

## Notas de la colección Forajidos de Cruce de Truenos

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 7 de marzo 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 *Forajidos de Cruce de Truenos* con el código de la colección OTJ están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como 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*, *Calles de Nueva Capenna*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov* y *Forajidos de Cruce de Truenos*.

El lanzamiento de *Forajidos de Cruce de Truenos* incluye El gran botín, una colección de 30 cartas con el código de la colección BIG. Estas nuevas cartas también están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos.

Las cartas de *Commander de Forajidos de Cruce de Truenos* con el código de la colección OTC numeradas del 1 al 40 (y sus versiones alternativas del 41 al 76) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas que regresan con el código de la colección OTC numeradas del 77 al 342 son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Forajidos de Cruce de Truenos* también incluye cartas de Últimas noticias con el código de la colección OTP. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita.

Los invitados especiales son cartas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay diez invitados especiales en *Forajidos de Cruce de Truenos*. Tienen el código de la colección SPG y son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Todas las cartas obtenidas de un sobre de juego de *Forajidos de Cruce de Truenos* en un evento de Mazo Cerrado forman parte de tu reserva de cartas. Lo mismo sucede con todas las cartas seleccionadas en un evento Booster Draft.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](http://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](http://Magic.Wizards.com/Commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

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

---

### Nuevo término: forajido

No puedes ganar una fortuna sin incumplir alguna que otra ley. ¡O al menos eso diría un forajido! Forajido es un nuevo término del juego que hace referencia a cualquier carta con el tipo de criatura Asesino, Mercenario, Pirata, Bribón o Brujo.

Destrozaviales, entusiasta de los explosivos

{B} {R}

Criatura legendaria — Mercenario trasgo

3/2

Siempre que otro forajido entre al campo de batalla bajo tu control, Destrozaviales, entusiasta de los explosivos hace 1 punto de daño al oponente objetivo. *(Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.)*

Furia de los forajidos

{2} {R}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Si controlas un forajido, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta. *(Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.)*

- Una carta, hechizo o permanente es un forajido si tiene el tipo de criatura Asesino, Mercenario, Pirata, Bribón o Brujo. No importa si tiene más de uno de esos tipos de criatura: mientras tenga al menos uno, es un forajido.
- Forajido no es un tipo de criatura. Si un efecto te pide que elijas un tipo de criatura, no puedes elegir forajido.
- Si una habilidad hace referencia a un forajido o a si un jugador controla un forajido, hace referencia solo a los permanentes que tengan uno o más de los tipos de criatura especificados arriba. En particular, no hace referencia a ningún hechizo o carta que no esté en el campo de batalla. Sin embargo, otras habilidades podrían hacer referencia a un “hechizo forajido” o “carta forajida” en una zona que no sea el campo de batalla. Esas habilidades hacen referencia a hechizos y cartas con uno o más de los tipos de criatura especificados.

---

### Nuevo término: crimen

¿Qué les va que ni pintado a los forajidos? ¡El crimen, por supuesto! Ya sea un simple robo o un golpe de lo más elaborado, un botín es un botín. El crimen sí compensa en Cruce de Truenos, pero asegúrate de que te compense a ti y no a otro.

Cuervo de los presagios mortales

{1} {B}

Criatura — Ave

1/2

Vuela.

Siempre que cometas un crimen, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.)*

Desentrañar los secretos

{2} {U}

Conjuro

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si cometiste un crimen este turno. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.)*

Roba dos cartas.

- Un jugador comete un crimen en cuanto lanza un hechizo, activa una habilidad o pone una habilidad disparada en la pila que hace objetivo a al menos un oponente, a al menos un permanente, hechizo o habilidad que controla un oponente y/o a al menos una carta en el cementerio de un oponente.
- No es necesario que el hechizo o habilidad que constituyó un crimen se haya resuelto o se vaya a resolver. En cuanto hayas acabado de lanzar el hechizo, activar la habilidad o poner la habilidad disparada en la pila, cometiste un crimen.
- Por ejemplo, una habilidad que se dispara cuando lances un hechizo que haga objetivo a un oponente se disparará a la vez que una habilidad que se dispara siempre que cometas un crimen. Esas habilidades se pueden poner en la pila en cualquier orden (si controlas ambas) y las dos se resolverán antes que el hechizo que hiciese que se dispararan.
- Un jugador solo puede cometer un crimen por hechizo o habilidad que controla. Hacer objetivo a varios oponentes, permanentes, hechizos, habilidades y/o cartas con el mismo hechizo o habilidad no supondrá cometer varios crímenes.
- Cambiar el objetivo o los objetivos de un hechizo o habilidad no afectará a si el controlador de ese hechizo o habilidad cometió un crimen o no. Solo los objetivos iniciales elegidos para ese hechizo o habilidad se usan para determinar si el controlador cometió un crimen o no.

---

### Nueva habilidad de palabra clave: tramar

Para preparar un golpe, debes tramarlo. Puedes pagar un coste de tramar de una carta, exiliar esa carta y luego lanzarla en un turno posterior sin pagar su coste de maná.

Buitre de Ganchonegro

{2}{B}

Criatura — Ave

2/1

Vuela.

El Buitre de Ganchonegro entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él si una criatura murió este turno.

Tramar {1}{B}. *(Puedes pagar {1}{B} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Usa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

La suerte hay que buscarla

{3}{G}{U}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes exiliar una carta que no sea tierra de entre ellas. Si lo haces, se trama. Pon el resto en tu mano. *(Puedes lanzarlo como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná.)*

- Las habilidades de tramar se escriben “Tramar [coste]”, lo que significa “En cualquier momento en que tengas la prioridad durante tu fase principal mientras la pila está vacía, puedes pagar [coste] y exiliar esta carta de tu mano. Se trama”.
- Exiliar una carta con su habilidad de tramar es una acción especial. Una vez que anuncies que vas a realizar esa acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover esa carta de tu mano.
- No puedes lanzar una carta tramada el mismo turno en el que se tramó. En cualquier turno posterior, puedes lanzar esa carta desde el exilio sin pagar su coste de maná durante tu fase principal mientras la pila está vacía.
- Si lanzas una carta tramada desde el exilio sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tramada tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos igualmente para lanzar el hechizo.
- Si una carta tramada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El texto recordatorio en español está incorrecto en las cartas impresas. Dice “Activa la habilidad de tramar”, pero como se explica aquí, exiliar con la habilidad de tramar es una acción especial, por lo que el texto correcto es “Usa la habilidad de tramar solo como un conjuro”.

---

### Nueva acción de palabra clave: ensillar

Lo mejor para desplazarse por Cruce de Truenos es montarse en un corcel de confianza. Algunas criaturas de la colección *Forajidos de Cruce de Truenos* tienen el nuevo tipo de criatura Montura y la habilidad de ensillar. ¡Gira algunas criaturas que controlas, ensilla tus Monturas y consigue bonificaciones adicionales!

Oso arriero

{2}{G}

Criatura — Montura oso

4/2

Siempre que el Oso arriero ataque mientras está ensillado, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Ensillar 1. *(Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.)*

- “Ensillar N” significa “Girar cualquier cantidad de otras criaturas enderezadas que controlas con una fuerza total de N o más: Este permanente está ensillado hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.
- “Ensillado” no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. No dejará de estar ensillada hasta el final del turno o hasta que deje el campo de batalla.
- Las criaturas con la habilidad de ensillar pueden atacar o bloquear de forma normal incluso si no están ensilladas.
- Si un permanente se convierte en una copia de una Montura ensillada, la copia no estará ensillada.
- Puedes activar la habilidad de ensillar de un permanente incluso si ese permanente ya está ensillado.
- Una habilidad que se dispara cuando una criatura “ataque mientras está ensillada” solo se disparará si esa criatura estaba ensillada cuando se declaró como una atacante.

---

### Nueva habilidad de palabra clave: arrebato

Una vez que hayas reunido a tu banda y tengan un plan, el último paso es llevarlo a cabo. ¡No le des tiempo a nadie de averiguar tus planes y hazlo rápido y con violencia, como un arrebato! Los hechizos con la habilidad de arrebato tienen un coste base además de varios costes adicionales, cada uno asociado con un efecto específico.

Incursión de requisición

{W}

Conjuro

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {1} — Destruye el artefacto objetivo.

+ {1} — Destruye el encantamiento objetivo.

+ {1} — Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controla el jugador objetivo.

- Los hechizos con la habilidad de arrebato tienen un indicador de + (signo de sumar) en la esquina superior derecha del marco de carta. Este no tiene un significado de reglas concreto y solo sirve para recordarles a los jugadores que se requiere al menos un coste adicional para lanzar el hechizo.
- Cada coste adicional y modo asociado en el recuadro de texto también viene precedido por un indicador de +. Dichos símbolos no tienen un significado de reglas concreto y solo sirven para recordarles a los jugadores que los costes indicados son costes adicionales.
- Debes elegir al menos uno de los modos indicados y pagar su coste adicional asociado para poder lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato.

- Tú eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo con la habilidad de arrebató. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas.
- Al margen de qué modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- No puedes elegir el mismo modo más de una vez.
- El valor de maná de un hechizo con la habilidad de arrebató se determina solo por su coste de maná (que está en la esquina superior derecha de la carta). No importa qué modos eliges o qué costes adicionales pagas, incluidos los costes adicionales impuestos por otros efectos.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que el hechizo acabe de resolverse.
- Si un hechizo con la habilidad de arrebató se copia, el efecto que crea la copia puede permitirte elegir nuevos objetivos. No puedes elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva un hechizo con la habilidad de arrebató, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con la habilidad de arrebató “sin pagar su coste de maná”, debes seguir eligiendo al menos un modo y pagar los costes adicionales asociados.

### Tipo de tierra que regresa: Desierto

En *Cruce de Truenos*, los asentamientos están repartidos por extensísimos y calurosísimos Desiertos. ¡Prepárate para el peligro cuando los cruces!

Meseta ilusoria  
 Tierra — Desierto  
 La Meseta ilusoria entra al campo de batalla girada. En cuanto entre, elige un color.  
 {T}: Agrega un maná del color elegido.

- Desierto es un subtipo de tierra sin ningún significado especial. No otorga a la tierra ninguna habilidad de maná intrínseca. Otras cartas pueden tener en cuenta qué tierras son Desiertos.

### Ciclo de tierras que regresa: tierras rápidas enemigas

El lanzamiento de *Forajidos de Cruce de Truenos* incluye un ciclo de cinco tierras originales de *Kaladesh* que producen dos colores de maná y entran al campo de batalla giradas a menos que controles otras dos o menos tierras.

Atalaya inspiradora  
 Tierra  
 La Atalaya inspiradora entra al campo de batalla girada a menos que controles otras dos o menos tierras.  
 {T}: Agrega {R} o {W}.

- Si una de estas tierras es tu primera, segunda o tercera tierra, 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, no tiene en cuenta esas tierras al determinar cuántas otras tierras controlas.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL

A la hora señalada

{1}{W}

Encantamiento

Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo cada turno.

{4}{R}, sacrificar A la hora señalada: Hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Si lanzas A la hora señalada, ya lanzaste al menos un hechizo ese turno (el propio A la hora señalada), por lo que no podrás lanzar más hechizos hasta el próximo turno. Si A la hora señalada entra al campo de batalla en un turno en que no lanzaste ningún hechizo, podrás lanzar un hechizo ese turno.
- Si lanzaste un hechizo que fue contrarrestado, no puedes lanzar otro hechizo durante el mismo turno mientras A la hora señalada esté en el campo de batalla.

