertan en artefactos. Esto hace que sea mucho más probable que otro efecto (como el de la Marcha de las máquinas) convierta esas Auras artefacto en criaturas. Un Aura que también es una criatura no puede encantar nada. Se desanexa la siguiente vez que se comprueban las acciones basadas en estado y luego se pone inmediatamente en el cementerio de su propietario como una segunda acción basada en estado.
-

Miriápodo de Atraxa

{3}

Criatura artefacto — Insecto pirexiano

2/2

El Miriápodo de Atraxa entra al campo de batalla con tres contadores de aceite sobre él.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes remover un contador de aceite del Miriápodo de Atraxa. Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controlas gana a tu elección la habilidad de volar, vigilancia, toque mortal o vínculo vital hasta el final del turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Miriápodo de Atraxa cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando remueves un contador de aceite de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Eliges qué habilidad obtiene la criatura objetivo cuando la habilidad reflexiva se resuelve. Los jugadores no pueden esperar a ver qué habilidad eliges antes de decidir si responder a ello.

Mondrak, domina de la gloria

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Horror pirexiano

4/4

Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esas fichas.

{1}{W/P}{W/P}, sacrificar otros dos artefactos y/o criaturas: Pon un contador de indestructible sobre Mondrak, domina de la gloria. (*{W/P} puede pagarse con {W} o 2 vidas.*)

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de Mondrak. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando. De manera similar, si un efecto crea una ficha y pone contadores sobre ella (como una ficha de Fractal), la ficha adicional también obtendrá esos contadores.

Monumento a la perfección

{2}

Artefacto

{3}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, de Esfera o de Sitio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

{3}: El Monumento a la perfección se convierte en una criatura artefacto Constructo Pirexiano 9/9, pierde todas las habilidades y gana las habilidades de indestructible y tóxico 9. Activa esto solo si hay nueve o más tierras con nombres distintos entre las tierras básicas, de Esfera y de Sitio que controlas.

- La última habilidad del Monumento a la perfección dura indefinidamente.

- Como la última habilidad hace que el Monumento a la perfección pierda todas las habilidades, activarla varias veces antes de que se resuelva la primera activación no hace que obtenga varias copias de la habilidad de tóxico 9.

Myr custodio

{3}

Criatura artefacto — Myr

2/3

Cuando el Myr custodio entre al campo de batalla, adivina 2. Luego, cada oponente puede adivinar 1. *(Para adivinar X, ese jugador mira las X primeras cartas de su biblioteca, luego pone cualquier cantidad de ellas en el fondo y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

- En cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve, primero adivinas 2. Luego, cada oponente por orden de turno elige si adivina 1 o no. Los que decidan adivinar (seguramente todos) miran la primera carta de su biblioteca al mismo tiempo y luego deciden por orden de turno a dónde van sus cartas. Cada oponente sabrá las decisiones de los jugadores anteriores por orden de turno antes de tomar su decisión.

Nahiri, la Despiadada

{1} {R} {R/W/P} {W}

Planeswalker legendario — Nahiri

5

Perfeccionada. *({R/W/P} puede pagarse con {R}, {W} o 2 vidas. Si se pagaron vidas, este planeswalker entra con dos contadores de lealtad menos.)*

+1: Hasta tu próximo turno, hasta una criatura objetivo ataca a un jugador cada combate si puede.

+1: Descarta una carta, luego roba una carta.

0: Exilia de tu cementerio la carta de criatura o Equipo objetivo con valor de maná menor que la lealtad de Nahiri. Crea una ficha que es una copia de ella. Esa ficha gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

- Si la criatura a la que hace objetivo la primera habilidad de lealtad no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste. Si no lo hace, no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- La última habilidad de lealtad verificará la lealtad de Nahiri en cuanto la habilidad intente resolverse para ver si el objetivo sigue siendo legal. Si no lo es, la habilidad no se resolverá y no ocurrirá ninguno de sus efectos. La carta no se exiliará y no se creará ninguna ficha.
- Un símbolo de maná pirexiano híbrido contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Nahiri siempre es de 4.
- La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.
- Otros efectos de reemplazo que fueran a cambiar la cantidad de contadores de lealtad con la que entra Nahiri se aplicarán de forma normal.

Nissa, animista ascendida
{3}{G}{G}{G/P}{G/P}
Planeswalker legendario — Nissa
7

Perfeccionada. (*{G/P} puede pagarse con {G} o 2 vidas. Por cada {G/P} pagado con vidas, este planeswalker entra con dos contadores de lealtad menos.*)

+1: Crea una ficha de criatura Horror Pirexiano verde X/X, donde X es la lealtad de Nissa, animista ascendida.
-1: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
-7: Hasta el final del turno, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 por cada Bosque que controlas y ganan la habilidad de arrollar.

