

Notas de la colección *Magic: The Gathering—Assassin's Creed*®

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 18 de abril de 2024

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas 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 *Magic: The Gathering—Assassin's Creed* con el código de la colección ACR están permitidas en el formato Modern, así como en Commander, Legacy y Vintage. Las cartas impresas en esta colección no son legales en Estándar ni en Pioneer. Las cartas impresas anteriormente con el código de la colección ACR también 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 mecánica: parkour

Los miembros de la Orden de los Asesinos deben hacer acrobacias espectaculares para poder alcanzar a sus objetivos sin que nadie los vea o para escabullirse después de completar una misión. Escalar edificios, saltar para salvar distancias y hacer saltos de fe eran parte integral del conjunto de habilidades de *parkour* de los asesinos. En cualquier turno en que hayas hecho daño de combate a un jugador con una criatura Asesino o un comandante, puedes lanzar hechizos con la habilidad de parkour por sus costes de parkour para que te salgan más baratos o para ganar efectos adicionales.

Vista de águila
{4} {U}
Conjuro
Parkour {1} {U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*
Roba tres cartas.

Saqueo del monasterio
{2} {R}
Conjuro
Parkour {X} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*
Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Si se pagó el coste de parkour de este hechizo, en vez de eso, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar las cartas exiliadas hasta el final de tu próximo turno.

- Cuando una criatura Asesino o un comandante que controlas hace daño de combate a un jugador en un turno, puedes lanzar hechizos por sus costes de parkour durante el resto de ese turno. No importa qué le pase a ese Asesino o comandante después de eso.

Mecánica que regresa: histórico

Tanto si eres un empleado de Abstergo en prácticas como si puedes presumir de tener un Animus Omega, has pasado tiempo explorando el pasado gracias a la realidad virtual y la memoria genética. Muchas cartas de este lanzamiento se fijan en las cartas, hechizos y permanentes históricos, es decir, cartas, hechizos y permanentes con el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el tipo de encantamiento Saga.

Basim Ibn Ishaq
{U} {B}
Criatura legendaria — Asesino humano
2/2
Siempre que lances un hechizo histórico, roba una carta.
Basim Ibn Ishaq no puede ser bloqueado este turno. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*
Siempre que Basim Ibn Ishaq haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre él.

Abstergo Entertainment
Tierra legendaria
{T}: Agrega {C}.
{1}, {T}: Agrega un maná de cualquier color.
{3}, {T}, exiliar Abstergo Entertainment: Regresa hasta una carta histórica objetivo de tu cementerio a tu mano y luego exilia todos los cementerios. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

- Una carta, hechizo o permanente es histórico si tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga. Tener dos o más de estas cualidades no hace que un objeto sea más histórico que otro ni aporta un beneficio adicional. Un objeto es histórico o no lo es.
- Algunas habilidades se disparan “siempre que lances un hechizo histórico”. Tales habilidades se resuelven antes que el hechizo que hizo que se dispararan. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Una habilidad que se dispare “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispara si una carta histórica va al campo de batalla sin ser lanzada.
- Las tierras nunca se lanzan, así que las habilidades que se disparen “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispararán si juegas una tierra legendaria. Tampoco se dispararán si una carta en el campo de batalla se transforma en una carta con el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga.

Mecánica que regresa: cartas boca abajo

Mecánica que regresa: disfrazarse

Mecánica que regresa: enmascarar

Los Asesinos son expertos en ocultarse, camuflarse y otras formas de infiltración social. Estas habilidades se plasman en este lanzamiento con el regreso de las mecánicas de disfrazarse y de enmascarar.

Bayek de Siwa
 {3}{R}{W}
 Criatura legendaria — Asesino humano
 3/4
 Daña dos veces.
 Mientras sea tu turno, las otras criaturas históricas que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.
 Disfrazarse {1}{R}{W}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

- Una habilidad de disfrazarse te permite lanzar una carta boca abajo pagando {3} y anunciando que vas a usar una habilidad de disfrazarse. En cualquier momento en el que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente boca abajo que controlas por su coste de disfrazarse.
- El hechizo boca abajo no tiene coste de maná y tiene un valor de maná de 0. Cuando lances un hechizo boca abajo, ponlo en la pila boca abajo para que los demás jugadores no sepan qué es y paga {3} para lanzarlo. Esto es un coste alternativo.
- El hechizo de criatura es un hechizo de criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2} sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. La criatura resultante es una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2} sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. Tanto el hechizo como la criatura resultante son incoloros y tienen un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al hechizo o a la criatura siguen pudiendo otorgarles cualquier característica que no tengan o cambiar las características que tengan.
- En cualquier momento en que tengas la prioridad, puedes poner boca arriba la criatura que está boca abajo si muestras su coste de disfrazarse y lo pagas. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella. Solo se puede poner boca arriba de esta manera un permanente que esté boca abajo, no un hechizo.

Ser anónimo

{2} {U} {U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que no sea ficha de la cual eres propietario y las dos primeras cartas de tu biblioteca en una pila boca abajo, baraja esa pila y luego enmascara esas cartas. Entran al campo de batalla giradas. *(Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo. Se convierte en una carta de criatura boca abajo 2/2 con la habilidad de rebatir {2} sin nombre, coste de maná ni tipos de criatura. Es incolora y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle cualquier característica que no tenga o cambiar las características que tenga.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner boca arriba un permanente enmascarado que controlas mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de copia o efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si una criatura enmascarada fuera a tener la habilidad de disfrazarse (o metamorfosis) al estar boca arriba, también puedes ponerla boca arriba pagando su coste de disfrazarse (o metamorfosis).
- A diferencia de una criatura boca abajo que fue lanzada utilizando la habilidad de disfrazarse o metamorfosis, una criatura enmascarada sigue pudiendo ponerse boca arriba tras perder sus habilidades si es una carta de criatura.
- Si una carta de dos caras se enmascara, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba.