---

A punta de navaja

{1}{B}{R}

Encantamiento

Mientras sea tu turno, los forajidos que controlas tienen la habilidad de dañar primero. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

Siempre que cometas un crimen, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Las criaturas que hagan daño de combate con la habilidad de dañar primero pero pierdan la habilidad de dañar primero antes de que el daño de combate normal se haga no harán daño de combate otra vez a menos que tengan la habilidad de dañar dos veces. Esto significa que no puedes hacer que A punta de navaja deje el campo de batalla para que tus forajidos hagan daño de combate dos veces en un turno.

---

A todo vapor

{3}{G}{G}

Conjuro

Hasta el final del turno, cada criatura que controlas obtiene +2/+2 y gana la habilidad de arrollar y “Esta criatura no puede ser bloqueada por más de una criatura”.

- A todo vapor afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +2/+2 ni ganarán ninguna de las habilidades indicadas.
- Una criatura con la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede ser bloqueada por más de una criatura” no puede ser bloqueada en absoluto.

Alborotador deslumbrante

{1}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Alborotador deslumbrante.

No puede ser bloqueado este turno.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que el Alborotador deslumbrante entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Alborotador deslumbrante fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- Una vez que el Alborotador deslumbrante sea bloqueado, lanzar tu segundo hechizo durante el turno no removerá la criatura bloqueadora del combate o hará que el Alborotador deslumbrante deje de estar bloqueado.

Alboroto demoníaco

{1}{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de amenaza y arrollar.

Cuando el Alboroto demoníaco vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

Tramar {R}. *(Puedes pagar {R} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Si la criatura que el Alboroto demoníaco fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. Va a tu cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su habilidad disparada no se disparará.

Alcanzar el cielo

{3}{G}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +3/+2 y tiene la habilidad de alcance.

Cuando Alcanzar el cielo vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.



- Si la criatura que Alcanzar el cielo fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. Va a tu cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su habilidad disparada no se disparará.
- 

Alzamiento de las barrillas

{1}{G}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elemental verde X/X, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

Tramar {2}{G}. *(Puedes pagar {2}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto el Alzamiento de las barrillas se resuelve. Si no controlas ninguna criatura en ese momento, crearás una ficha de Elemental 0/0, que probablemente morirá inmediatamente a menos que otra cosa aumente su resistencia.
- 

Annie Flash, la veterana

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

Criatura legendaria — Bribón humano

4/5

Destello.

Cuando Annie Flash, la veterana entre al campo de batalla, si la lanzaste, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada.

Siempre que Annie Flash se gire, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno.

- La segunda habilidad de Annie Flash se dispara si la lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones a Annie Flash en el campo de batalla sin lanzarla.
  - Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
  - Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - Si regresas un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir jugadores o permanentes con la habilidad de antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.
  - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la última habilidad de Annie Flash. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Annie se une al equipo

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

Encantamiento legendario

Cuando Annie se une al equipo entre al campo de batalla, hace 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente.

Si se dispara una habilidad disparada de una criatura legendaria que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
  - Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la última habilidad de Annie se une al equipo. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entre al campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
  - Tampoco afecta a habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “en cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba”.
  - La última habilidad de Annie se une al equipo no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
  - 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.
  - Las habilidades que se aplican “cuando [esta criatura] se ponga boca arriba” se dispararán una vez adicional solo si esa criatura es legendaria una vez que se haya puesto boca arriba.
  - Una vez que una habilidad de una criatura que controlas se haya disparado, hacerla legendaria no hará que esa habilidad se dispare una vez adicional. De manera similar, una vez que una habilidad de una criatura legendaria que controlas se haya disparado una vez adicional por la última habilidad de Annie se une al equipo, convertirla en una criatura que no sea legendaria no removerá esa habilidad disparada adicional de la pila.
-

### Apariciones emergentes

{1}{U}

#### Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo desde tu mano este turno y las Apariciones emergentes no son una criatura, se convierten en una criatura Espíritu 3/3 con la habilidad de volar además de sus otros tipos.

{2}{U}: Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Al comienzo de tu paso final, la habilidad de las Apariciones emergentes verificará si lanzaste un hechizo desde tu mano este turno o si las Apariciones emergentes son una criatura. Si alguna de las dos condiciones es cierta, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si alguna condición es cierta en cuanto la habilidad intente resolverse, la habilidad no hará nada.
- La primera habilidad de las Apariciones emergentes no tiene una duración, lo que significa que sigue siendo una criatura indefinidamente.

---

### Arcángel de los diezmos

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

Criatura — Ángel

3/5

Vuela.

Mientras el Arcángel de los diezmos esté enderezado, las criaturas no pueden atacarte a ti o a planeswalkers que controlas a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

Mientras el Arcángel de los diezmos esté atacando, las criaturas no pueden bloquear a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

- Si controlas un Arcángel de los diezmos enderezado, tus oponentes pueden elegir no atacar con una criatura que debe atacar si puede. Lo mismo sucede con un Arcángel de los diezmos atacante y una criatura que debe bloquear si puede.

---

### Arco árido

Tierra — Desierto

El Arco árido entra al campo de batalla girado.

Cuando el Arco árido entre al campo de batalla, regresa una tierra que controlas a la mano de su propietario. Si se regresó otro Desierto de esta manera, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

{T}: Agrega {C}{C}.

- El Arco árido se regresará a sí mismo a la mano de su propietario si no controlas otras tierras cuando su habilidad de entra al campo de batalla se resuelva (o si eliges regresarlo a la mano de su propietario a pesar de controlar otras tierras). Casi nunca es buena idea jugarlo en tu primer turno.
-

Armadillo con armadura

{W}

Criatura — Armadillo

0/4

Rebatir {1}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

{3}{W}: El Armadillo con armadura obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es su resistencia.

- El valor de X se determina en cuanto se resuelve la habilidad activada del Armadillo con armadura. No cambiará más adelante en el turno si otros efectos modifican la resistencia del Armadillo con armadura.

---

Arrullo de Eriette

{1}{W}

Conjuro

Destruye la criatura girada objetivo. Ganas 2 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Arrullo de Eriette intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

---

Asaltador de terrenos

{2}{W}

Criatura — Mercenario conejo

3/3

Vigilancia.

Cuando el Asaltador de terrenos entre al campo de batalla, si un oponente controla más tierras que tú, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Llanura y ponerla en el campo de batalla girada. Luego, si un oponente controla más tierras que tú, repite este proceso una vez. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

- Cuando el Asaltador de terrenos entre al campo de batalla, su habilidad disparada verificará si al menos un oponente controla más tierras que tú. Si nadie lo hace, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ya no hay un oponente que controle más tierras que tú, la habilidad no hará nada.
  - Por ejemplo, pongamos el caso de que controlas tres tierras, un oponente controla cuatro tierras y otro oponente controla cinco tierras. En cuanto la habilidad del Asaltador de terrenos se resuelva, como al menos un oponente controla más tierras que tú, buscas una carta de Llanura y la pones en el campo de batalla girada. Ahora controlas cuatro tierras, pero sigue habiendo un oponente que controla más tierras que tú, por lo que repites el proceso una vez más y buscas otra Llanura. Acabarás controlando cinco tierras (dos Llanuras giradas además de tus tres tierras originales, que probablemente giraste al principio para lanzar el Asaltador de terrenos).
-

Asalto en la carretera

{1}{R}

Conjuro

Puedes descartar una carta o sacrificar una tierra. Si lo haces, roba dos cartas.

Tramar {1}{R}. *(Puedes pagar {1}{R} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- No puedes elegir descartar una carta si no tienes cartas en la mano. De manera similar, no puedes elegir sacrificar una tierra si no controlas tierras.
- 

Avalancha de miedo

{1}{B}{B}

Conjuro

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {1} — El oponente objetivo sacrifica la mitad de las criaturas que controla, redondeando hacia arriba.

+ {2} — El oponente objetivo descarta la mitad de las cartas de su mano, redondeando hacia arriba.

+ {2} — El oponente objetivo pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- Como los efectos de todos los hechizos modales, los efectos de la Avalancha de miedo ocurren en orden. Si los dos primeros modos hacen objetivo a distintos oponentes, el oponente al que hace objetivo el segundo modo verá que lo que el primer oponente sacrificó antes de elegir qué descartar.
- 

Baile de las barrillas

{1}{G}

Conjuro

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {1} — Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica o una carta de Desierto, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

+ {3} — Crea una ficha de criatura Elemental verde X/X, donde X es la cantidad de tierras que controlas.

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto el Baile de las barrillas se resuelve. La fuerza y la resistencia de la ficha no cambiarán si cambia la cantidad de tierras que controlas más adelante.
-

Banda de vividores

{2}{B}

Encantamiento

Cuando la Banda de vividores entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

Siempre que un forajido que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

- Si uno o más forajidos que controlas mueren al mismo tiempo que la Banda de vividores deja el campo de batalla, su última habilidad se dispara por cada uno de esos forajidos.

---

Bandido de Puasrecias

{1}{G}

Criatura — Bribón planta

1/1

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Siempre que cometas un crimen, endereza el Bandido de Puasrecias. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. (*Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.*)

- La última habilidad del Bandido de Puasrecias se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad es contrarrestado.

---

Bandido de semblantes

{3}{U}

Criatura — Bribón metamorfo

2/2

Puedes hacer que el Bandido de semblantes entre al campo de batalla como una copia de una criatura que controlas, excepto que es un Bribón Metamorfo además de sus otros tipos.

Tramar {2}{U}. (*Puedes pagar {2}{U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.*)

- Salvo por las excepciones detalladas, el Bandido de semblantes copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, el Bandido de semblantes copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones indicadas.

- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Bandido de semblantes entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Bandido de semblantes entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Si el Bandido de semblantes de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, el Bandido de semblantes no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Bandido de semblantes entra al campo de batalla como una criatura Bribón Metamorfo 2/2.

Bandolero ágil

{2}{U}

Criatura — Bribón humano

1/3

El Bandolero ágil no puede ser bloqueado si cometiste un crimen este turno. (*Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.*)

Siempre que el Bandolero ágil haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Una vez que el Bandolero ágil sea bloqueado, cometer un crimen no hará que el Bandolero ágil deje de estar bloqueado.

Barón Bertram Graywater

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Noble vampiro

3/4

Siempre que una o más fichas entren al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Bribón Vampiro negra 1/1 con la habilidad de vínculo vital. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

{1}{B}, sacrificar otra criatura o artefacto: Roba una carta.

- Si el Barón Bertram Graywater entra bajo tu control y es una ficha, su propia habilidad se disparará y crearás una ficha de Bribón Vampiro. Si también controlas una copia del Barón Bertram Graywater que no sea ficha, la habilidad de ese también se disparará, por lo que obtendrás otro Bribón Vampiro más. Por supuesto, ambas copias del Barón Bertram Graywater son legendarias, por lo que una copia del Barón Bertram Graywater pronto se marchará. Adiós, Barón Bertram Graywater...

Barrillamala irascible

{2}{G}

Criatura — Montura yerbamala

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador

+1/+1 sobre la criatura objetivo.

Siempre que la Barrillamala irascible ataque mientras está ensillada, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Ensillar 2. *(Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.)*

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- 

Bonny Pall, la taladora

{3}{G}{U}{U}

Criatura legendaria — Explorador gigante

6/5

Alcance.