- La fuerza y resistencia de la ficha que crea la primera habilidad de Nissa se fijan solo una vez, en el momento en el que la habilidad se resuelve. No cambian más tarde si se añaden o se remueven contadores de lealtad de Nissa.
- Si Nissa ya no está en el campo de batalla en el momento en el que su primera habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de lealtad que tenía cuando existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- La bonificación de fuerza y resistencia que se otorga a criaturas con la última habilidad de Nissa se determina solo una vez, en cuanto esa habilidad se resuelve. No aumentará ni disminuirá si la cantidad de Bosques que controlas cambia más adelante. De manera similar, se aplica solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren bajo tu control después de que se resuelva no tendrán la bonificación.
- Un símbolo de maná pirexiano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Nissa siempre es de 7.
- La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.
- Otros efectos de reemplazo que fueran a cambiar la cantidad de contadores de lealtad con la que entra Nissa se aplicarán de forma normal.

Ocaso del sol azul
{X}{U}{U}
Conjuro
Gana el control de la criatura objetivo con valor de maná de X o menos. Si X es 5 o más, crea una ficha que es una copia de esa criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No se creará ninguna ficha, incluso si X es 5 o más.
-

Ocaso del sol negro

{X} {B}

Instantáneo

Hasta una criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno. Si X es 5 o más, regresa una carta de criatura con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla girada.

- La carta de criatura que regresas, si es que lo haces, no es un objetivo del Ocaso del sol negro. La eliges en cuanto el Ocaso del sol negro se resuelve si X es 5 o más.
- Puedes lanzar el Ocaso del sol negro sin un objetivo (supuestamente, con X igual a 5 o más) solo para regresar una carta de criatura. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No regresarás una carta de criatura al campo de batalla.

Ocaso del sol rojo

{X} {R} {R}

Conjuro

Destruye hasta X artefactos objetivo. Si X es 5 o más, por cada artefacto destruido de esta manera, crea una ficha que es una copia de él. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exílielas al comienzo del próximo paso final.

- Si X es 5 o más y cualquiera de los artefactos objetivo se convierte en ilegal, creas una ficha solo por cada uno de los artefactos que sigan siendo un objetivo legal.
- 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 enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Cada ficha gana la habilidad de prisa después de crearla. Si algo copia una de estas fichas, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no la exiliarás al comienzo del próximo paso final.
- 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 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 de “en cuanto [este artefacto] entre al campo de batalla” o “[este artefacto] entra al campo de batalla con” del artefacto también funcionará.

Ocaso del sol verde

{X}{G}

Conjuro

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca más una.

Elige una carta de criatura y/o una carta de tierra de entre ellas. Pon esas cartas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Si X es 5 o más, en vez de eso, pon las cartas elegidas en el campo de batalla o en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si X es 5 o más, eliges si poner ambas cartas en tu mano o ambas cartas en el campo de batalla. No puedes elegir poner una en tu mano y la otra en el campo de batalla.
-

Osificación

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra básica que controlas.

Cuando la Osificación entre al campo de batalla, exilia la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente hasta que la Osificación deje el campo de batalla.

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

Ovika, goliat enigmática

{5}{U}{R}

Criatura legendaria — Pesadilla pirexiano

6/6

Vuela.

Rebatir—{3}, pagar 3 vidas.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, crea X fichas de criatura Trasgo Pirexiano rojas 1/1, donde X es el valor de maná de ese hechizo. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Mientras esté en la pila, el valor de X elegido para un hechizo con {X} en su coste de maná se incluye cuando se determina el valor de maná de ese hechizo.
-

Paladín de la depredación
{5}{G}{G}
Criatura — Caballero pirexiano
6/7

Tóxico 6. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esta criatura también obtienen seis contadores de veneno.)*

El Paladín de la depredación no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

- Una vez que sea bloqueado, reducir la fuerza de una criatura que bloquee el Paladín de la depredación a menos de 2 no hará que deje de estar bloqueado.

Playas de Fangoscuro

Tierra

Las Playas de Fangoscuro entran al campo de batalla giradas a menos que controles otras dos o menos tierras.

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

- Si una de estas tierras entra al campo de batalla bajo tu control y tú controlas otras cero, una o dos tierras, entra al campo de batalla enderezada. Sin embargo, si controlas otras tres o más tierras, entra al campo de batalla girada.
- Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras tierras (tal vez por el Sembrador del olvido o Deformar el mundo), no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.

Proliferación viral

{2}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Bestia Pirexiano verde 3/3 con la habilidad de tóxico 1. *(Los jugadores que reciben daño de combate de ella también obtienen un contador de veneno.)*

Corrupto — Mientras un oponente tenga tres o más contadores de veneno y la Proliferación viral esté en tu cementerio, tiene la habilidad de retrospectiva {2}{G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar ninguna acción.