Notas generales sobre cartas boca abajo

- Puedes mirar en cualquier momento un hechizo o permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los hechizos o permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo.
- Si una criatura boca abajo pierde sus habilidades, no se puede poner boca arriba con la habilidad de disfrazarse porque ya no tendrá la habilidad de disfrazarse (o el coste de disfrazarse) cuando esté boca arriba.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero, aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente y las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un hechizo boca abajo deja la pila y va a cualquier zona que no sea el campo de batalla (por ejemplo, si es contrarrestado), debes mostrarlo. De manera similar, si un permanente boca abajo deja el campo de

batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.

- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. El orden en el que entraron al campo de batalla debería quedar claro, así como qué habilidad causó que estuvieran boca abajo (esto incluye las habilidades de disfrazarse, enmascarar y, en juegos con cartas más antiguas, metamorfosis y manifestar, así como unos cuantos otros efectos que ponen las cartas boca abajo). Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla.
- Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán porque, aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL

Abstergo Entertainment

Tierra legendaria

{T}: Agrega {C}.

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

{3}, {T}, exiliar Abstergo Entertainment: Regresa hasta una carta histórica objetivo de tu cementerio a tu mano y luego exilia todos los cementerios. (*Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.*)

- No tienes que elegir una carta histórica objetivo para activar la última habilidad de Abstergo Entertainment. Sin embargo, si lo haces y esa carta es un objetivo ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se exiliará ningún cementerio.

Adéwalé, rompedor de cadenas

{1}{U}{B}

Criatura legendaria — Pirata asesino humano

4/1

Cuando Adéwalé entre al campo de batalla, muestra las seis primeras cartas de tu biblioteca. Pon una carta de Asesino, Pirata o Vehículo de entre ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Siempre que un Vehículo que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes regresar a Adéwalé de tu cementerio a tu mano.

- La última habilidad de Adéwalé se dispara solo si ya está en tu cementerio cuando un Vehículo que controlas hace daño de combate a un jugador.
 - Si Adéwalé deja tu cementerio antes de que se resuelva su última habilidad, la habilidad no tendrá ningún efecto, incluso si la carta regresa a tu cementerio antes de que esa habilidad se resuelva.
-

Adrastea

{3}

Artefacto legendario — Vehículo

4/3

Cruza islas. (*Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle una Isla.*)

Siempre que la Adrastea ataque, si un Asesino la tripuló este turno, roba una carta. La Adrastea se convierte en un Asesino además de sus otros tipos hasta el final del turno.

Tripular 1.

- La segunda habilidad de la Adrastea solo se disparará si fue tripulada este turno por una criatura que era un Asesino cuando se giró para pagar el coste de la habilidad de tripular de Adrastea.
- La segunda habilidad de la Adrastea se disparará siempre que haya sido tripulada por un Asesino este turno, incluso si esa criatura ha dejado el campo de batalla o ha dejado de ser un Asesino desde entonces.
- Cuando la Adrastea ataca, si aún no ha sido tripulada por un Asesino este turno, su segunda habilidad no se disparará. No puedes tripularla con un Asesino después de que ataque a tiempo para que se dispare la habilidad.

Alexios, Deimos de Kosmos

{3} {R}

Criatura legendaria — Berserker humano

4/4

Arrolla.

Alexios, Deimos de Kosmos ataca cada combate si puede, no puede ser sacrificado y no puede atacar a su propietario.

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador gana el control de Alexios, lo endereza y pone un contador +1/+1 sobre él. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si Alexios no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
 - Alexios no puede sacrificarse por ningún motivo. Si un efecto te indica que lo sacrifiques, no puedes hacerlo y permanece en el campo de batalla. Tampoco puedes sacrificarlo para pagar un coste que requiere que sacrifiques una criatura.
 - Si un efecto te indica que sacrifiques una criatura y controlas criaturas que no sean Alexios, debes sacrificar una de esas otras criaturas. No puedes intentar sacrificar a Alexios.
 - Alexios puede atacar a planeswalkers que controla su propietario y batallas que protege su propietario.
 - Si Alexios es controlado por un jugador distinto a su propietario y su controlador deja el juego, el efecto que le da a ese jugador el control de Alexios termina. Alexios regresará bajo el control del jugador que siga en el juego que lo controló más recientemente.
 - Si el propietario de Alexios deja el juego, Alexios también deja el juego.
-

Altaïr Ibn-La'Ahad
{R}{W}{B}
Criatura legendaria — Asesino humano
3/3

Daña primero.

Siempre que Altaïr Ibn-La'Ahad ataque, exilia hasta una carta de criatura Asesino objetivo de tu cementerio con un contador de recuerdo sobre ella. Luego, por cada carta de criatura de la cual eres propietario en el exilio con un contador de recuerdo sobre ella, crea una ficha girada y atacando que es una copia de ella. Exilia esas fichas al final del combate.

- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta en el exilio y nada más.
- Si una carta copiada por una de las fichas tenía alguna habilidad de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que cualquiera de las fichas copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.
- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Tú eliges a qué jugador, planeswalker o batalla atacan las fichas. Cada ficha puede entrar atacando a un jugador, planeswalker o batalla distintos, que no tienen por qué ser el mismo al que está atacando Altaïr.
- Aunque las fichas entran al campo de batalla atacando, nunca se declaran como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entren al campo de batalla atacando.

Arco de cazador
{1}{G}
Artefacto — Equipo
Cuando el Arco de cazador entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a hasta una criatura objetivo que no controlas.
La criatura equipada tiene las habilidades de alcance y rebatir {2}.
Equipar {1}.

- Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal cuando la primera habilidad del Arco de cazador intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Arqueros del palacio
{2}{G}
Criatura — Arquero humano
2/3

Alcance.