Cuando Bonny Pall, la taladora entre al campo de batalla, crea a Beau, una ficha de criatura legendaria Buey azul con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de tierras que controlas”.

Siempre que ataques, roba una carta y luego puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano o cementerio.

- La fuerza y la resistencia de Beau cambiarán si cambia la cantidad de tierras que controlas.
  - Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la última habilidad de Bonny Pall no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.
- 

Boticaria cascabelera

{2}{B}

Criatura — Brujo gorgona

3/2

Toque mortal.

Siempre que cometas un crimen, la criatura objetivo que controlas gana a tu elección la habilidad de amenaza o vínculo vital hasta el final del turno. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.)*

- Eliges qué habilidad obtiene la criatura objetivo en cuanto la habilidad disparada de la Boticaria cascabelera se resuelve.
-



Bronco cáustico

{1} {B}

Criatura — Montura caballo víbora

2/2

Siempre que el Bronco cáustico ataque, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano.

Pierdes una cantidad de vidas igual al valor de maná de esa carta si el Bronco cáustico no está ensillado. De lo contrario, cada oponente pierde esa misma cantidad de vidas.

Ensillar 3. (*Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.*)

- Si la carta mostrada no tiene un coste de maná (porque es una carta de tierra, por ejemplo), su valor de maná es de 0.
  - Si el coste de maná de la carta mostrada incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - Si la carta mostrada es una carta partida, el valor de maná de esa carta se basa en el coste de maná combinado de sus dos mitades.
  - Si el Bronco cáustico no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelve, usa si estaba ensillado o no antes de que dejase el campo de batalla para determinar quién pierde vidas.
- 

Bruse Tarl, ganadero itinerante

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/3

Los Bueyes que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.

Siempre que Bruse Tarl, ganadero itinerante entre al campo de batalla o ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, crea una ficha de criatura Buey blanca 2/2. De lo contrario, puedes lanzarla hasta el final de tu próximo turno.

- Si Bruse Tarl deja el campo de batalla después de que otros Bueyes que controlas hayan hecho daño de dañar primero pero antes del daño de combate normal, esos Bueyes no harán daño de combate normal (a menos que aún tengan la habilidad de dañar dos veces por alguna otra razón).
  - La habilidad de Bruse Tarl no te permite jugar las cartas de tierra que exilie. Pero bueno, te da Bueyes gratis.
  - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos desde el exilio con la última habilidad de Bruse Tarl. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura de esta manera, debes esperar hasta tu fase principal para lanzarla.
-

Cabalgadura del Gila

{2} {R}

Criatura — Montura lagarto

4/2

Siempre que la Cabalgadura del Gila ataque mientras está ensillada, exilia la primera carta de tu biblioteca.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

Ensillar 1. *(Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la primera habilidad de la Cabalgadura del Gila. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- 

Cactarántula

{4} {G} {G}

Criatura — Araña planta

6/5

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un Desierto.

Alcance.

Siempre que la Cactarántula sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar una carta.

- Una vez que anuncias que lanzas la Cactarántula, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas un Desierto.
  - Te sigue costando {1} menos lanzar la Cactarántula si controlas varios Desiertos.
  - La última habilidad de la Cactarántula se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
  - Si un hechizo o habilidad hace objetivo a la Cactarántula más de una vez, su última habilidad solo se dispara una vez.
- 

Cajapum

{2}

Artefacto

{6}, {T}, sacrificar la Cajapum: Destruye hasta un artefacto objetivo, hasta una criatura objetivo y hasta una tierra objetivo.

- Puedes elegir cero, uno, dos o tres objetivos para la habilidad de la Cajapum.
-

Calamidad, infierno galopante  
{4} {R} {R}  
Criatura legendaria — Montura caballo  
4/6

Prisa.

Siempre que Calamidad, infierno galopante ataque mientras está ensillada, elige una criatura que no sea legendaria que la ensilló este turno y crea una ficha girada y atacando que es una copia de ella. Sacrifica esa ficha al comienzo del próximo paso final. Repite este proceso una vez.

Ensillar 1.

- No tienes que elegir la misma criatura dos veces para la habilidad disparada de Calamidad.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Aunque las fichas entren al campo de batalla atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla atacará cada una de las fichas en cuanto entra al campo de batalla. No tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando Calamidad, ni tampoco tienen que atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla que la otra.

---

Calzón, el forjabombas  
{1} {U} {R}  
Criatura legendaria — Pirata trasgo  
3/3

Amenaza.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, puedes sacrificar un artefacto. Si lo haces, lanza una moneda a cara o cruz. Cuando ganes el lanzamiento, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Cuando pierdas el lanzamiento, Calzón, el forjabombas hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese hechizo a cualquier objetivo.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que Calzón entrara al campo de batalla se cuentan. Si Calzón fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

- La habilidad disparada de Calzón se dispara sin requerir un objetivo. Establece dos habilidades disparadas retrasadas: una que se dispara cuando ganas el lanzamiento y otra que se dispara cuando pierdes el lanzamiento. Solo una de esas habilidades se disparará, dependiendo del resultado del lanzamiento. Si perdiste el lanzamiento, elegirás un objetivo para esa habilidad disparada retrasada en ese momento. Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada retrasada sabiendo su objetivo y cuántos puntos de daño se harán, como siempre.
- Si no sacrificas un artefacto, no podrás lanzar una moneda a cara o cruz y ninguna habilidad disparada retrasada se disparará.
- Si ganas el lanzamiento, la copia creada por la habilidad disparada retrasada de Calzón 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- 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 la copia. 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.
- La copia que crea la habilidad disparada retrasada de Calzón se crea en la pila, así que no se “lanza”.

Cangrejo del cañón

{1}{U}

Criatura — Cangrejo

0/5

{1}{U}: El Cangrejo del cañón obtiene +2/-2 hasta el final del turno.

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo desde tu mano este turno, roba una carta y luego descarta una carta.

- Al comienzo de tu paso final, la habilidad del Cangrejo del cañón verificará si lanzaste un hechizo desde tu mano este turno. Si lo hiciste, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si lanzaste un hechizo desde tu mano desde que la habilidad se disparó, la habilidad no hará nada.

Canto fúnebre vivaz

{1}{B}

Conjuro

Arrebató. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} — Busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu cementerio y luego baraja.

+ {2} — Regresa hasta dos cartas de criatura con valor de maná total de 4 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

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

- El segundo modo no hace objetivo a ninguna carta. Tú eliges cuáles regresas en cuanto el Canto fúnebre vivaz se está resolviendo. Puedes elegir la que pusiste en el cementerio con el primer modo, si procede, o unas que ya estaban allí. Para cuando el Canto fúnebre vivaz haya empezado a resolverse, es demasiado tarde como para que alguien responda a él.
- 

Capitán de los Necroespuela

{2} {R} {R}

Criatura — Bribón lagarto

2/4

Los otros forajidos que controlas tienen la habilidad de prisa. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

Cuando el Capitán de los Necroespuela entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Mercenario rojas 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

- Una vez que un forajido que entró bajo tu control este turno atacó legalmente, remover el Capitán de los Necroespuela para que pierda la habilidad de prisa no hará que ese forajido deje de atacar.
- 

Cenizas devoradoras

{2} {B} {B}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Si tenía un valor de maná de 3 o menos, escruta 2. (*Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.*)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando las Cenizas devoradoras intenten resolverse, no se resolverán y ninguno de sus efectos sucederá. No escrutarás.
  - Usa el valor de maná de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si escrutas o no.
  - Si la criatura objetivo tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Centinela de manada espinosa

{1} {G}

Criatura — Lobo planta

3/3

Defensor.

Mientras controles una criatura con fuerza de 4 o más, la Centinela de manada espinosa puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- Una vez que la Centinela de manada espinosa haya atacado de forma legal, hacer que su última habilidad no se aplique al remover otras criaturas del campo de batalla o reducir la fuerza de una o más criaturas no hará que la Centinela de manada espinosa deje de atacar.

- Si aumentas la fuerza de la Centinela de manada espinosa a 4 o más, cumple su condición y puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

Cerrajera de los Tirográcil

{2}{U}

Criatura — Bribón humano

2/3

Cuando la Cerrajera de los Tirográcil entre al campo de batalla, la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná. *(Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

Tramar {2}{U}. *(Puedes pagar {2}{U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- “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 lanzas un instantáneo o un conjuro con {X} en su coste de maná y un coste de retrospectiva igual a su coste de maná, sigues eligiendo el valor de X como parte de lanzar el hechizo y pagar ese coste.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de retrospectiva, no puedes pagar costes alternativos, como los costes de sobrecarga. Sí que puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo con la habilidad de retrospectiva.
- Si una carta tiene varias habilidades de retrospectiva, puedes escoger cuál coste de retrospectiva quieres pagar.
- Si una carta sin coste de maná gana la habilidad de retrospectiva igual a su coste de maná, no tiene coste de retrospectiva. No puede ser lanzada de esta manera.

Comando de los Librerrantes

{2}{G}

Criatura — Mercenario centauro

3/3

El Comando de los Librerrantes entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre él si no se lanzó o si no se usó maná para lanzarlo.

Tramar {3}{G}. *(Puedes pagar {3}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Si el Comando de los Librerrantes se lanza sin pagar su coste de maná pero pagaste maná para costes adicionales o incrementos de coste (como el del Interceptor aven), el Comando de los Librerrantes no entrará con contadores +1/+1.
- 

Contratista sin escrúpulos

{2}{B}

Criatura — Asesino humano

3/2

Cuando el Contratista sin escrúpulos entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, el jugador objetivo roba dos cartas y pierde 2 vidas.

Tramar {2}{B}. *(Puedes pagar {2}{B} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- No eliges un objetivo para la habilidad del Contratista sin escrúpulos cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” si 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. En particular, la habilidad disparada no es un crimen, pero la habilidad disparada reflexiva puede serlo.
- 

Convicción corrupta

{B}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
  - Una vez que anuncias que lanzas la Convicción corrupta, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover todas tus criaturas para impedirte que lances este hechizo.
-

Correcaminos cauto

{1}{R}

Criatura — Ave

2/2

Prisa, protección contra Coyotes.

{3}: El Correcaminos cauto no puede ser bloqueado este turno excepto por criaturas con la habilidad de prisa.

- Activar la última habilidad del Correcaminos cauto después de que sea bloqueado por una criatura sin la habilidad de prisa no hará que deje de estar bloqueado.

---

Cruzar a otro mundo

{3}{U}{U}

Conjuro

Cada jugador puede barajar su mano y su cementerio en su biblioteca. Cada jugador que lo haga roba siete cartas.

Exilia Cruzar a otro mundo.

Tramar {4}{U}{U}. (*Puedes pagar {4}{U}{U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.*)

- Los jugadores deciden y anuncian por orden de turno, comenzando con el jugador activo, si quieren barajar su mano y su cementerio en su biblioteca. Luego, todos los jugadores que elijan hacerlo barajan sus manos y sus cementerios en sus bibliotecas y roban siete cartas. Los jugadores siguientes por orden de turno sabrán las decisiones de los otros jugadores que vayan antes que ellos.
- Un jugador cuya mano y/o cementerio no tenga cartas podrá seguir eligiendo barajar su mano y cementerio en su biblioteca. Si lo hace, seguirá robando siete cartas.