Quimera nucleosuero

{2} {U} {R}

Criatura — Quimera pirexiano

2/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador de aceite sobre la Quimera nucleosuero. Remover tres contadores de aceite de la Quimera nucleosuero: Roba una carta. Luego, puedes descartar una carta que no sea tierra. Cuando descartes una carta de esta manera, la Quimera nucleosuero hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

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

Ráfaga peligrosa

{3} {R}

Conjuro

La Ráfaga peligrosa hace 1 punto de daño a cada criatura que controlan tus oponentes. Las criaturas que controlan tus oponentes no pueden bloquear este turno.

- Las criaturas que controlan tus oponentes no pueden bloquear el mismo turno en que la Ráfaga peligrosa se resuelve, tanto si recibieron daño de ella como si no. Esto incluye criaturas que entraron al campo de batalla y permanentes que se convirtieron en criaturas después de que se resolviese.

Refugio mirrodiano

{3}

Artefacto

Mientras el Refugio mirrodiano esté en el campo de batalla, tiene todas las habilidades activadas de todas las cartas de tierra en todos los cementerios.

- El Refugio mirrodiano solo gana habilidades activadas, incluidas las habilidades de maná activadas. No gana habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Las cartas con tipos de tierra básica tienen intrínsecamente la habilidad de maná apropiada, incluso si no está impresa en el recuadro de texto de la carta. El Refugio mirrodiano también gana esas habilidades. Por ejemplo, si hay una Llanura en tu cementerio, el Refugio mirrodiano tiene “{T}: Agrega {W}” aunque no esté impreso en la Llanura en sí.
- Si una habilidad activada de una carta de tierra en un cementerio hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en lugar de eso, trata la versión de esa habilidad del Refugio mirrodiano como si hiciera referencia al Refugio mirrodiano por nombre.

Resistencia reunida

{1}{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

Las criaturas equipadas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas que ganan la habilidad de indestructible se determina en cuanto la Resistencia reunida se resuelve. Tras eso, una criatura equipada que ganó la habilidad de indestructible no perderá la habilidad de indestructible si se desequipa. De manera similar, una que no ganó la habilidad de indestructible no la ganará si se equipa.
- Si la criatura objetivo ya no es un objetivo legal en cuanto la Resistencia reunida intente resolverse, no se resolverá y ninguna criatura ganará la habilidad de indestructible.

Ria Ivor, ruina de Fortaleza del Filo

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero pirexiano

3/4

Grito de batalla. *(Siempre que esta criatura ataque, cada otra criatura atacante obtiene +1/+0 hasta el final del turno.)*

Al comienzo del combate en tu turno, la próxima vez que la criatura objetivo fuera a hacer daño de combate a uno o más jugadores este combate, prevén ese daño. Si se previene daño de esta manera, crea esa misma cantidad de fichas de criatura artefacto Ácaro Pirexiano incoloras 1/1 con la habilidad de tóxico 1 y “Esta criatura no puede bloquear”.

- Si varios efectos de reemplazo o prevención intentan modificar el daño que se haría a un jugador, el jugador que recibe el daño elige el orden en que se aplicarán.

Sacrificio de Nahiri

{1}{R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrificas un artefacto o criatura con valor de maná de X.

El Sacrificio de Nahiri hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas objetivo.

- Eliges el valor de X, los objetivos y cómo se dividirá el daño en cuanto lances el Sacrificio de Nahiri.
 - No puedes elegir más de X objetivos y cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
 - Si algunos de los objetivos de la última habilidad se convierten en ilegales, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
-

Sintetizador de icor

{1}{U}

Criatura — Hechicero pirexiano

1/3

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador de aceite sobre el Sintetizador de icor.

Mientras el Sintetizador de icor tenga cuatro o más contadores de aceite sobre él, obtiene +2/+0 y no puede ser bloqueado.

- Poner un cuarto contador de aceite sobre el Sintetizador de icor después de que sea bloqueado no hará que deje de estar bloqueado.
-

Todos serán uno

{3}{R}{R}

Encantamiento

Siempre que pongas uno o más contadores sobre un permanente o jugador, Todos serán uno hace esa misma cantidad de daño al oponente o a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.

- La habilidad de Todos serán uno se disparará en cualquier momento en el que pongas uno o más contadores sobre un permanente o jugador. Puede ser debido a que un hechizo o habilidad se resuelva, a que un permanente que controlas entre al campo de batalla con contadores o a que el daño de combate provenga de una fuente con las habilidades de tóxico, infectar o debilitar.
 - Si más de una criatura con la habilidad de tóxico hace daño de combate a un jugador al mismo tiempo, esos contadores se ponen como un solo evento y la habilidad se dispara una vez.
-

Tropezco sin importancia

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con valor de maná de 1 o menos.