Siempre que una criatura con la habilidad de volar te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, los Arqueros del palacio hacen una cantidad de daño igual a su fuerza a esa criatura.

- Si los Arqueros del palacio ya no están en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.
-

Asesinato en cadena

{2} {B} {B}

Instantáneo

Parkour {1} {B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*

Destruye la criatura objetivo. Si otra criatura murió este turno, roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Asesinato en cadena intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta incluso si otra criatura murió este turno.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo legal, pero no es destruida (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), robarás una carta igualmente si otra criatura murió este turno.
-

Aveline de Grandpré

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/3

Toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal haga daño de combate a un jugador, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

Disfrazarse {B} {G}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo por {3} como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de disfrazarse.)*

- Si una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal hace daño de combate a un jugador a la vez que recibe daño letal (tal vez porque tiene la habilidad de arrollar y fue bloqueada), morirá antes de que se resuelva la habilidad disparada de Aveline y ponga contadores +1/+1 sobre ella.
-

Base de la Hermandad

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Asesino o un hechizo que tenga la habilidad de parkour, o para activar una habilidad de una fuente Asesino.

- Puedes usar el maná producido por la última habilidad de la Base de la Hermandad para lanzar un hechizo con la habilidad de parkour incluso si no pagas el coste de parkour de ese hechizo.
- Las “fuentes Asesino” incluyen cualquier objeto con el tipo de criatura Asesino. Esto significa que podrías usar el maná para activar una habilidad de un permanente con la habilidad de cambiaformas (una habilidad

de palabra clave que le da todos los tipos de criatura) o una carta de Asesino en tu mano o cementerio, por ejemplo.

Bomba de humo

{3}

Artefacto

Destello.

Todas las criaturas tienen la habilidad de velo. *(No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades.)*

Al comienzo de tu mantenimiento, sacrifica la Bomba de humo. Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de la Bomba de humo cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas la Bomba de humo 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.
-

Caballero templario

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

3/1

Vigilancia.

{W}, girar cinco criaturas atacantes enderezadas que controlas llamadas Caballero templario: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto legendario, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Caballero templario.

- La última habilidad del Caballero templario te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, no puedes añadir el Caballero templario a un mazo de Estándar o de Pioneer.
 - La última habilidad del Caballero templario también te permite ignorar la regla “singleton” en formatos como Commander.
-

Caduceo, vara de Hermes

{2}{W}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de vínculo vital.

Mientras tengas 30 o más vidas, la criatura equipada obtiene +5/+5 y tiene la habilidad de indestructible y “Prevén todo el daño que se le fuera a hacer a esta criatura”.

Equipar {W}{W}.

- Si la criatura equipada recibe daño al mismo tiempo que ganas vidas (probablemente porque hizo daño de combate a una criatura a la que bloqueaba o que la bloqueaba) y tu total de vidas pasa a ser 30 o más como resultado, el daño no se prevendrá. Sin embargo, la criatura equipada tendrá la habilidad de indestructible

antes de que se comprueben las acciones basadas en estado, por lo que no se destruirá incluso si esa cantidad de daño fuera a ser letal en una situación normal.

Caída de la Primera Civilización

{2} {W}

Encantamiento — Saga

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

I — El oponente objetivo y tú roban dos cartas.

II — Exilia el artefacto objetivo que controla un oponente.

III — Cada jugador elige tres permanentes que no sean tierra que controla. Destruye todos los demás permanentes que no sean tierra.

- Si el objetivo de la primera habilidad de capítulo de la Caída de la Primera Civilización es ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador robará cartas.
-

Calavera de cristal, catalejo Isu

{2} {U} {U}

Artefacto legendario

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

Puedes jugar tierras históricas y lanzar hechizos históricos desde la parte superior de tu biblioteca. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

{T}: Agrega {U}.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
 - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
 - Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
 - Si la primera carta de tu biblioteca es una carta histórica con una habilidad de metamorfosis o de disfrazarse, no puedes lanzarla boca abajo desde la parte superior de tu biblioteca con el permiso otorgado por la Calavera de cristal, puesto que el hechizo resultante no sería un hechizo histórico.
-

Cetro del Edén, llave de la cripta

{6}

Artefacto legendario

Cuando el Cetro del Edén, llave de la cripta entre al campo de batalla, pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de permanente legendario objetivo que no se llame Cetro del Edén, llave de la cripta de un cementerio.

{T}: Roba una carta por cada permanente que controlas pero del cual no eres propietario.

- El propietario de una ficha es el jugador que creó esa ficha o, en el caso de una copia que se resuelve de un hechizo de permanente que se convirtió en una ficha, el jugador que controlaba ese hechizo en cuanto se resolvió.

Cleopatra, faraona exiliada

{2}{B}{G}

Criatura legendaria — Noble humano

2/4

Aliados — Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos otras criaturas legendarias objetivo.

Traición — Siempre que una criatura legendaria con contadores sobre ella muera, roba una carta por cada contador sobre ella. Pierdes 2 vidas.

- Solo pierdes 2 vidas cuando la última habilidad de Cleopatra se resuelve, al margen de la cantidad de contadores que hubiera sobre la criatura legendaria que murió.

Edward Kenway

{2}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Pirata asesino humano

5/5

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de Tesoro por cada Asesino, Pirata y/o Vehículo girado que controlas.

Siempre que un Vehículo que controlas haga daño de combate a un jugador, mira la primera carta de la biblioteca de ese jugador y luego exíliala boca abajo. Puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada.

- Si un permanente girado que controlas tiene más de uno de los subtipos enumerados en la primera habilidad de Edward, cuéntalo solo una vez al determinar cuántas fichas de Tesoro crear.
 - Si dejas el juego, las cartas permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.
-

Efecto sangrado

{2}{W}{B}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, las criaturas que controlas ganan la habilidad de volar hasta el final del turno si una carta de criatura en tu cementerio tiene la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia.