---

Cuerda mística

{2}{W}

Encantamiento

Puedes lanzar la Cuerda mística como si tuviera la habilidad de destello si pagas {2} más para lanzarla.

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

- Si la Cuerda mística deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, el artefacto o criatura objetivo no se exiliará.
-



Desenfundar rápido

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno. Las criaturas que controla el oponente objetivo pierden las habilidades de dañar primero y dañar dos veces hasta el final del turno.

- No puedes lanzar Desenfundar rápido a menos que controles una criatura que sea un objetivo legal para Desenfundar rápido.

---

Devolver la cortesía

{R} {R}

Instantáneo

Arrebato. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} — Copia el hechizo de instantáneo, el hechizo de conjuro, la habilidad activada o la habilidad disparada objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

+ {1} — Cambia el objetivo del hechizo o la habilidad objetivo que tenga un solo objetivo.

- La copia creada por el efecto del primer modo de Devolver la cortesía tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo o habilidad copiados son modales (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo o habilidad copiados dividen daño o distribuyen contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si un hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tendrá el mismo valor de X. Lo mismo vale para una habilidad copiada y un valor de X que fue determinado en cuanto la habilidad fue activada.
- Si copias un hechizo con el primer modo, no puedes elegir pagar costes adicionales para la copia. 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 copias una habilidad activada con el primer modo, y el coste incluye una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia usa esa misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.
- La copia que crea el efecto del primer modo de Devolver la cortesía se crea en la pila, así que no se “lanza” ni “se activa”.
- No eliges el nuevo objetivo para el hechizo o la habilidad que haya hecho objetivo el segundo modo de Devolver la cortesía hasta que Devolver la cortesía se resuelve. Debes cambiar el objetivo si es posible. Sin embargo, no puedes cambiar el objetivo a un objetivo ilegal. Si no hay objetivos legales para elegir, el objetivo no se cambia. No importa si el objetivo original de alguna manera se convirtió en ilegal.
- Si un hechizo o habilidad hace objetivo a varias cosas, no puedes hacerlo objetivo con el segundo modo de Devolver la cortesía, incluso si todos esos objetivos excepto uno son ahora ilegales.

---

Disparar al sheriff

{1}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura que no sea forajida objetivo. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos. Puedes hacer objetivo a las criaturas de cualquier otro tipo.*)

- El único ayudante del lanzamiento *Forajidos de Cruce de Truenos* es un Mercenario, así que no, no puedes disparar al ayudante.

---

Disparo metamórfico

{U}

Instantáneo

Arrebato. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} — Hasta el final del turno, la criatura objetivo se convierte en un Conejo blanco con fuerza y resistencia base de 0/1.

+ {3} — El jugador objetivo roba dos cartas.

- El efecto del primer modo del Disparo metamórfico hace que la criatura objetivo pierda sus otros colores y tipos de criatura. No pierde ninguna de sus habilidades.
- El efecto del primer modo del Disparo metamórfico sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

---

Domadora de condenados

{3}{W}{U}

Criatura — Soldado humano

1/4

Destello.

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo desde tu mano este turno, crea una ficha de criatura

Espíritu blanca 2/2 con la habilidad de volar.

- Al comienzo de tu paso final, la última habilidad de la Domadora de condenados verificará si lanzaste un hechizo desde tu mano este turno. Si lo hiciste, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si lanzaste un hechizo desde tu mano desde que la habilidad se disparó, la habilidad no hará nada.
-

Dr. Aurlock, genio osado  
{G}{U}  
Criatura legendaria — Druida oso  
2/3  
Te cuesta {2} menos lanzar hechizos desde tu cementerio o desde el exilio.  
Te cuesta {2} menos tramar cartas desde tu mano.

- Las habilidades del Dr. Aurlock no cambian el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambian el coste total que pagas para lanzar hechizos o tramar cartas de las zonas apropiadas.
  - Las habilidades del Dr. Aurlock no pueden reducir la cantidad de maná de color que pagas por un hechizo o habilidad. Solo reduce el componente de maná genérico del coste de ese hechizo o habilidad.
- 

Draco del géiser  
{2}{U}  
Criatura — Draco  
2/3  
Vuela.  
Mientras no sea tu turno, te cuesta {1} menos lanzar hechizos.

- La última habilidad del Draco del géiser no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos.
  - La última habilidad del Draco del géiser no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico del coste de ese hechizo.
- 

Duelista de la mente  
{1}{U}  
Criatura — Consejero humano  
\*/3  
Vuela, vigilancia.  
La fuerza del Duelista de la mente es igual a la cantidad de cartas que robaste este turno.  
Siempre que cometas un crimen, puedes robar una carta.  
Si lo haces, descarta una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La habilidad que define la fuerza del Duelista de la mente funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
-

Edu Espinosa, sembrador de púas  
{1}{G}  
Criatura legendaria — Druida planta  
2/2

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

{3}{G}{G}: Duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Égida asimiladora

{1}{W}{U}

Artefacto — Equipo

Cuando la Égida asimiladora entre al campo de batalla, exilia hasta una criatura objetivo hasta que la Égida asimiladora deje el campo de batalla.

Siempre que la Égida asimiladora se anexe a una criatura, mientras la Égida asimiladora permanezca anexada a ella, esa criatura se convierte en una copia de una carta de criatura exiliada con la Égida asimiladora.

Equipar {2}.

- Si la Égida asimiladora deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, la criatura objetivo no se exiliará.
- Si de alguna manera exilias varias cartas de criatura con la misma Égida asimiladora (probablemente porque se copió su primera habilidad o algo hizo que se disparase más de una vez), eliges una de las cartas de criatura exiliadas cada vez que su segunda habilidad disparada se resuelva. No tienes por qué elegir la misma cada vez.
- Si de alguna manera exilias una carta que no sea criatura con la primera habilidad de la Égida asimiladora (probablemente porque era una copia de una criatura mientras estaba en el campo de batalla), no puedes elegir que la criatura a la que está anexada la Égida asimiladora se convierta en una copia de esa carta cuando la segunda habilidad de la Égida asimiladora se resuelve.
- Si no se exiliaron cartas de criatura con la Égida asimiladora cuando se resuelve su segunda habilidad, la criatura a la que está anexada la Égida asimiladora no se convertirá en una copia de otra cosa. Seguirá tal cual estaba.
- Cuando la segunda habilidad de la Égida asimiladora se resuelva, la criatura a la que está anexada la Égida asimiladora copia exactamente lo que estaba impreso en la carta de criatura original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes que se exiliase.
- Cualquier efecto que no sea de copia que se aplicara a la criatura a la que está anexada la Égida asimiladora antes de convertirse en una copia de otra carta se seguirá aplicando una vez que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre esa criatura.
- Cuando la criatura a la que está anexada la Égida asimiladora se convierta en una copia de la carta de criatura exiliada, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.

---

El Gitrog, montura voraz  
{3}{B}{G}  
Criatura legendaria — Montura horror rana  
6/5

Arrolla, prisa.  
Siempre que El Gitrog, montura voraz haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar una criatura que lo ensilló este turno. Si lo haces, roba X cartas y luego pon hasta X cartas de tierra de tu mano en el campo de batalla giradas, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.  
Ensillar 1.

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Poner una o más cartas de tierra en el campo de batalla con la habilidad disparada de El Gitrog no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner cartas de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.

---

El toro por los cuernos  
{W}  
Instantáneo  
El toro por los cuernos hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo. En vez de eso, El toro por los cuernos hace 4 puntos de daño a esa criatura si controlabas una Montura en cuanto lanzaste este hechizo.

- Si controlabas una Montura en cuanto terminaste de lanzar El toro por los cuernos, no importa si sigues controlando una cuando el hechizo se resuelva. El toro por los cuernos seguirá haciendo 4 puntos de daño.

---

En manos de la ley  
{3}{W}  
Encantamiento  
Cuando En manos de la ley entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que En manos de la ley deje el campo de batalla.  
Cuando En manos de la ley entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

- Si En manos de la ley deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad disparada se resuelva, el permanente objetivo no se exiliará.
-

Enfrentamiento decisivo

{W}

Instantáneo

Arrebató. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} — Todas las criaturas pierden todas las habilidades hasta el final del turno.

+ {1} — Elige una criatura que controlas. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

+ {3}{W}{W} — Destruye todas las criaturas.

- El segundo modo del Enfrentamiento decisivo no hace objetivo a la criatura. No eliges qué criatura ganará la habilidad de indestructible hasta que el hechizo se resuelva. En ese momento, es demasiado tarde como para que alguien responda al hechizo.
- Si un efecto otorga a una criatura una habilidad después de que el Enfrentamiento decisivo haga que todas las criaturas pierdan todas las habilidades, esa criatura no perderá esa habilidad.

---

Eriette, la embaucadora

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

Criatura legendaria — Brujo humano

4/4

Vínculo vital.

Siempre que un Aura que controlas se anexe a un permanente que no sea tierra que controla un oponente con valor de maná menor o igual que el valor de maná de esa Aura, gana el control de ese permanente mientras esa Aura esté anexada a él.

- Si el Aura que controlas se desanexa de un permanente que no sea tierra (probablemente porque el Aura dejó el campo de batalla) antes de que la habilidad disparada de Eriette se resuelva, no ganarás el control de ese permanente que no sea tierra.
- Si el coste de maná de un permanente incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

Ertha Jo, mentora de la frontera

{2}{R}{W}

Criatura legendaria — Consejero kor

2/4

Cuando Ertha Jo, mentora de la frontera entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

Siempre que actives una habilidad que haga objetivo a una criatura o jugador, copia esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad original.

- La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad a la que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si la habilidad es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
- Si la habilidad divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el coste de la habilidad activada contiene una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia usa la misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.
- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- La copia que crea la habilidad disparada de Ertha Jo se crea en la pila, así que no se “activa”.
- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad 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 la habilidad y por la copia. Por ejemplo, si una de las habilidades activadas del Helvault se copia y dos cartas se exilian, ambas regresan cuando el Helvault va a un cementerio desde el campo de batalla.

Esguazo fallido

{1}{U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Si controlas un Desierto, escruta

1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Esguazo fallido intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escutarás.

Estafa cambiante

{U}{U}

Conjuro

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {2} — Intercambia el control de dos criaturas objetivo.

+ {1} — Intercambia el control de dos artefactos objetivo.

+ {1} — Intercambia el control de dos encantamientos objetivo.

- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a él.
- Si uno de los permanentes objetivo es un objetivo ilegal cuando la Estafa cambiante se resuelve, el intercambio en el que está involucrado ese permanente no tiene lugar.
- Los efectos de los modos de la Estafa cambiante duran indefinidamente. No se acaban durante el paso de limpieza y no expiran si uno de los permanentes objetivo deja de tener ese tipo de permanente después de que la Estafa cambiante se resuelva.

- No tienes por qué controlar ninguno de los permanentes objetivo.
  - Si el mismo jugador controla los dos permanentes involucrados en un mismo intercambio cuando ese intercambio ocurra, no les ocurre nada a esos permanentes.
- 

Estafadora de sangre

{1}{B}

Criatura — Bribón vampiro

1/1

Siempre que cometes un crimen, pon un contador +1/+1 sobre la Estafadora de sangre. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. (*Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.*)

{3}{B}: El oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad activada de la Estafadora de sangre intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- 

Fblthp, perdido en la intemperie

{1}{U}{U}

Criatura legendaria — Homúnculo

1/1

Rebatir {2}.