- Mientras un hechizo con {X} en su coste de maná esté en la pila, usa el valor de X que se eligió cuando se lanzó para determinar su valor de maná. Normalmente, esto quiere decir que un hechizo con {X} en su coste de maná tendrá un valor de maná mayor que 1.
-

Tyvar, luchador exultante
{1}{B}{G}
Planeswalker legendario — Tyvar
3

Puedes activar las habilidades de las criaturas que controlas como si esas criaturas tuvieran la habilidad de prisa.

+1: Endereza hasta una criatura objetivo.

-2: Muele tres cartas, luego puedes regresar una carta de criatura con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- La primera habilidad de Tyvar no otorga la habilidad de prisa a ninguna criatura ni te permite atacar con criaturas como si tuviesen la habilidad de prisa. Sin embargo, podrás activar habilidades con {T} en sus costes de activación en cuanto entren bajo tu control criaturas con esas habilidades.
 - Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
 - Para la última habilidad de Tyvar, puedes regresar cualquier carta de criatura con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla, incluso si no era una de las tres cartas molidas en cuanto la habilidad se resolvió.
-

Ungir con aflicción
{1}{B}
Instantáneo
Exilia la criatura objetivo si tiene un valor de maná de 3 o menos.
Corrupto — En vez de eso, exilia esa criatura si su controlador tiene tres o más contadores de veneno.

- Puedes elegir hacer objetivo a una criatura que tiene un valor de maná mayor que 3 incluso si ningún jugador tiene más de tres contadores de veneno.
 - En cuanto Ungir con aflicción se resuelve, si el controlador de la criatura tiene tres o más contadores de veneno, la criatura se exiliará sin importar su valor de maná. Si el controlador no los tiene, la criatura se exiliará solo si su valor de maná es de 3 o menos.
-

Vraska, Agujón de la Traición

{4} {B} {B/P}

Planeswalker legendario — Vraska

6

Perfeccionada. (*{B/P}* puede pagarse con *{B}* o 2 vidas.

Si se pagaron vidas, este planeswalker entra con dos contadores de lealtad menos.)

0: Robas una carta y pierdes 1 vida. Prolifera.

-2: La criatura objetivo se convierte en un artefacto

Tesoro con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color” y pierde todos sus otros tipos de carta y habilidades.

-9: Si el jugador objetivo tiene menos de nueve contadores de veneno, obtiene una cantidad de contadores de veneno igual a la diferencia.

- El objetivo de la segunda habilidad de lealtad de Vraska perderá cualesquiera otros subtipos y tipos de carta que tuviese antes y solo será un artefacto Tesoro. Seguirá teniendo cualquier supertipo que tuviese.
- En la mayoría de casos, el objetivo de la última habilidad de lealtad de Vraska acabará con nueve contadores de veneno. Sin embargo, una vez que calcules la diferencia, los efectos de reemplazo pueden cambiar cuántos contadores de veneno obtiene el jugador. Por ejemplo, si el jugador controla a Melira, la Cura Viviente, acabará obteniendo un contador de veneno si tenía ocho o menos desde el principio.
- Un símbolo de maná pirexiano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Vraska siempre es de 6.
- La habilidad de perfeccionado/a solo se fija en si un jugador elige pagar 2 vidas para un símbolo de maná pirexiano en cuanto lanza el hechizo. Si un jugador pagó vidas por otro motivo mientras lanzaba el hechizo, eso no reducirá la cantidad de contadores de lealtad con los que el planeswalker entra al campo de batalla.
- Otros efectos de reemplazo que fueran a cambiar la cantidad de contadores de lealtad con la que entra Vraska se aplicarán de forma normal.

Zopandrel, domina del hambre

{5} {G} {G}

Criatura legendaria — Horror pirexiano

4/6

Alcance.

Al comienzo de cada combate, duplica la fuerza y la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

{G/P} {G/P}, sacrificar otras dos criaturas: Pon un contador de indestructible sobre Zopandrel, domina del hambre. (*{G/P}* puede pagarse con *{G}* o 2 vidas.)

- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.
- Si la fuerza de una criatura es menor que 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da -4/-0 al Osezno, una criatura 2/2, para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza y resistencia le otorga -2/+2 y se convierte en una criatura -4/4.

- Si de alguna manera controlas más de una copia de Zopandrel, cada una se aplica de forma independiente. Por ejemplo, si de alguna manera controlas dos copias de Zopandrel, un Osezno 2/2 se convierte en una criatura 4/4 cuando se resuelve la primera habilidad y luego se convierte en una criatura 8/8 cuando se resuelve la segunda.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE JUMPSTART DE *PIREXIA*: **TODOS SERÁN UNO**

Capataz de ácaros

{3} {W}

Criatura — Soldado pirexiano

4/2

Daña primero.