- El conjunto de criaturas afectadas por la habilidad del Efecto sangrado y cómo son afectadas se determina cuando la habilidad se resuelve. Las criaturas que comiences a controlar más adelante en el turno no ganarán ninguna habilidad, y las habilidades que ganen no cambiarán si las cartas de criatura entran en tu cementerio o lo dejan después de que se haya resuelto la habilidad.
 - Si una de las cartas de criatura de tu cementerio tiene una o más variantes de las palabras clave enumeradas (por ejemplo, antimaleficio contra blanco), las criaturas que controlas ganan esas variantes específicas.
-

El Animus

{2}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu paso final, exilia hasta una carta de criatura legendaria objetivo de un cementerio con un contador de recuerdo sobre ella.

{T}: Hasta tu próximo turno, la criatura legendaria objetivo que controlas se convierte en una copia de la carta de criatura objetivo en el exilio con un contador de recuerdo sobre ella. Activa esto solo como un conjuro.

- La criatura legendaria objetivo copia exactamente lo que estaba impreso en la carta en el exilio y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes que se exiliase.
 - Si cualquiera de los objetivos de la última habilidad de El Animus es ilegal cuando la habilidad comienza a resolverse, no ocurrirá nada cuando la habilidad se resuelva.
-

Evie Frye

{1}{U}

Criatura legendaria — Asesino humano

2/1

Camarada de Jacob Frye. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Jacob en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*

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

Cuando descartes una carta de criatura de esta manera, la criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Evie Frye cuando la activas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta de 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.

- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Evie Frye y Jacob Frye son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con azul y/o negro en sus identidades de color, pero ni blanco, ni rojo ni verde.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.

Evitar la detección

{1}{U}{U}

Instantáneo

Parkour—Regresar una criatura azul que controlas a la mano de su propietario. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Roba una carta.

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

Excalibur, espada del Edén
{12}
Artefacto legendario — Equipo
Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es el valor de maná total de los permanentes históricos que controlas. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*
La criatura equipada obtiene +10/+0 y tiene la habilidad de vigilancia.
Equipar criatura legendaria {2}.

- El valor de maná de Excalibur no cambia, al margen de cuál sea el valor de maná total de los permanentes históricos que controlas.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de Excalibur, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si el valor de maná total de los permanentes históricos que controlas cambia mientras activas habilidades de maná (probablemente porque sacrificaste uno o más permanentes históricos), el coste de lanzamiento de Excalibur sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover del campo de batalla los permanentes históricos que controlas en ese momento.

Ezio Auditore da Firenze
{1}{B}
Criatura legendaria — Asesino humano
3/2
Amenaza.
Los hechizos de Asesino que lances tienen la habilidad de parkour {B}{B}. *(Puedes lanzar un hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*
Siempre que Ezio haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {W}{U}{B}{R}{G} si ese jugador tiene 10 o menos vidas. Cuando lo hagas, ese jugador pierde el juego.

- Cuando la habilidad disparada de Ezio se resuelve, verifica si ese jugador tiene 10 o menos vidas en ese momento. Si es así, puedes pagar {W}{U}{B}{R}{G}. Se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas este coste. Cada jugador puede responder a esa habilidad disparada de forma normal, pero no importa lo que le ocurra en ese momento al total de vidas del jugador que ha recibido el daño; cuando esa habilidad disparada reflexiva se resuelva, ese jugador perderá el juego sea cual sea su total de vidas.

Ezio, principiante atrevido
{1}{R/W}
Criatura legendaria — Humano
1/1
Siempre que Ezio, principiante atrevido ataque, pon un contador +1/+1 sobre él.
Mientras Ezio tenga dos o más contadores sobre él, tiene la habilidad de dañar primero y es un Asesino además de sus otros tipos.

- Si Ezio pierde la habilidad de dañar primero después de hacer daño de combate de dañar primero, pero antes de que se haya hecho daño de combate normal, no hará además daño de combate normal (a menos que de algún modo tenga la habilidad de dañar dos veces).
-

Fardo de heno

{1}{W}

Artefacto

{2}, {T}: La criatura objetivo que controlas sale de fase.

(Trátala a ella y a cualquier objeto anexo a ella como si no existiese 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 una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexas a ella salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la criatura y seguirán anexas a esa criatura.
 - Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
 - Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de la Experta en rescates, ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
-

Frasco de cicuta

{1}{B}

Artefacto

Cuando el Frasco de cicuta entre al campo de batalla, robas una carta y pierdes 1 vida.

{B}, {T}, sacrificar el Frasco de cicuta: Cada criatura equipada y Equipo que controlas gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas que ganan la habilidad de toque mortal se determina en cuanto se resuelve la última habilidad del Frasco de cicuta. Las criaturas que controlas que sean equipadas más adelante en el turno no ganarán la habilidad de toque mortal, incluso si el Equipo que se anexa a ellas tiene dicha habilidad.
-

Fruto del Edén, reliquia Isu

{4}

Artefacto legendario

{T}, pagar 4 vidas, sacrificar el Fruto del Edén: Mira la mano del oponente objetivo y exilia esas cartas boca abajo. Puedes jugar esas cartas este turno y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarlas. Hasta el final del turno, siempre que juegues una tierra o lances un hechizo de esta manera, su propietario roba una carta. Al comienzo del próximo paso final, regresa las cartas exiliadas a la mano de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

- Solo se exiliarán boca abajo las cartas en la mano del oponente objetivo cuando se resuelva la habilidad del Fruto del Edén. Las cartas que robe más adelante en el turno, incluidas las cartas robadas a causa de la primera habilidad disparada retrasada del Fruto del Edén, irán a su mano. No verás esas cartas, no se exiliarán boca abajo y no podrás jugarlas.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Solo las cartas que sigan exiliadas con la habilidad del Fruto del Edén regresarán a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final. Cualquier carta que dejara el exilio (probablemente porque se jugó) no regresará a la mano de su propietario, incluso si de algún modo regresó al exilio boca abajo.
- Si dejas el juego antes de que se resuelva la segunda habilidad disparada retrasada, las cartas permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

Havi, el Padre de todo

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

Criatura legendaria — Guerrero deidad

6/6

Havi, el Padre de todo tiene la habilidad de indestructible mientras haya cuatro o más cartas históricas en tu cementerio. (*Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.*)

Proyecto de Sabios — Siempre que Havi u otra criatura legendaria que controlas muera, regresa la carta de criatura legendaria objetivo con menor valor de maná de tu cementerio al campo de batalla girada.