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

La primera carta de tu biblioteca tiene la habilidad de tramar. El coste de tramar es igual a su coste de maná.

Puedes tramar cartas que no sean tierra desde la parte superior de tu biblioteca.

- Mientras controles a Fblthp, 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 tramas la primera carta de tu biblioteca, debes exiliar esa carta y pagar su coste de tramar antes de que puedas ver la nueva primera carta de tu biblioteca.
  - Si la carta de la parte superior de tu biblioteca normalmente tiene la habilidad de tramar, puedes tramar esa carta usando su propio coste de tramar o el coste de tramar que le otorga Fblthp.
-



Felidar brincador

{5}{W}

Criatura — Montura bestia felino

4/7

Siempre que el Felidar brincador ataque mientras está ensillado, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas. Ganas 1 vida por cada una de esas criaturas.

Ensillar 2. *(Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.)*

- En el caso improbable de que los contadores +1/+1 no se puedan poner sobre una o más criaturas que controlas, seguirás ganando 1 vida por cada criatura que controlas cuando la primera habilidad del Felidar brincador se resuelva.
- 

Fiebre del oro

{1}{G}

Instantáneo

Crea una ficha de Tesoro. Hasta el final del turno, hasta una criatura objetivo obtiene +2/+2 por cada Tesoro que controlas.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la Fiebre del oro. Sin embargo, si lo haces y esa criatura es un objetivo ilegal en el momento en que la Fiebre del oro intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Tesoro.
  - Cuenta la cantidad de Tesoros que controlas en cuanto la Fiebre del oro se resuelva para determinar cómo es la bonificación que recibe la criatura objetivo. Esa bonificación no cambiará incluso si la cantidad de Tesoros que controlas cambia más adelante en el turno.
- 

Fingir tu propia muerte

{1}{B}

Instantáneo

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

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

Flint, el Jaspe Risueño

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Bribón lagarto

4/3

Las criaturas que controlas pero de las que no eres propietario son Mercenarios además de sus otros tipos. Al comienzo de tu mantenimiento, exilia las X primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo, donde X es la cantidad de forajidos que controlas. Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de entre esas cartas y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar esos hechizos.

- La primera habilidad de Flint, el Jaspe Risueño se aplica a las criaturas que controlas pero de las que no eres propietario en cuanto entran al campo de batalla. Por ejemplo, si controlas a Flint, el Jaspe Risueño y a Destrozaviales, entusiasta de los explosivos, que una criatura que sea propiedad de un oponente y que normalmente no es un forajido entre al campo de batalla bajo tu control hará que la habilidad de Destrozaviales se dispare.
- El valor de X se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Flint, el Jaspe Risueño.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la última habilidad de Flint, el Jaspe Risueño. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura de esta manera, debes esperar hasta tu fase principal para lanzarla.

---

Forjaalas ingenioso

{2}{W}

Criatura — Artífice enano

2/4

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo desde tu mano este turno y el Forjaalas ingenioso no tiene un contador de volar sobre él, pon un contador de volar sobre él.

- Al comienzo de tu paso final, la habilidad del Forjaalas ingenioso verificará si lanzaste un hechizo desde tu mano este turno y si el Forjaalas ingenioso tiene un contador de volar sobre él. Si alguna de las dos condiciones es cierta, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si alguna condición es cierta en cuanto la habilidad intente resolverse, la habilidad no hará nada.

---

Fortuna, corcel leal

{2}{W}

Criatura legendaria — Montura bestia

2/4

Cuando Fortuna, corcel leal entre al campo de batalla, adivina 2.

Siempre que Fortuna ataque mientras está ensillada, al final del combate, exíliala a ella y hasta una criatura que la ensilló este turno y luego regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario.

Ensillar 1.

- La segunda habilidad de Fortuna crea una habilidad disparada retrasada que se dispara al final del combate. Esta habilidad se disparará tanto si Fortuna sigue en el campo de batalla como si no. Si ya no lo está, puedes seguir exiliando hasta una criatura que la ensilló ese turno.
- La habilidad disparada retrasada no hace objetivo a ninguna criatura. Eliges qué otra criatura exiliar, si es que quieres exiliar alguna, en cuanto esa habilidad se está resolviendo. En ese momento, es demasiado tarde como para que un jugador responda.
- Las fichas exiliadas con la habilidad disparada retrasada no regresarán al campo de batalla. No suele ser buena idea que ensilles a Fortuna si Fortuna es una ficha.

Frenar en seco

{3}{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar artefacto o criatura.

Cuando Frenar en seco entre al campo de batalla, gira el permanente encantado.

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

- Si el permanente afectado gana una habilidad después de que Frenar en seco se anexe a él, mantiene esa habilidad.

Furia de los forajidos

{2}{R}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Si controlas un forajido, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

- La Furia de los forajidos afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +2/+0.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta desde el exilio 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.

Gallipato del archimago

{1}{U}

Criatura — Montura salamandra

2/2

Siempre que el Gallipato del archimago haga daño de combate a un jugador, la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná. En vez de eso, esa carta gana la habilidad de retrospectiva {0} hasta el final del turno si el Gallipato del archimago está ensillado. *(Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliada.)*  
Ensillar 3.

- “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 lanzas un instantáneo o un conjuro con {X} en su coste de maná y un coste de retrospectiva igual a su coste de maná, sigues eligiendo el valor de X como parte de lanzar el hechizo y pagar ese coste. Si ese hechizo tenía la habilidad de retrospectiva {0}, no podrás elegir el valor de X: el valor de X será simplemente 0.
  - Si lanzas un hechizo con la habilidad de retrospectiva, no puedes pagar costes alternativos, como los costes de sobrecarga. Sí que puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo con la habilidad de retrospectiva.
  - Si una carta tiene varias habilidades de retrospectiva, puedes escoger cuál coste de retrospectiva quieres pagar.
  - Si una carta sin coste de maná gana la habilidad de retrospectiva igual a su coste de maná, no tiene coste de retrospectiva. No puede ser lanzada de esta manera.
-

Geralf, el esculpecarne

{2} {U}

Criatura legendaria — Brujo humano

2/3

Siempre que lances un hechizo durante tu turno que no sea tu primer hechizo ese turno, crea una ficha de criatura Bribón Zombie azul y negra 2/2.

Siempre que un Zombie entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre él por cada otro Zombie que entró al campo de batalla bajo tu control este turno.

- La primera habilidad de Geralf tendrá en cuenta los hechizos que lanzaste antes de que estuviera en el campo de batalla. Por ejemplo, si Geralf es el primer hechizo que lanzas durante tu turno, cada hechizo posterior que lances ese turno después de que esté en el campo de batalla hará que se dispare su primera habilidad.
- Si varios Zombies entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, la última habilidad de Geralf se disparará por cada uno de esos Zombies. Cada una de esas habilidades disparadas verá a cada uno de esos otros Zombies que entraron al campo de batalla además de cualquier otro Zombie que entrase al campo de batalla bajo tu control hasta ese momento este turno.

---

Ghired, espejo de las tierras salvajes

{R} {G} {W}

Criatura legendaria — Chamán humano

3/3

Prisa.

Las criaturas que no sean fichas que controlas tienen

“{T}: Crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas que entró al campo de batalla este turno”.

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

Glotón irascible

{2}{R}

Criatura — Glotón

3/2

Cuando el Glotón irascible entre al campo de batalla, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

Tramar {2}{R}. *(Puedes pagar {2}{R} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta desde el exilio con la primera habilidad del Glotón irascible. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Gran asalto al tren

{R}

Instantáneo

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {2}{R} — Endereza todas las criaturas que controlas.

Si es tu fase de combate, hay una fase de combate adicional después de esta fase.

+ {2} — Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

+ {R} — Elige un oponente objetivo. Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a ese jugador este turno, crea una ficha de Tesoro girada.

- Ten en cuenta que el primer modo del Gran asalto al tren no te otorga ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.
- El segundo modo del Gran asalto al tren afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve el Gran asalto al tren. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +1/+0 ni la habilidad de dañar primero.

---

Gryff de la congregación

{1}{G}{W}

Criatura — Montura hipogrifo

1/4

Vuela, vínculo vital.

Siempre que el Gryff de la congregación ataque mientras está ensillado, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Monturas que controlas.

Ensillar 3. *(Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.)*

- El valor de X se determina en cuanto se resuelve la habilidad del Gryff de la congregación. Mientras el Gryff de la congregación siga en el campo de batalla en ese momento, X seguramente será al menos 1.

---

Guardias de la diligencia

{4}{W}

Criatura — Soldado humano

4/5

Cuando los Guardias de la diligencia entren al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

Tramar {3}{W}. *(Puedes pagar {3}{W} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- La habilidad disparada de los Guardias de la diligencia afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +1/+1 ni ganarán la habilidad de vigilancia.

---

Hacienda móvil

{2}

Artefacto — Vehículo

3/3

La Hacienda móvil tiene la habilidad de prisa mientras controles una Montura.

Siempre que la Hacienda móvil ataque, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla girada.

Tripular 2. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- Una vez que una Hacienda móvil que entró bajo tu control este turno atacó legalmente, remover todas las Monturas que controlas para que pierda la habilidad de prisa no hará que la Hacienda móvil deje de atacar.
- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la habilidad disparada de la Hacienda móvil no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.

---

Hidra filondorado

{X}{G}

Criatura — Hidra

0/0

Vigilancia, arrolla, prisa.

La Hidra filondorado entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Hidra filondorado muera, crea una cantidad de fichas de Tesoro giradas igual a su fuerza.

- Usa la fuerza de la Hidra filondorado tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas de Tesoro se crean.
- 

Honesto Rutstein

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/2

Cuando Honesto Rutstein entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de criatura.

- La última habilidad de Honesto Rutstein no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos de criatura.
  - La última habilidad de Honesto Rutstein no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico del coste de ese hechizo.
- 

Huesitos, el carterista

{B}

Criatura legendaria — Bribón esqueleto

1/1

Toque mortal.

Siempre que Huesitos, el carterista haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar la carta de permanente que no sea tierra objetivo desde el cementerio de ese jugador y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

- Eliges si quieres lanzar la carta de permanente objetivo que no sea tierra en cuanto la habilidad disparada de Huesitos se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en los tipos de la carta.
- 

Huesitos se une al equipo

{B}

Encantamiento legendario

Cuando Huesitos se une al equipo entre al campo de batalla, cualquier cantidad de jugadores objetivo descarta una carta cada uno.

Siempre que una criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, cualquier cantidad de jugadores objetivo muele una carta y pierde 1 vida cada uno.

- Cuando la primera habilidad de Huesitos se une al equipo se resuelve, el siguiente jugador objetivo por orden de turno (o, si es el turno de un jugador, ese mismo jugador) elige una carta en su mano sin mostrarla y luego cada otro jugador objetivo por orden de turno (si lo hay) hace lo mismo. Todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
-



Ilusión de escapatoria

{W}

Instantáneo

Arrebato. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} — Exilia la criatura objetivo que no sea ficha.

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

+ {2} — Destruye la criatura objetivo si ninguna otra criatura tiene mayor fuerza.

- El último modo de la Ilusión de escapatoria puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso a una criatura que no tenga la mayor fuerza indiscutible entre las criaturas en el campo de batalla en ese momento. La fuerza de la criatura se verifica solo durante la resolución de la Ilusión de escapatoria y solo después de que hayas aplicado el efecto del primer modo (si procede).