Mientras sea tu turno, las fichas de criatura que controlas obtienen +1/+0 y tienen la habilidad de dañar primero.

{3} {W/P}: Crea una ficha de criatura artefacto Ácaro Pirexiano incolora 1/1 con la habilidad de tóxico 1 y “Esta criatura no puede bloquear”. (*Los jugadores que reciben daño de combate de ella también obtienen un contador de veneno. {W/P} puede pagarse con {W} o 2 vidas.*)

- Si una criatura pierde la habilidad de dañar primero tras hacer daño de combate en el primer paso de daño de combate, no hará daño en el segundo paso de daño de combate a menos que tenga la habilidad de dañar dos veces.

Incubadora de goliats

{4} {G} {G}

Encantamiento

Cuando la Incubadora de goliats entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Bestia Pirexiano verdes 3/3 con la habilidad de tóxico 1. (*Los jugadores que reciben daño de combate de ellas también obtienen un contador de veneno.*)

Corrupto — Al comienzo de tu mantenimiento, si un oponente tiene tres o más contadores de veneno, elige una criatura que controlas. Luego, roba una cantidad de cartas igual a su valor de tóxico total.

- El “valor de tóxico total” de una criatura suele ser solo el número después de la palabra “tóxico” de esa criatura. Sin embargo, si una criatura ganó varias copias de la habilidad de tóxico, el valor de tóxico total de esa criatura es la suma de esos números. Por ejemplo, si una criatura que tiene la habilidad de tóxico 2 más adelante gana la habilidad de tóxico 1 por un efecto, tiene tanto las habilidades de tóxico 1 como tóxico 2 y su valor de tóxico total es de 3.
- La criatura no se elige hasta que la habilidad de corrupto se resuelve. En particular, esto quiere decir que puedes responder a esa habilidad otorgándole a una criatura la habilidad de tóxico (o aumentando su valor de tóxico) para robar más cartas. Por supuesto, tus oponentes también pueden responder y detenerte (pero ¿y lo divertido que es interactuar?).

- Puedes elegir cualquier criatura que controlas, incluida una que no tenga la habilidad de tóxico, si no quieres robar cartas. Si no controlas ninguna criatura, no robarás ninguna carta.
-

Kinzu del Pacto Lóbrego

{4} {B}

Criatura legendaria — Vampiro pirexiano

5/4

Vuela.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes pagar 2 vidas y exiliarla. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es 1/1 y tiene la habilidad de tóxico 1. *(Los jugadores que reciben daño de combate de ella también obtienen un contador de veneno.)*

- La ficha copia la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla antes de morir, no tal y como existía en el cementerio antes de ser exiliada.
 - Salvo por las excepciones detalladas, 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 estaba enderezada o girada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas más arriba.
 - Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
 - 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 también funcionará.
 - Si la ficha es una copia de una criatura cuya fuerza y resistencia están definidas por una habilidad (suele estar impreso como */* o algo parecido), la ficha no copia la habilidad que define su fuerza y resistencia. Sigue siendo una criatura 1/1.
 - Si algo se convierte en una copia de la ficha, la copia también tiene una fuerza y resistencia base de 1/1 y tiene la habilidad de tóxico 1.
-

Rhuk, ladronzuelo de hexoro

{2} {R}

Criatura legendaria — Rebelde trasgo

2/2

Arrolla, prisa.

Siempre que una criatura equipada que controlas que no sea Rhuk, ladronzuelo de hexoro ataque o muera, puedes anexar todos los Equipos anexados a esa criatura a Rhuk.

- Si esa criatura tiene más de un Equipo anexado a ella, puedes mover todos esos Equipos a Rhuk o ninguno de esos Equipos a Rhuk. No puedes mover unos y no mover otros.
-

Soberana del suero

{4}{U}

Criatura — Esfinge pirexiano

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, pon un contador de aceite sobre la Soberana del suero.

{U}, remover un contador de aceite de la Soberana del suero: Roba una carta, luego adivina 2.

- Remover un contador de aceite es parte del coste para activar la última habilidad de la Soberana del suero. Los jugadores no pueden responder con un hechizo o habilidad que remueve contadores para prevenir que robes una carta y adivines 2.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *PIREXIA*: **TODOS SERÁN UNO**

Armadura enmarañada

{2}{G}{G}

Artefacto — Equipo

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

La criatura equipada obtiene +X/+X, donde X es el mayor valor de maná entre tus comandantes.

Equipar {4}.