- El daño hecho a las criaturas permanece sobre esas criaturas hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve ese daño. Si Havi pierde la habilidad de indestructible (probablemente porque una o más cartas históricas en tu cementerio dejaron tu cementerio) tras haber recibido daño letal antes en el turno, morirá.
- Si Havi y otra criatura legendaria que controlas mueren a la vez, la última habilidad de Havi se disparará por cada una de ellas.
- Usa el valor de maná de la criatura legendaria que murió tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el objetivo de la última habilidad de Havi.
- Si un permanente o una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

- En el caso improbable de que una criatura legendaria se convierta en una copia de otra criatura legendaria con mayor valor de maná (por ejemplo, si Sakashima el impostor es una copia de una criatura legendaria con un valor de maná de 5 o más), cuando esa criatura muera, si sigue siendo una carta de criatura legendaria en tu cementerio, la última habilidad de Havi podrá hacerla objetivo.
-

Haytham Kenway

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Caballero humano

3/3

Protección contra Asesinos.

Los otros Caballeros que controlas obtienen +2/+2 y tienen protección contra Asesinos.

Cuando Haytham Kenway entre al campo de batalla, por cada oponente, exilia hasta una criatura objetivo que controla ese jugador hasta que Haytham Kenway deje el campo de batalla.

- Si Haytham Kenway deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, las criaturas objetivo no serán exiliadas.
 - Las Auras anexadas a criaturas exiliadas con la última habilidad de Haytham Kenway irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo anexado a ellas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejan de existir. Cuando esas criaturas regresen al campo de batalla, serán objetos nuevos sin conexión con las cartas que fueron exiliadas.
 - Si se exilia una ficha con la última habilidad de Haytham Kenway, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Jackdaw

{1}{U}{R}

Artefacto legendario — Vehículo

4/4

Siempre que el Jackdaw haga daño de combate a un jugador, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba una carta por cada artefacto que controlas.

Tripular 3.

- Si no tienes cartas en la mano en cuanto la primera habilidad de Jackdaw se resuelva, puedes elegir descartar tu mano igualmente.
-

Jacob Frye

{2} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/2

Camarada de Evie Frye. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Evie en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*

Siempre que uno o más Asesinos que controlas hagan daño de combate a un jugador, exilia hasta una carta de Asesino o carta con la habilidad de parkour objetivo de tu cementerio. Si lo haces, cópiala. Puedes lanzar la copia.

- 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.
- Como pagas los costes del hechizo, si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, puedes elegir su valor de forma normal.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de parkour de esta manera, pagarás su coste de mana, no su coste de parkour.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.
- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Evie Frye y Jacob Frye son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con azul y/o negro en sus identidades de color, pero ni blanco, ni rojo ni verde.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.

- La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.

La lanza de Leónidas

{2} {R}

Artefacto legendario — Equipo

Siempre que la criatura equipada ataque, elige uno:

- *Embestida taurina* — Gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- *Llamar* — Crea a Fobos, una ficha de criatura

legendaria Caballo roja 3/2.

- *Revelación* — Descarta dos cartas y luego roba dos cartas.

Equipar {2}.

- Puedes elegir el modo “Revelación” incluso si tienes una o menos cartas en tu mano.

La Tríada capitolina

{10}

Criatura legendaria — Artífice deidad

7/7

Los que vinieron antes — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta histórica en tu cementerio.

(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)

Exiliar cualquier cantidad de cartas históricas de tu cementerio con valor de maná total de 30 o más:

Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de 9/9”.

- El valor de maná de La Tríada capitolina no cambia, sin importar la cantidad de cartas históricas que haya en tu cementerio.
- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que cambie la cantidad de cartas históricas en tu cementerio (probablemente porque lanzas La Tríada capitolina desde tu cementerio), se usará esa nueva cantidad para determinar la reducción de coste.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de La Tríada capitolina, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la cantidad de cartas históricas en tu cementerio cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de La Tríada capitolina sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas históricas de tu cementerio.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- La habilidad del emblema creado por La Tríada capitolina sobrescribe todos los efectos anteriores que fijaban la fuerza y resistencia de las criaturas que controlas a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos pero que comiencen a aplicarse después de que el emblema se cree sobrescribirán este efecto.

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

Latrocinio nimio

{3} {B}

Conjuro

Parkour {1} {B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*

Mira las dos primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo y exilia esas cartas boca abajo. Puedes jugar esas cartas mientras permanezcan exiliadas y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarlas. Crea una ficha de Tesoro.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si dejas el juego, las cartas permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

Leonardo da Vinci

{2} {U}

Criatura legendaria — Artífice humano

3/3

{3} {U} {U}: Hasta el final del turno, los Tópteros que controlas tienen una fuerza y resistencia base de X/X , donde X es la cantidad de cartas en tu mano.

{2} {U}, {T}: Roba una carta y luego descarta una carta.