---

Imponeleyes implacable

{1}{W}{B}

Criatura — Asesino vampiro

3/2

Cuando el Imponeleyes implacable entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, destruye el permanente objetivo que no sea tierra.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Imponeleyes implacable cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otra 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. En particular, la habilidad disparada no es un crimen, pero la habilidad disparada reflexiva puede serlo.

---

Interceptor aven

{1}{W}{W}

Criatura — Bribón ave

2/2

Destello.

Vuela.

Cuando el Interceptor aven entre al campo de batalla, exilia el hechizo objetivo. Se trama. (*Su propietario puede lanzarlo como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná.*)

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos desde cementerios o desde el exilio.

- Los hechizos que no se pueden contrarrestar se pueden seguir exiliando con la habilidad disparada del Interceptor aven. No se resolverán.
  - Si el propietario de la carta tramada la lanza, el hechizo no tendrá relación con el hechizo que lanzó originalmente ese jugador. Las decisiones tomadas para el hechizo original o los efectos que afecten al hechizo original no se transfieren al nuevo.
-

Intervención bovina

{1}{W}

Instantáneo

Destruye el artefacto o criatura objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Buey blanca 2/2.

- Si el artefacto o criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando intenta resolverse la Intervención bovina, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador crea una ficha de Buey. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí crea una ficha de Buey.

---

Invocador escamatormenta

{2}{R}

Criatura — Brujo humano

3/3

Siempre que el Invocador escamatormenta ataque, crea una ficha de criatura Dinosaurio roja 3/1 si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

- La habilidad del Invocador escamatormenta se dispara incluso si no controlas ninguna criatura con fuerza de 4 o más. Verifica solo en cuanto se resuelve para ver si lo haces. Puedes responder a la habilidad aumentando la fuerza de una criatura que controlas para poder crear una ficha de Dinosaurio.

---

Jace, resucitado

{U}{U}

Planeswalker legendario — Jace

3

No puedes lanzar este hechizo durante tu primer, segundo o tercer turno del juego.

+1: Roba una carta y luego descarta una carta.

+1: Puedes exiliar una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de tu mano. Si lo haces, se trama.

-6: Hasta el final del turno, siempre que lances un hechizo, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Puedes lanzar a Jace, resucitado durante el primer, segundo o tercer turno del juego de otro jugador si otro efecto (como el del Planetario vedalken) lo permite.
- Jace, resucitado se fija en cuántos turnos jugaste, no necesariamente en cuántos turnos tuvo el juego en caso de que juegues un turno adicional.
- Si el juego se reinicia (por Karn liberado), no puedes lanzar a Jace, resucitado en tu primer, segundo y tercer turno del juego nuevo.
- La copia creada por la última habilidad de Jace, resucitado 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- 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 divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- 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 la copia. 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.
- La copia que crea la última habilidad de Jace, resucitado se crea en la pila, así que no se “lanza”.

Jefe de establos intrépido

{1}{G}

Criatura — Explorador humano

2/2

Alcance.

{T}: Agrega {G}.

{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Montura o Vehículo.

- Puedes usar los dos manás que agrega la última habilidad para el mismo hechizo de Montura o Vehículo o para dos hechizos de Montura o Vehículo distintos.

Jem Lightfoote, exploradora celeste

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Explorador humano

3/3

Vuela, vigilancia.

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo desde tu mano este turno, roba una carta.

- Al comienzo de tu paso final, la habilidad de Jem Lightfoote verificará si lanzaste un hechizo desde tu mano este turno. Si lo hiciste, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si lanzaste un hechizo desde tu mano desde que la habilidad se disparó, la habilidad no hará nada.

Kaervek, el castigador

{1}{B}{B}

Criatura legendaria — Brujo humano

3/3

Siempre que cometes un crimen, exilia hasta una carta negra objetivo de tu cementerio y cópiala. Puedes lanzar la copia. Si lo haces, pierdes 2 vidas. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen. Las copias de los hechizos de permanente se convierten en fichas.)*

- 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 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.
- La copia se crea en el exilio y se lanza desde el exilio, por lo que los efectos de la última habilidad del Interceptor a ven se aplicarán.

Kambal, alcalde mercantilista  
 {1}{W}{B}  
 Criatura legendaria — Consejero humano

2/4

Siempre que una o más fichas entren al campo de batalla bajo el control de tus oponentes, por cada una de ellas, crea una ficha girada que es una copia de ella. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

Siempre que una o más fichas entren al campo de batalla bajo tu control, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

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

Kellan, el Niño  
 {G}{W}{U}  
 Criatura legendaria — Bribón hada humano

3/3

Vuela, vínculo vital.

Siempre que lances un hechizo desde cualquier parte excepto desde tu mano, puedes lanzar un hechizo de permanente con valor de maná igual o menor desde tu mano sin pagar su coste de maná. Si no lo haces, puedes poner una carta de tierra de tu mano en el campo de batalla.

- Si el hechizo que lanzas que hizo que la última habilidad de Kellan, el Niño se disparase tiene {X} en su coste de maná, X es el valor elegido en cuanto ese hechizo se lanzó para determinar su valor de maná.

- Si el hechizo que lanzas que hizo que la última habilidad de Kellan, el Niño se disparase está representado por una carta partida, las características de la mitad que no lanzaste se ignoran mientras ese hechizo está en la pila. Por ejemplo, si lanzas la mitad de Cese de Cese // Desista de la colección *Asesinatos en la mansión Karlov*, el valor de maná de ese hechizo es de 2 porque el coste de maná de Cese es de  $\{1\}\{B/G\}$ .
- Un hechizo de permanente es un hechizo de artefacto, batalla, criatura, encantamiento o planeswalker.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo de permanente que lanzas tiene  $\{X\}$  en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la última habilidad de Kellan no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de este turno.

Kellan se une al equipo

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

Encantamiento legendario

Cuando Kellan se une al equipo entre al campo de batalla, puedes exiliar una carta que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de tu mano. Si lo haces, se trama. *(Puedes lanzarla como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná.)*

Siempre que una criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si una carta no tiene coste de maná, su valor de maná es de 0.
- Si el coste de maná de una carta en tu mano incluye  $\{X\}$ , X es 0 para determinar su valor de maná.
- El valor de maná de una carta partida en tu mano se basa en el coste de maná combinado de sus dos mitades.
- Si varias criaturas legendarias entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, la última habilidad de Kellan se une al equipo se disparará una vez por cada una de esas criaturas.

Kraum, cacofonía violenta

$\{2\}\{U\}\{R\}$

Criatura legendaria — Horror zombie

2/3

Vuela.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre Kraum, cacofonía violenta y roba una carta.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que Kraum entrara al campo de batalla se cuentan. Si Kraum fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

La llave de la cámara

{1}{U}

Artefacto legendario — Equipo

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, mira esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Puedes exiliar una carta que no sea tierra de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

Equipar {2}{U}.

- Eliges si quieres lanzar la carta exiliada en cuanto se resuelve la habilidad disparada de La llave de la cámara. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en los tipos de la carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.

---

La suerte hay que buscarla

{3}{G}{U}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes exiliar una carta que no sea tierra de entre ellas. Si lo haces, se trama. Pon el resto en tu mano. *(Puedes lanzarlo como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná.)*

- Si hay menos de tres cartas en tu biblioteca, mira todas las cartas en tu biblioteca y sigue las instrucciones en orden. Por ejemplo, si solo tenías dos cartas en tu biblioteca, mirarías las dos, exiliarías y tramarías hasta una carta que no sea tierra de entre ellas y luego pondrías el resto en tu mano. Pronto se te acabará la suerte.

---

Lagarto ruina de magos

{1}{R}

Criatura — Lagarto

1/4

Siempre que un jugador lance un hechizo que no sea criatura, el Lagarto ruina de magos hace una cantidad de daño a ese jugador igual a la cantidad de hechizos que no sean criatura que lanzó este turno.

- Los hechizos que no sean criatura que se lanzaron antes de que el Lagarto ruina de magos entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Lagarto ruina de magos entra al campo de batalla después de que un jugador ya haya lanzado un hechizo que no sea criatura en el mismo turno, la habilidad disparada del Lagarto ruina de magos contará ese hechizo si ese jugador lanza otro hechizo que no sea criatura ese turno.
- La habilidad del Lagarto ruina de magos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

---

Lanzador de grilletes

{2} {U}

Criatura — Soldado humano

3/2

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, elige la criatura objetivo que controla un oponente. Si está girada, pon un contador de aturdimiento sobre ella. De lo contrario, gírala. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Los hechizos que se lanzaron antes de que el Lanzador de grilletes entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Lanzador de grilletes fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

---

Lazav, forastero conocido

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Metamorfo

1/4

Siempre que cometas un crimen, pon un contador +1/+1 sobre Lazav, forastero conocido. Luego, puedes exiliar una carta de un cementerio. Si se exilió una carta de criatura de esta manera, puedes hacer que Lazav se convierta en una copia de esa carta hasta el final del turno. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.)*

- Lazav copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a un cementerio.
- Cualquier efecto que se aplicara a Lazav antes de convertirse en una copia de otra carta se seguirá aplicando una vez que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre Lazav.
- Cuando Lazav se convierta en una copia de la carta de criatura exiliada, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.

---

Lazo de truenos

{2} {W}

Artefacto — Equipo

Cuando el Lazo de truenos entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor.

Equipar {2}.

- Con la tercera habilidad del Lazo de truenos, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada.

---

Levantamiento de las alimañas

{3}{G}

Conjuro

Crea X fichas de criatura Alimaña verdes 2/1, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

Tramar {2}{G}. *(Puedes pagar {2}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto el Levantamiento de las alimañas se resuelve.

---

Lilah, Tirográcil invicta

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Bribón humano

3/3

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

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro multicolor desde tu mano, exilia ese hechizo en vez de ponerlo en tu cementerio en cuanto se resuelva. Si lo haces, se trama. *(Puedes lanzarlo como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná.)*

- El hechizo tendrá todos sus efectos normales antes de exiliarse. Si los efectos normales del hechizo incluyen exiliarse a sí mismo, el efecto de Lilah no se le aplicará y no se tramará.
- Si un hechizo se contrarresta o no llega a resolverse, Lilah, Tirográcil invicta no lo exiliará.

---

Llevar de paseo

{2}{R}

Conjuro

Llevar de paseo tiene la habilidad de destello mientras hayas cometido un crimen este turno. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.)*

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Llevar de paseo puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles.
  - Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.
-



Locomotora de lujo  
{5}  
Artefacto — Vehículo  
6/5

Siempre que la Locomotora de lujo ataque, crea una ficha de Tesoro por cada criatura que la tripuló este turno. *(Son artefactos con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*  
Tripular 1. Activa esto solo una vez por turno. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- Puedes girar más criaturas de las necesarias para activar una habilidad de tripular.
- Una vez que un jugador anuncie que va a activar una habilidad de tripular, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar impedir la habilidad cambiando la fuerza de una criatura ni removiendo o girando una criatura.
- La habilidad disparada de la Locomotora de lujo cuenta cada criatura que la tripuló este turno, incluso las criaturas que ya no están en el campo de batalla en cuanto la habilidad se resuelve.