- No importa dónde esté tu comandante (o comandantes, si es que tienes más de uno por la habilidad de camarada o algo similar). La bonificación se calculará con las características actuales de tu comandante. El valor de maná normalmente no cambia, pero tu comandante puede convertirse en una copia de otra cosa.
 - La ficha de Germen entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y el Equipo se anexa a ella antes de que las acciones basadas en estado fueran a hacer que la ficha muriera. Las habilidades que se disparan en cuanto la ficha entra al campo de batalla ven que una criatura 0/0 entró al campo de batalla.
 - Al igual que otros Equipos, cada Equipo con la habilidad de arma viviente tiene un coste de equipar. Puedes pagar este coste para anexar un Equipo a otra criatura que controlas. Una vez que la ficha de Germen ya no esté equipada, irá al cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
 - Si la ficha de Germen es destruida, el Equipo permanece en el campo de batalla al igual que sucede con cualquier otro Equipo.
 - Si el disparo de la habilidad de arma viviente hace que se creen dos Gérmenes (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a uno de ellos. El otro irá a tu cementerio y, por lo tanto, dejará de existir, a menos que otro efecto aumente su resistencia por encima de 0.
-

Artillería de luz

{4}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo de criatura artefacto, gana la habilidad de estallido solar. *(Entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo.)*

Al comienzo de tu paso final, si hay treinta o más contadores entre los artefactos y criaturas que controlas, la Artillería de luz hace 10 puntos de daño a cada oponente.

- Si la criatura artefacto ya tiene la habilidad de estallido solar (o si controlas varias copias de la Artillería de luz), cada copia de la habilidad de estallido solar funciona por separado.
 - La última habilidad de la Artillería de luz verificará si hay treinta o más contadores entre los artefactos y criaturas que controlas en cuanto empiece tu paso final. Si no los hay, la habilidad no se disparará. Si los hay, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si la cantidad de contadores entre los artefactos y criaturas que controlas se reduce por debajo de treinta, la habilidad no hará nada.
-

Brote de piresis

{2} {B}

Conjuro

Cada oponente obtiene un contador de veneno. Luego, cada criatura que controlan tus oponentes obtiene -1/-1 hasta el final del turno por cada contador de veneno que tenga su controlador.

- La fuerza y resistencia que se reduce de una criatura se determina una sola vez, cuando el Brote de piresis se resuelve. No cambiará si el controlador de esa criatura obtiene más contadores de veneno más adelante o si otro jugador toma su control más adelante en el mismo turno.
-

Burla ilusoria

{2} {U}

Conjuro

Elige uno:

- Crea una ficha que es una copia de la criatura artefacto objetivo que controlas.
- Crea una ficha que es una copia de la criatura que no sea artefacto objetivo que controlas.

Entrelazar {2} {U}. *(Si pagas el coste de entrelazar, elige ambas opciones.)*

- Si lanzas el hechizo pagando su coste de entrelazar, las fichas no entran al campo de batalla al mismo tiempo. La ficha que es una copia de la criatura artefacto entra al campo de batalla primero, seguida de la ficha que es una copia de la criatura que no sea artefacto. Luego, se pone en la pila cualquier habilidad que se disparó porque cualquiera de las dos entrase al campo de batalla.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.

- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal 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 elegida también funcionará.

Decreto de Norm

{2}{W}

Encantamiento

Siempre que una o más criaturas que controla un oponente te hagan daño de combate, ese oponente obtiene un contador de veneno.

Siempre que un jugador ataque, si uno o más de los jugadores que están siendo atacados están envenenados, el jugador atacante roba una carta.

- Un jugador está envenenado si tiene uno o más contadores de veneno.

Fuerza de choque cazacielos

{2}{W}

Criatura — Caballero felino

2/2

Vuela.

Reyerta. *(Siempre que esta criatura ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste este combate.)*

Teniente — Mientras controles a tu comandante, las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de reyerta.

- Determinas el tamaño de la bonificación en cuanto la habilidad de reyerta se resuelve. Cuenta cada oponente al que atacaste con una o más criaturas. No importa si las criaturas atacantes siguen atacando o incluso si siguen en el campo de batalla. Tampoco importa si el oponente al que atacaste sigue en el juego
- ni con cuántas criaturas atacaste a ese jugador. Solo importa que atacaste a un jugador con al menos una criatura. Por ejemplo, si atacas a un jugador con la Fuerza de choque cazacielos y a otro jugador con cinco criaturas, la Fuerza de choque cazacielos obtiene +2/+2 hasta el final del turno.
- La habilidad de reyerta se disparará si la criatura con la habilidad de reyerta ataca a un planeswalker. Sin embargo, el efecto solo cuenta los oponentes (y no planeswalkers) a los que atacaste con una criatura al determinar la bonificación.
- Las criaturas que entran al campo de batalla atacando nunca se declararon como atacantes, así que no contarán para el efecto de la habilidad de reyerta. De manera similar, si una criatura con la habilidad de reyerta entra al campo de batalla atacando, la habilidad de reyerta no se disparará.