Si la carta descartada era una carta de artefacto, exíliala de tu cementerio. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es una criatura artefacto Tóptero 0/2 con la habilidad de volar además de sus otros tipos.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la primera habilidad de Leonardo. Una vez que eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la cantidad de cartas en tu mano.
- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta descartada y nada más.
- La ficha es una criatura artefacto Tóptero además de sus otros tipos. Su fuerza y resistencia son 0/2 y tiene la habilidad de volar. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si la carta copiada tiene { X } en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este artefacto] entre al campo de batalla” o “[este artefacto] entra al campo de batalla con” de la carta copiada también funcionará.

Lo que hay que hacer

{3}{W}{W}

Conjuro

Elige uno:

- *Que el mundo arda* — Destruye todos los artefactos y criaturas.

- *Liberar a Juno* — Regresa la carta de permanente histórico objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Entra con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella si es una criatura. (*Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.*)

- El segundo modo de Lo que hay que hacer se fija en cuáles serán las características del permanente regresado cuando esté en el campo de batalla, teniendo en cuenta las habilidades estáticas que cambiarían sus tipos. Por ejemplo, si la carta de permanente histórico objetivo es una carta de artefacto (pero no una carta de criatura) y controlas la Marcha de las máquinas (“Cada artefacto que no sea criatura es una criatura artefacto con fuerza y resistencia iguales a su valor de maná”), entrará con dos contadores +1/+1 más sobre ella porque será una criatura en el campo de batalla.

Los aesir escapan del Valhalla

{2}{G}

Encantamiento — Saga

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

I — Exilia una carta de permanente de tu cementerio.

Ganas una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

II — Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas igual al valor de maná de la carta exiliada.

III — Regresa Los aesir escapan del Valhalla y la carta exiliada a la mano de su propietario.

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

Lydia Frye

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/2

Lydia Frye no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 3 o más.

Al comienzo de tu paso final, escruta X, donde X es la cantidad de Asesinos girados que controlas. (*Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)

- Una vez que Lydia Frye sea bloqueada, aumentar la fuerza de la criatura bloqueadora a 3 o más no hará que Lydia Frye deje de estar bloqueada.
- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Lydia Frye.

Mjollnir, martillo del trueno

{4}

Artefacto legendario — Equipo

Cuando Mjollnir entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura legendaria objetivo que controlas.

Siempre que la criatura equipada ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor y pon un contador de aturdimiento sobre ella. Luego, Mjollnir hace una cantidad de daño a cada oponente igual a la cantidad de criaturas giradas que controla ese oponente. Equipar {4}.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Mjollnir intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún oponente recibirá daño.

Origen de los Ocultos

{3} {R}

Encantamiento — Saga

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

I — El Origen de los Ocultos hace 4 puntos de daño a cualquier objetivo.

II — Crea dos fichas de criatura Asesino negras 1/1 con la habilidad de amenaza.

III — Siempre que un Asesino que controlas ataque este turno, crea una ficha de criatura Asesino negra 1/1 con la habilidad de amenaza que está girada y atacando.

- Aunque las fichas creadas por la tercera habilidad de capítulo entran al campo de batalla atacando, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entren al campo de batalla atacando.
- Tú eliges a qué jugador, planeswalker o batalla atacan las fichas de Asesino. Cada ficha de Asesino puede entrar atacando a un jugador, planeswalker o batalla distintos, que no tienen por qué ser los mismos a los que están atacando los Asesinos que controlas.

Ratonhnhaké:ton

{W} {U} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/3

Mientras Ratonhnhaké:ton aún no haya hecho daño, tiene la habilidad de antimaleficio y no puede ser bloqueado.

Siempre que Ratonhnhaké:ton haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Asesino negra 1/1 con la habilidad de amenaza. Cuando lo hagas, regresa la carta de Equipo objetivo de tu cementerio al campo de batalla y luego anéxala a esa ficha.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Ratonhnhaké:ton cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando creas una ficha de Asesino 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.
- Con la habilidad disparada reflexiva puedes hacer objetivo a una carta de Equipo que no se puede anexar legalmente a la ficha de Asesino. Si lo haces, entrará al campo de batalla desanexada.

Recaudador de impuestos

{1} {W}

Criatura — Consejero humano

2/2

Cuando el Recaudador de impuestos entre al campo de batalla, elige uno:

- *Impuesto* — Hasta tu próximo turno, a tus oponentes les cuesta {1} más lanzar hechizos.
- *Arresto* — Detén la criatura objetivo que controla un oponente. *(Hasta tu próximo turno, esa criatura no puede atacar ni bloquear y sus habilidades activadas no pueden activarse.)*

- Las habilidades activadas incluyen dos puntos y aparecen escritas como “[coste]: [efecto]”. Nadie puede activar ninguna habilidad activada de un permanente detenido, ni siquiera habilidades de maná.
- Las habilidades estáticas de un permanente detenido se siguen aplicando. Las habilidades disparadas de un permanente detenido se pueden disparar de todas formas.
- Si una criatura ya está atacando o bloqueando cuando se la detiene, no se removerá del combate. Seguirá atacando o bloqueando.
- Si la habilidad activada de un permanente está en la pila en el momento en el que es detenido, la habilidad no se verá afectada.
- Si un permanente que no sea criatura es detenido y después se convierte en una criatura, no podrá atacar ni bloquear.
- Cuando un jugador abandone un juego de varios jugadores, los efectos continuos con duraciones de hasta el próximo turno de ese jugador o hasta un punto específico de ese turno (como el efecto de estar detenido) durarán hasta que ese turno hubiera empezado. No caducan de forma inmediata ni duran de forma indefinida.

Roshan, magister de los Ocultos

{3} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

4/4

Las otras criaturas que controlas son Asesinos además de sus otros tipos. Lo mismo sucede con los hechizos de criatura que controlas y con las cartas de criatura de las cuales eres propietario que no están en el campo de batalla.