---

Malcolm, los Ojos  
{U} {R}  
Criatura legendaria — Pirata sirena  
2/2

Vuela, prisa.  
Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

- Los hechizos que se lanzaron antes de que Malcolm entrara al campo de batalla se cuentan. Si Malcolm fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

---

Marquesa, comerciante mortal  
{U} {B} {R}  
Criatura legendaria — Bribón humano  
3/4

Siempre que cometas un crimen, puedes pagar {1}. Si lo haces, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio. *(Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.)*

- Si solo hay una carta en tu biblioteca en cuanto la habilidad disparada de Marquesa se resuelva, la pondrás en tu mano.
-

Matanza despiadada

{3} {B}

Conjuro

Sacrifica cualquier cantidad de permanentes que controlas y luego roba esa misma cantidad de cartas.

Tramar {1} {B} {B}. *(Puedes pagar {1} {B} {B} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Sacrificas los permanentes como parte de la resolución de la Matanza despiadada. No es un coste adicional. Si la Matanza despiadada es contrarrestada o nunca se resuelve, no sacrificarás nada.
  - Puedes elegir sacrificar cero permanentes. (Aunque eso sería tener piedad, sí).
  - Si alguna habilidad se dispara en cuanto sacrificas permanentes, esas habilidades no irán a la pila hasta después de que hayas robado la cantidad apropiada de cartas.
- 

Me las pagarás

{X} {R}

Conjuro

Me las pagarás hace X puntos de daño a la criatura objetivo. Crea una cantidad de fichas de Tesoro giradas igual a la cantidad de daño sobrante hecho a esa criatura de esta manera.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.
  - En algunos casos poco habituales, Me las pagarás puede tener la habilidad de toque mortal. Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura.
- 

Merodeador hueco

{6} {B}

Criatura — Bribón espectro

4/2

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.

Vuela.

Cuando el Merodeador hueco entre al campo de batalla, cualquier cantidad de oponentes objetivo descarta una carta cada uno. Por cada uno de esos oponentes que no descartó una carta con valor de maná de 4 o más, roba una carta.

- La primera habilidad del Merodeador hueco no cambia su valor de maná, que siempre es 7.
- Cuando la habilidad disparada del Merodeador hueco se resuelve, el siguiente oponente objetivo por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano sin mostrarla y

luego cada otro oponente objetivo por orden de turno (si lo hay) hace lo mismo. Todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.

---

Minero abandonado

{B}

Criatura — Bribón esqueleto

2/2

El Minero abandonado no puede bloquear.

Siempre que cometas un crimen, puedes pagar {B}. Si lo haces, regresa el Minero abandonado de tu cementerio al campo de batalla. (*Hacer objetivo a oponentes, a cualquier objeto que controlan y/o a cartas en sus cementerios es un crimen.*)

- La última habilidad del Minero abandonado se dispara solo si el Minero abandonado está en tu cementerio en el momento en el que lanzas un hechizo, activas una habilidad o pones una habilidad disparada en la pila con uno o más objetivos que constituye un crimen. Por ejemplo, si lanzaste un hechizo de conjuro que destruyó dos criaturas objetivo y tus objetivos eran una criatura que controlaba un oponente y el Minero abandonado, la habilidad del Minero abandonado no se disparará. Sin embargo, si lanzas un hechizo con un coste adicional de “Sacrificar una criatura” y sacrificas el Minero abandonado para pagar ese coste, la habilidad del Minero abandonado se disparará mientras hayas cometido un crimen con ese hechizo.
  - Eliges si pagar {B} en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Una vez que la habilidad comienza a resolverse, es demasiado tarde para responder removiendo el Minero abandonado de tu cementerio para evitar que lo regreses.
- 

Obeka, fraccionadora de segundos

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

Criatura legendaria — Brujo ogro

2/5

Amenaza.

Siempre que Obeka, fraccionadora de segundos haga daño de combate a un jugador, obtienes esa misma cantidad de pasos de mantenimiento adicionales tras esta fase.

- Como el paso de mantenimiento solo puede ocurrir durante la fase inicial, obtener más pasos de mantenimiento adicionales fuera de la fase inicial significa que obtienes una fase inicial adicional por cada uno de esos mantenimientos tras esta fase. En esas fases iniciales, los pasos de enderezar y robar se saltarán.
- Las fases iniciales que incluyen los pasos de mantenimiento adicionales ocurren después de que termine la fase de combate actual. El último paso de la fase de combate es el paso de final del combate.
- Las habilidades que se disparan “al comienzo de [tu] mantenimiento” también se dispararán al comienzo de cada paso de mantenimiento adicional.
- Tras las fases iniciales que incluyen los pasos de mantenimiento adicionales, el juego pasa a la siguiente fase de forma normal, que seguramente sea tu fase principal poscombate (a menos que algo haya agregado incluso más fases; ver más abajo).
- Si se agregan varias fases al mismo momento de tu turno, la fase creada más recientemente ocurre primero. Por ejemplo, pongamos el caso de que Obeka hace daño de combate y su habilidad se resuelve durante tu

paso de daño de combate, lo que te otorga dos fases iniciales adicionales que incluyen cada una un paso de mantenimiento tras esta fase de combate. Durante el fin del combate, otro efecto te proporciona una fase de combate adicional después de esta fase de combate. El combate adicional ocurrirá primero, seguido por las fases iniciales adicionales que incluyen los dos pasos de mantenimiento.

---

Oko, el cabecilla

{2} {G} {U}

Planeswalker legendario — Oko

3

Al comienzo del combate en tu turno, Oko, el cabecilla se convierte en una copia de hasta una criatura objetivo que controlas hasta el final del turno, excepto que él tiene la habilidad de antimaleficio.

+1: Roba dos cartas. Si cometiste un crimen este turno, descarta una carta. De lo contrario, descarta dos cartas.

-1: Crea una ficha de criatura Alce verde 3/3.

-5: Por cada otro permanente que no sea tierra que controlas, crea una ficha que es una copia de ese permanente.

- Salvo por la excepción detallada, Oko copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura objetivo y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada es una ficha, Oko copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción indicada.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, Oko se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
- Cuando Oko se convierta en una copia de la criatura objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad de Oko intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Oko no ganará la habilidad de antimaleficio.
- Mientras Oko sea una copia de una criatura, no es un planeswalker. No tendrá sus habilidades de lealtad y el daño que se le haga no hará que pierda contadores de lealtad.
- Cada ficha creada con la última habilidad de Oko copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.

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

Otra ronda

{X} {X} {2} {W}

Conjuro

Exilia cualquier cantidad de criaturas que controlas y luego regrésalas al campo de batalla bajo el control de su propietario. Luego, repite este proceso X veces más.

- Si X es 0, realizarás el proceso solo una vez cuando Otra ronda se resuelva.
- No tienes que elegir el mismo conjunto de criaturas cada vez que repitas este proceso.
- Una vez que una criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Las habilidades que se disparan “Cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” o “Cuando [esta criatura] deje el campo de batalla” se dispararán cada vez que esa criatura entre o deje el campo de batalla como resultado del efecto de Otra ronda. Si esas habilidades requieren objetivos, no elegirás esos objetivos hasta después de que Otra ronda acabe de resolverse, cuando esas habilidades vayan a la pila.
- Todas las habilidades que se disparan mientras Otra ronda se está resolviendo se ponen en la pila después de que Otra ronda acabe de resolverse. Todas las habilidades así controladas por el jugador cuyo turno se está jugando se ponen en la pila primero y luego van las que controla el siguiente jugador por orden de turno, etc. Por cada jugador, puede poner las habilidades en la pila en el orden que prefiera. Las habilidades no tienen por qué ponerse en la pila en el orden en el que se dispararon.

Pastora de las nubes

{4} {W}

Criatura — Pegaso

4/3

Vuela, vigilancia.

Cuando la Pastora de las nubes entre al campo de batalla, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio a tu mano. En vez de eso, regresa esa carta al campo de batalla si controlas una Montura.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si regresas un Aura al campo de batalla de esta manera, eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir permanentes o jugadores con la habilidad de antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede

elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.

---

Pendenciero de la vía férrea

{3}{G}{G}

Criatura — Guerrero rinoceronte

5/5

Alcance, arrolla.

Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es su fuerza.

Tramar {3}{G}. *(Puedes pagar {3}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- El valor de X se determina en cuanto la habilidad disparada del Pendenciero de la vía férrea se resuelve.
- 

Perrito de las praderas

{1}{W}

Criatura — Ardilla

2/2

Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si no lanzaste un hechizo desde tu mano este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Perrito de las praderas.

{4}{W}: Hasta el final del turno, si fueras a poner uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, pon esa misma cantidad más un contador +1/+1 sobre ella.

- Al comienzo de tu paso final, la habilidad disparada del Perrito de las praderas verificará si lanzaste un hechizo desde tu mano este turno. Si lo hiciste, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si lanzaste un hechizo desde tu mano desde que la habilidad se disparó, la habilidad no hará nada.
  - Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella en un turno en el que la última habilidad del Perrito de las praderas se resolvió una vez, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
  - Puedes activar la última habilidad del Perrito de las praderas varias veces en un mismo turno. Si se resuelve dos veces, la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre una criatura es dos más la cantidad original. Tres activaciones y resoluciones añaden tres, y así sucesivamente.
  - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.
-

Pionera de los Exopátridas

{2}{G}

Criatura — Druida humano

4/2

Cuando la Pionera de los Exopátridas entre al campo de batalla, agrega un maná de cualquier color.

Siempre que otra criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

Tramar {2}{G}. *(Puedes pagar {2}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- La primera habilidad de la Pionera de los Exopátridas no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Si una o más habilidades estáticas que se aplican a una criatura que entra al campo de batalla cambian su fuerza, esas habilidades se considerarán al determinar si se dispara o no la segunda habilidad de la Pionera de los Exopátridas. Sucede lo mismo con los efectos de reemplazo que se le aplican, como entrar al campo de batalla con uno o más contadores +1/+1 o entrar al campo de batalla como una copia de otra criatura.
- Una vez que la segunda habilidad de la Pionera de los Exopátridas se haya disparado, reducir la fuerza de la criatura o removerla del campo de batalla no impedirá que robes una carta.

---

Piromantes del rodeo

{3}{R}

Criatura — Mercenario humano

3/4

Siempre que lances tu primer hechizo cada turno, agrega {R}{R}.

- La habilidad de los Piromantes del rodeo no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Esa habilidad se dispara solo mientras los Piromantes del rodeo están en el campo de batalla. En particular, no se disparará en un turno en el que lanzas los Piromantes del rodeo, sin importar qué hechizo era.

---

Plan de fuga

{U}

Conjuro

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {3} — Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. No puede ser bloqueada este turno.

+ {2} — El propietario del artefacto o criatura objetivo lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- El propietario del permanente elige si lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.
- Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando el hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.

---

Planear el golpe

{2} {U} {U}

Conjuro

Esfruta 3 si no tienes cartas en la mano. Luego, roba tres cartas. *(Para escrutar 3, mira las tres 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.)*

Tramar {3} {U}. *(Puedes pagar {3} {U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Solo escrutarás 3 si no tienes cartas en la mano cuando Planear el golpe se resuelve, pero seguirás robando tres cartas en cualquier caso.

---

Profanador del osario

{3} {B}

Criatura — Mercenario zombie

3/4

Amenaza.