Grito de resistencia

{1}{R}

Encantamiento

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

Siempre que una o más criaturas ataquen, puedes pagar {1}{R}. Si lo haces, las criaturas que atacan a tus oponentes y/o a los planeswalkers que controlan obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad del Grito de resistencia se dispara siempre que cualquier criatura ataque, no solo siempre que las criaturas que controlas ataquen.

Ixhel, hija de Atraxa

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

Criatura legendaria — Ángel pirexiano

2/5

Vuela, vigilancia, tóxico 2.

Corrupto — Al comienzo de tu paso final, cada oponente que tenga tres o más contadores de veneno exilia la primera carta de su biblioteca boca abajo. Mientras esas cartas permanezcan exiliadas, puedes mirarlas, jugarlas y usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.

- Puedes mirar y lanzar las cartas exiliadas (y usar maná como si fuese maná de cualquier color para hacerlo) incluso si Ixhel deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de Ixhel, ese jugador no puede mirar ni lanzar las cartas, pero tú todavía puedes.
- Sigues pagando los costes de una carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar cualesquiera costes alternativos que tenga la carta en vez del coste de maná de la carta.
- Ixhel no altera el momento en que puedes lanzar una carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si dejas el juego, las cartas permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

Neyali, vanguardia de los soles

{2}{R}{W}

Criatura legendaria — Rebelde humano

3/3

Las fichas atacantes que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.

Siempre que una o más fichas que controlas ataquen a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Durante cualquier turno en el que atacaste con una ficha, puedes jugar esa carta.

- La segunda habilidad de Neyali, vanguardia de los soles se dispara por cada jugador al que ataques con una o más fichas. No se dispara si estás atacando a un planeswalker que controla un jugador, pero no a ese jugador.
- La carta que exilia Neyali se exilia boca arriba.
- El efecto que te permite lanzar la carta exiliada si atacaste con una ficha continúa aplicándose incluso si Neyali deja el campo de batalla u otro jugador gana su control. También se sigue aplicando durante turnos posteriores, siempre y cuando hayas atacado con una ficha durante dichos turnos.
- Puedes lanzar la carta exiliada si la ficha que atacó sigue en el combate, si dejó el combate, si dejó el campo de batalla o incluso si el combate terminó.
- El efecto de Neyali no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

Ocultación astuta

{2} {W} {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.)*

Cualquier cantidad de permanentes objetivo que no sean tierra que controlas salen de fase. *(Trátalos a ellos y a cualquier objeto anexo a ellos como si no existiesen hasta tu próximo turno.)*

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- En cuanto un permanente sale de fase, las Auras y Equipos anexados a él salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que ese permanente y seguirán anexados a él.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- Salir de fase no hace que los permanentes dejen el campo de batalla o vuelvan a entrar al mismo, por lo que no se disparará ninguna habilidad del tipo “deja el campo de batalla” o “entra al campo de batalla”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el del Azotamientos, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

Otharri, gloria de los soles
{3}{R}{W}
Criatura legendaria — Fénix
3/3

Vuela, vínculo vital, prisa.
Siempre que Otharri, gloria de los soles ataque, obtienes un contador de experiencia. Luego crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2 que está girada y atacando por cada contador de experiencia que tengas.
{2}{R}{W}, girar un Rebelde enderezado que controlas:
Regresa a Otharri de tu cementerio al campo de batalla girado.

- Girar un Rebelde que controlas es parte del coste para activar la última habilidad de Otharri, gloria de los soles mientras está en el cementerio. Una vez que un jugador comienza a activar la habilidad, los otros jugadores no pueden responder removiendo ese Rebelde del campo de batalla para prevenir que se gire.

Recolector de Glissa
{5}{G}
Criatura — Bestia pirexiano
6/6

Prisa, tóxico 3. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esta criatura también obtienen tres contadores de veneno.)*

El Recolector de Glissa no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Corrupto — Cuando el Recolector de Glissa muera, exíllalo. Cuando lo hagas, regresa hasta X cartas objetivo de tu cementerio a tu mano, donde X es la cantidad de oponentes que tienen tres o más contadores de veneno.