Las criaturas boca abajo que controlas tienen la habilidad de amenaza.

Siempre que un permanente que controlas se ponga boca arriba, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Una vez que una criatura que controlas fue bloqueada por una sola criatura, darle la habilidad de amenaza poniéndola boca abajo de alguna manera no hará que deje de estar bloqueada.
-

Saqueo del monasterio

{2} {R}

Conjuro

Parkour {X} {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Si se pagó el coste de parkour de este hechizo, en vez de eso, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar las cartas exiliadas hasta el final de tu próximo turno.

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

Senu, guardiana avizora

{1} {W}

Criatura legendaria — Explorador ave

2/1

Vuela, vigilancia.

{T}, exiliar a Senu, guardiana avizora: Ganas 2 vidas y adivinas 2.

Cuando una criatura legendaria que controlas ataque y no sea bloqueada, si Senu está exiliada, ponla en el campo de batalla atacando.

- La última habilidad de Senu solo se disparará si Senu ya está exiliada en el momento inmediatamente posterior a que se declaren bloqueadoras y al menos una criatura legendaria que controlas que haya atacado no sea bloqueada. No es posible exiliar a Senu durante el paso de declarar bloqueadoras a tiempo para que se dispare la habilidad.
 - Aunque Senu entre al campo de batalla atacando como resultado de su última habilidad, nunca fue declarada como una criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando Senu entre al campo de batalla atacando.
 - Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca Senu cuando la pones en el campo de batalla atacando. No tiene por qué ser el mismo al que ataca la criatura legendaria no bloqueada que controlas.
-

Ser anónimo

{2}{U}{U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que no sea ficha de la cual eres propietario y las dos primeras cartas de tu biblioteca en una pila boca abajo, baraja esa pila y luego enmascara esas cartas. Entran al campo de batalla giradas. *(Para enmascarar una carta, ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2 con la habilidad de rebatir {2}. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- La pila se baraja para ocultar a tus oponentes qué carta es cada una. Puedes mirar las cartas después de enmascararlas.
-

Shao Jun

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/3

Salto brutal — Mientras sea tu turno, Shao Jun tiene las habilidades de volar y dañar primero.

Dardo de cuerda — Girar dos artefactos enderezados que controlas: Shao Jun hace 1 punto de daño a cada oponente.

- Puedes girar dos artefactos enderezados cualesquiera que controlas para pagar el coste de la última habilidad de Shao Jun, incluso criaturas artefacto que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
-

Shaun y Rebecca, agentes

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

Criatura legendaria — Científico asesino humano

4/4

Vigilancia.

Cuando Shaun y Rebecca, agentes entren al campo de batalla, busca en tu cementerio, mano y biblioteca una carta llamada El Animus, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

{T}: Agrega {C}. Cuando lo hagas, muele dos cartas.

- Si activas la habilidad de maná de Shaun y Rebecca, agentes mientras estás lanzando un hechizo, activando una habilidad o en el momento de activar habilidades de maná cuando debes pagar un coste durante la resolución de un hechizo o habilidad, no molerás cartas de inmediato. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” siempre que activas esa habilidad. Esa habilidad no irá a la pila hasta que hayas terminado de lanzar, activar o resolver ese hechizo o esa habilidad, según sea apropiado. Cada jugador puede responder a esa habilidad disparada de forma normal.
-

Shay Cormac

{W}{B}

Criatura legendaria — Bribón caballero humano

1/1

{1}: Los permanentes que controlan tus oponentes pierden las habilidades de antimaleficio, indestructible, protección, velo y rebatir hasta el final del turno.

Siempre que una criatura que controla un oponente sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas, pon un contador de recompensa sobre esa criatura.

Siempre que una criatura con un contador de recompensa sobre ella muera, pon dos contadores +1/+1 sobre Shay Cormac.

- Si un permanente entra al campo de batalla bajo el control de un oponente con las habilidades de antimaleficio, indestructible, protección, velo y/o rebatir después de que se resuelva la primera habilidad de Shay Cormac, no perderá esa habilidad hasta que actives otra vez la primera habilidad de Shay Cormac. Lo mismo sucede si el permanente de un oponente gana una de esas habilidades después de que se resuelva la primera habilidad de Shay Cormac.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño hecho antes a una criatura con la habilidad de indestructible puede hacer que esta sea destruida si la primera habilidad de Shay Cormac se resuelve más adelante en ese turno. Este no es el caso con la habilidad de protección, dado que esta previene el daño.
- La segunda habilidad de Shay Cormac se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad es contrarrestado.
- La última habilidad de Shay Cormac se fija en cualquier contador de recompensa sobre una criatura, no solo en uno de ese Shay Cormac. Por ejemplo, si los jugadores A y B controlan cada uno una copia de Shay Cormac y el jugador A puso un contador de recompensa sobre la criatura del jugador C, los jugadores A y B pondrán dos contadores +1/+1 en sus respectivas copias de Shay Cormac cuando esa criatura muera.

Sigurd, jarl de Ravensthorpe

{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/3

Vigilancia, arrolla, vínculo vital.

Alardear — {1}: Pon un contador de sabiduría sobre la Saga objetivo que controlas o remueve uno de ella.

(Activa esto solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.)

Siempre que pongas un contador de sabiduría sobre una Saga que controlas, pon un contador +1/+1 sobre hasta una otra criatura objetivo.

- Una habilidad de alardear se puede activar en cualquier momento después de que la criatura con esa habilidad sea declarada como atacante. Esto puede ser antes de que se declaren bloqueadoras, después de que se declaren bloqueadoras pero antes de que se haga daño de combate, durante el combate después de que se haga el daño de combate, durante la fase principal poscombate, durante el paso final o, en algunos casos poco habituales, durante el paso de limpieza.
- Si no es tu turno y ganas el control de una criatura con la habilidad de alardear después de que esa criatura ataque, puedes activar la habilidad de alardear de esa criatura si no se activó aún ese turno.