- Después de que el Recolector de Glissa sea bloqueado por una criatura con fuerza de 3 o más, reducir la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que el Recolector de Glissa deje de estar bloqueado.
- No eliges un objetivo para la última habilidad del Recolector de Glissa cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando lo exilias. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Rompemuros hexarmado
{3}{R}{R}
Artefacto — Equipo
¡Por Mirrodin! *(Cuando este Equipo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2 y luego anéxalo a ella.)*
La criatura equipada obtiene +2/+2.
Siempre que la criatura equipada ataque, si es la primera fase de combate del turno, endereza cada criatura atacante. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.
Equipar {3}{R}.

- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.

- No hay una fase principal entre tus fases de combate, así que no tendrás la oportunidad de lanzar hechizos o activar habilidades que pueden activarse solo cuando puedas lanzar un conjuro. Por ejemplo, no podrás lanzar otra criatura o activar la habilidad de equipar del Rompemuros hexarmado entre combates.
- Una vez que la criatura equipada ataque y la habilidad disparada se resuelva, obtendrás una fase de combate adicional incluso si la criatura equipada no sobrevive a la primera fase de combate.
- Si atacas con varias criaturas equipadas con el Rompemuros hexarmado en una fase de combate (o una criatura equipada con varias copias del Rompemuros hexarmado), tendrás esa misma cantidad de fases de combate adicionales, pero tus criaturas atacantes solo se enderezarán durante la fase de combate actual.

Sierpemoto

{4} {G} {G}

Conjuro

Corrupto — Crea una ficha de criatura Sierpe Pirexiano verde X/X con las habilidades de arrollar y tóxico 1, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar este hechizo. Luego, por cada oponente con tres o más contadores de veneno, creas otra ficha igual.

Retrospectiva {8} {G} {G}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

Luego exiliarla.)

- La primera ficha que crea el Sierpemoto en cuanto se resuelve se crea y entra al campo de batalla antes que el resto. Luego creas una cantidad de fichas igual a la cantidad de oponentes con tres o más contadores de veneno y entran al campo de batalla a la vez.
- No puedes elegir usar más maná para lanzar el Sierpemoto del que tengas que pagar para hacer que la Sierpe sea más grande. En la mayoría de casos, es una Sierpe Pirexiano 6/6 la primera vez y una Sierpe Pirexiano 10/10 cuando lances el Sierpemoto con la habilidad de retrospectiva. Sin embargo, si hay costes adicionales para lanzarla, el maná usado para pagar dichos costes cuenta.
- “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.

Táctica de los Guardaoro

{6} {R} {R}

Conjuro

Afinidad por equipos. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Equipo que controlas.*)

Crea cinco fichas de criatura Rebelde rojas 2/2. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Por cada una de esas fichas, puedes anexarle un Equipo que controlas.

- Eliges qué Equipo anexar a cada ficha y luego anexas todos esos Equipos a la vez. No puedes ir moviendo el mismo Equipo a cada una de las fichas en cuanto la habilidad se resuelve.

Vaina de síntesis

{3} {U/P}

Artefacto

(*{U/P} puede pagarse con {U} o 2 vidas.*)

{1} {U/P}, {T}, exiliar un hechizo que controlas: El oponente objetivo muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta con valor de maná igual a 1 más el valor de maná del hechizo exiliado. Exilia esa carta, luego ese jugador baraja. Puedes lanzar esa carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Para activar la habilidad de la Vaina de síntesis debes exiliar un hechizo que controlas en la pila (el único lugar en el que existen los hechizos).
- Si quieres lanzar la carta, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de la Vaina de síntesis. No puedes esperar y lanzarla más adelante. Se ignoran las reglas sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- El hechizo que exiliaste como parte del coste para activar la habilidad de la Vaina de síntesis permanecerá en el exilio.

Vishgraz, la Colmena de la Muerte

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

Criatura legendaria — Insecto pirexiano

3/3

Amenaza, tóxico 1. (*Los jugadores que reciben daño de combate de esta criatura también obtienen un contador de veneno.*)

Cuando Vishgraz, la Colmena de la Muerte entre al campo de batalla, crea tres fichas de criatura artefacto Ácaro Pirexiano incoloras 1/1 con la habilidad de tóxico 1 y “Esta criatura no puede bloquear”.

Vishgraz obtiene +1/+1 por cada contador de veneno que tengan tus oponentes.

- La bonificación que recibe Vishgraz por su última habilidad puede hacer que sobreviva el daño de combate en algunos casos. Por ejemplo, si una copia de Vishgraz que esté atacando es bloqueada por una 3/3 y otra criatura con la habilidad de tóxico 1 está atacando al mismo tiempo y no es bloqueada, Vishgraz hará 3 puntos de daño, recibirá 3 puntos de daño y obtendrá +1/+1 exactamente al mismo tiempo. El resultado final es que permanecerá viva y será una criatura 4/4 con 3 puntos de daño marcados sobre ella.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, sus logotipos, Magic y los símbolos WUBRGCT son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. No. RE 37.957.