- Si una criatura con la habilidad de alardear se pone en el campo de batalla atacando, no fue declarada como criatura atacante. Su habilidad de alardear no puede activarse ese turno.
- Si un efecto agrega fases de combate adicionales a un turno y una criatura con la habilidad de alardear ataca más de una vez durante ese turno, su habilidad de alardear solo se sigue pudiendo activar una vez.
- Poner un contador de sabiduría sobre una Saga normalmente hará que se dispare la siguiente habilidad de capítulo. Sin embargo, si ya tiene una cantidad de contadores de sabiduría sobre ella igual al número de su último capítulo, no se disparará ninguna habilidad. Ten en cuenta que esto no hará que la última habilidad de capítulo se dispare de nuevo.
- Remover un contador de sabiduría de una Saga no hará que se dispare ninguna de sus habilidades de capítulo. Sin embargo, la próxima vez que se añadan uno o más contadores de sabiduría, se disparará la siguiente habilidad de capítulo (o varias habilidades de capítulo, según corresponda).

Sincronización de atalayas

{4} {G}

Conjuro

Parkour {2} {G}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de parkour si hiciste daño de combate a un jugador este turno con un Asesino o un comandante.)*

Busca en tu biblioteca hasta tres cartas de tierra básica y muéstralas. Pon dos de ellas en el campo de batalla giradas, la otra en tu mano y luego baraja.

- Si encuentras dos o menos cartas de tierra básica, las pondrás giradas en el campo de batalla. No podrás poner ninguna de ellas en tu mano incluso si quieres hacerlo.

Sócrates, profesor ateniense

{1} {W} {U}

Criatura legendaria — Consejero humano

0/4

Defensor.

Sócrates, profesor ateniense tiene la habilidad de antimaleficio mientras esté enderezado.

Diálogo socrático — {T}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana “Si esta criatura fuera a hacer daño de combate a un jugador, prevén ese daño. El controlador de esta criatura y ese jugador roban la mitad de esa misma cantidad de cartas, redondeando hacia abajo”.

- Si el daño hecho por una criatura con la habilidad concedida por la última habilidad de Sócrates no se puede prevenir por algún motivo, los jugadores apropiados robarán igualmente la mitad de esa misma cantidad de cartas, redondeando hacia abajo. (Esto no sucederá muy a menudo, pero una habilidad sin examen no merece la pena ser activada).

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LOS KITS DE INICIO

Adversario del laberinto

{3}{R}

Criatura — Minotauro

4/3

Arrolla. (*Esta criatura puede hacer el daño de combate sobrante al jugador al que ataca.*)

Siempre que ataques, puedes pagar {1}{R}. Cuando lo hagas, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Adversario del laberinto cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1}{R} 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.

Directora de la casa

{R}{W}

Criatura — Asesino humano

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Equipo.

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

- La última habilidad de la Directora de la casa 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}.
- Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una distinta que la anexa a una criatura. Reconfigurar no es una habilidad de equipar y los costes de reconfigurar no se reducen con la última habilidad de la Directora de la casa. Las habilidades de equipar con variantes o restricciones, como la habilidad de “equipar criatura legendaria” de los Ropajes de la Hermandad, siguen siendo habilidades de equipar y sus costes se reducen con la última habilidad de la Directora de la casa.

Espía de la Hermandad

{1}{U}

Criatura — Asesino humano

1/3

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas un Asesino legendario, el Espía de la Hermandad obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueado este turno.

- La habilidad del Espía de la Hermandad solo se disparará si controlas un Asesino legendario al comienzo de tu paso de inicio del combate. Cuando comience ese paso, ya será demasiado tarde para hacer algo para que se dispare esta habilidad si no controlas un Asesino legendario.
- Cuando la habilidad del Espía de la Hermandad comienza a resolverse, verificará si aún controlas al menos un Asesino legendario. Si no es así, la habilidad no hará nada. En particular, no tiene por qué ser el mismo Asesino legendario que controlabas cuando la habilidad se disparó.
- Cuando la habilidad del Espía de la Hermandad se haya resuelto, remover el Asesino legendario (o Asesinos legendarios) que controlas del campo de batalla o hacer que pierdan el supertipo legendario o el subtipo Asesino no hará que la habilidad del Espía de la Hermandad deje de aplicarse en ese turno.

Improvisación en la batalla

{1}{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si esa criatura está atacando, puedes anexarle cualquier cantidad de Equipos que controlas.

- No puedes intentar anexar un Equipo a la criatura objetivo si no se puede anexar a ella legalmente.

Rompecabezas

{1}{R}

Artefacto — Equipo

Cuando el Rompecabezas entra al campo de batalla, crea una ficha de criatura Asesino negra 1/1 con la habilidad de amenaza y luego anéxale el Rompecabezas.

La criatura equipada obtiene +1/+0.

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

- La ficha de Asesino que creas entra al campo de batalla como una criatura 1/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 1/1. Las habilidades estáticas que afectan a la fuerza y resistencia del Asesino pueden cambiar esto.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Asesino y el momento en que el Rompecabezas se anexa a él.
- Si la habilidad disparada hace que se creen dos Asesinos (debido a efectos como el de la Temporada duplicadora), el Rompecabezas se anexa a uno de ellos.

Sedar

{1}{U}

Conjuro

Gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon tres contadores de aturdimiento sobre ella. (*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

- Con Sedar, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto Sedar se resuelve, pondrás tres contadores de aturdimiento sobre ella igualmente.

© 2025 Ubisoft Entertainment. Todos los derechos reservados. Assassin's Creed, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries.

Magic: The Gathering y Magic son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2025 Wizards.