{1} {B}, sacrificar otra criatura: Pon un contador +1/+1 sobre el Profanador del osario. Si un forajido fue sacrificado de esta manera, crea una ficha de Tesoro. *(Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.)*

- Usa los tipos de criatura de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si era un forajido o no.

---

Pulverizador de puños de hierro

{4} {R}

Criatura — Guerrero gigante

4/5

Alcance.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, el Pulverizador de puños de hierro hace 2 puntos de daño al oponente objetivo. Adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo.)*

- Los hechizos que se lanzaron antes de que el Pulverizador de puños de hierro entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Pulverizador de puños de hierro fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
-



Rakdos, la fuerza bruta  
{2}{B}{B}{R}  
Criatura legendaria — Mercenario demonio  
6/5

Vuela, arrolla.

Siempre que sacrifiques otra criatura, exilia una cantidad de cartas igual a su valor de maná de la parte superior de la biblioteca del jugador objetivo. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esas cartas y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar esos hechizos.

Sacrificar otra criatura: Rakdos, la fuerza bruta gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Gíralo. Activa esto solo una vez por turno.

- Usa el valor de maná de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas se exilian.
- Si la criatura sacrificada tenía {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la habilidad disparada de Rakdos. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Rakdos se une al equipo

{3}{B}{R}

Encantamiento legendario

Cuando Rakdos se une al equipo entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella.

Siempre que una criatura legendaria que controlas muera, Rakdos se une al equipo hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa criatura al oponente objetivo.

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

---

Redoblar esfuerzos

{3}{U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo forajido, copia ese hechizo. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos. Las copias de los hechizos de permanente se convierten en fichas.*)

- La habilidad de Redoblar esfuerzos y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- En cuanto una copia de un hechizo de permanente se resuelve, se pone en el campo de batalla como una ficha, en lugar de poner una copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un

hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.

- La ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente no se “crea”. Las habilidades que hacen referencia a una ficha que se crea no interactuarán con la copia que se resuelve.
- Si un hechizo tiene el tipo de carta estirpe y uno de los tipos de criatura forajidos, Redoblar esfuerzos lo copiará. (“Estirpe” es el nuevo nombre del tipo de carta que antes se llamaba tribal. Las cartas tribales existentes se convertirán en cartas de estirpe en una futura actualización de los textos en Oracle).
- La habilidad de Redoblar esfuerzos no se dispara si un permanente forajido se pone en el campo de batalla sin lanzarlo.

---

### Reflejo fugaz

{1} {U}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Hasta el final del turno, se convierte en una copia de hasta una otra criatura objetivo.

- El primer objetivo del Reflejo fugaz puede ser una criatura que ya esté enderezada. Seguirá obteniendo la habilidad de antimaleficio y, si procede, se convertirá en una copia de la otra criatura objetivo.
  - La primera criatura objetivo copia exactamente lo que estaba impreso en la otra criatura objetivo y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la criatura copiada es una ficha, la primera criatura objetivo copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, entonces la primera criatura objetivo se convierte en una copia de lo que sea que copiase esa criatura.
  - Cualquier efecto que no sea de copia que se aplicaba a la primera criatura objetivo antes de convertirse en una copia de otra criatura se seguirá aplicando una vez que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre la primera criatura.
  - Cuando la primera criatura objetivo se convierte en una copia de la otra criatura objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.
  - Si la segunda criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Reflejo fugaz intente resolverse, la primera criatura objetivo seguirá ganando la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno y seguirá enderezándola si estaba girada.
-

Riku de los muchos caminos

{G} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Siempre que lances un hechizo modal, elige hasta X, donde X es la cantidad de veces que elegiste un modo para ese hechizo:

- Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugarla.
  - Pon un contador +1/+1 sobre Riku de los muchos caminos. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
  - Crea una ficha de criatura Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.
- Un hechizo es modal si tiene dos o más opciones en una lista con distintas posibilidades e instrucciones para que un jugador elija una cantidad de estas opciones, como “Elige uno” o “Elige uno o más”. Cada una de estas opciones es un modo. Los hechizos con la habilidad de arrebató son hechizos modales.
  - Los hechizos modales impresos antes del lanzamiento de *Kans de Tarkir* no usaban listas con distintas opciones para los modos. Estas cartas ya se corrigieron en la guía de referencia de cartas Oracle.
  - La X en la habilidad de Riku es la cantidad de veces que eliges un modo por el hechizo modal que lanzas, no la cantidad de distintos modos que eliges. Por ejemplo, si lanzas un hechizo modal que te permite elegir el mismo modo más de una vez y eliges el mismo modo tres veces, X es tres y puedes elegir hasta todos los modos de la habilidad de Riku.
  - No puedes elegir el mismo modo de la habilidad disparada de Riku más de una vez cada vez que se dispara.
  - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la habilidad disparada de Riku. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Rodeo de azufre

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

Tramar {2} {R}. *(Puedes pagar {2}{R} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Los hechizos que se lanzaron antes de que el Rodeo de azufre entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Rodeo de azufre fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
-

Roxanne, erudita estelar  
{3}{R}{G}  
Criatura legendaria — Druida felino  
4/3

Siempre que Roxanne, erudita estelar entre al campo de batalla o ataque, crea una ficha de artefacto incolora girada llamada Meteorito con “Cuando el Meteorito entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo” y “{T}: Agrega un maná de cualquier color”. Siempre que gires una ficha de artefacto para obtener maná, agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa ficha de artefacto.

- Giras una ficha de artefacto para obtener maná solo si activas una habilidad de maná de esa ficha que incluya el símbolo de girar ({T}) en su coste. Una habilidad de maná produce maná como parte de su efecto.
- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- El maná adicional lo produce Roxanne, no la ficha de artefacto que giraste para obtener maná.
- Roxanne no se fija en las restricciones o condiciones que la ficha de artefacto ponga sobre el maná que produjo. El maná adicional que produce Roxanne no tendrá restricciones ni condiciones.

---

Salva tronadora  
{1}{R}  
Instantáneo  
La Salva tronadora hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es 2 más la cantidad de otros hechizos que lanzaste este turno.

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto la Salva tronadora se resuelve.
- La Salva tronadora contará cualquier otro hechizo que hayas lanzado este turno. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.

---

Saquear la ciénaga  
{B}{G}  
Conjuro  
Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es el doble de la cantidad de tierras que controlas. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.  
Tramar {1}{B}{G}. *(Puedes pagar {1}{B}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto Saquear la ciénaga se resuelve.
-

Satoru, el infiltrador

{U} {B}

Criatura legendaria — Bribón ninja humano

2/3

Amenaza.

Siempre que Satoru, el infiltrador y/o una o más otras criaturas que no sean fichas entren al campo de batalla bajo tu control, si ninguna de ellas se lanzó o si no se usó maná para lanzarlas, roba una carta.

- Si lanzas un hechizo de criatura sin pagar su coste de maná pero pagaste maná para costes adicionales o incrementos de coste (como el del Interceptor aven), la última habilidad de Satoru no se disparará.

---

Secuencia grácil

{U} {R}

Instantáneo

La Secuencia grácil hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo. Si lanzaste otro hechizo este turno, roba una carta.

- La Secuencia grácil solo verifica en cuanto se resuelve si lanzaste otro hechizo ese turno o no. El otro hechizo puede ser uno que se haya contrarrestado o que no se haya resuelto por alguna razón, o puede ser uno que hayas lanzado en respuesta y siga en la pila.

---

Selvala, pionera entusiasta

{2} {G} {W}

Criatura legendaria — Explorador elfo

4/5

Vigilancia.

Siempre que lances un hechizo de criatura, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

{T}: Elige un color. Agrega un maná de ese color por cada fuerza distinta entre las criaturas que controlas.

- La última habilidad de Selvala es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
  - La última habilidad de Selvala se fija en las criaturas que controlas en cuanto se resuelve para determinar cuánto maná del color elegido agregar. Por ejemplo, si controlas a Selvala (una criatura 4/5), una criatura 1/1 y una criatura 2/1, tienes tres fuerzas distintas entre las criaturas que controlas.
  - La última habilidad de Selvala no tiene en cuenta los colores de las criaturas que controlas. Solo tiene en cuenta la fuerza de esas criaturas.
-

Sheriff del pasaje seguro

{2}{W}

Criatura — Caballero humano

0/0

La Sheriff del pasaje seguro entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella más un contador +1/+1 adicional por cada otra criatura que controlas.

Tramar {1}{W}. *(Puedes pagar {1}{W} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Si la Sheriff del pasaje seguro entra al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo que una o más otras criaturas, no tiene en cuenta esas criaturas cuando se determina con cuántos contadores +1/+1 entra al campo de batalla.

---

Sierpe de cascabel colosal

{2}{G}{G}

Criatura — Sierpe

6/5

La Sierpe de cascabel colosal tiene la habilidad de destello mientras controles un Desierto.

Arrolla.

{1}{G}, exiliar la Sierpe de cascabel colosal de tu cementerio: Busca en tu biblioteca una carta de Desierto, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- El juego verifica si es legal lanzar un hechizo antes de que los costes se determinen o de que las habilidades de maná se activen mientras se lanza. Si ya no controlas un Desierto después de eso, quizá porque sacrificaste todos tus Desiertos mientras activabas habilidades de maná, esto no afectará a si puedes lanzar de forma legal la Sierpe de cascabel colosal o no.

---

Sorpresa de la contrabandista

{G}

Instantáneo

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {2} — Muele cuatro cartas. Puedes poner en tu mano hasta dos cartas de criatura y/o de tierra de entre las cartas molidas.

+ {4}{G} — Puedes poner en el campo de batalla hasta dos cartas de criatura de tu mano.

+ {1} — Las criaturas que controlas con fuerza de 4 o más ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- El efecto del último modo de la Sorpresa de la contrabandista afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán las habilidades de antimaleficio o indestructible. Sin embargo, si eliges el segundo modo de la Sorpresa de la contrabandista, cualquier criatura que hayas puesto en el campo de batalla de esa manera ganará las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno si su fuerza es de 4 o más.

---

Sorpresa del doliente

{1} {B}

Conjuro

Regresa hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la Sorpresa del doliente. Sin embargo, si lo haces y esa carta de criatura es un objetivo ilegal en el momento en que la Sorpresa del doliente intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Mercenario.

---

Strix hostigador

{U}

Criatura — Ave

1/1

Vuela.

Cuando el Strix hostigador entre al campo de batalla, gira el permanente objetivo.

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

- Con la segunda habilidad del Strix hostigador, puedes hacer objetivo a un permanente que ya esté girado. (La legislación con respecto a las aves de Cruce de Truenos no tiene mucho sentido).

---

Suturador forajido

{3} {U}

Criatura — Brujo humano

1/4

Cuando el Suturador forajido entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Bribón Zombie azul y negra 2/2 y luego pon dos contadores +1/+1 sobre esa ficha por cada hechizo que lanzaste este turno que no sea el primero.

Tramar {4} {U}. *(Puedes pagar {4} {U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- La habilidad del Suturador forajido contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno excepto el primero. Esto incluye tanto a él mismo (si no fue el primer hechizo) como los hechizos que se hayan contrarrestado o que no se resolvieron y los hechizos que siguen en la pila.
-

Taii Wakeen, tiradora precisa  
{R} {W}  
Criatura legendaria — Mercenario humano  
2/3

Siempre que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a una criatura igual a la resistencia de esa criatura, roba una carta.

{X}, {T}: Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un permanente o jugador este turno, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más X.

- La primera habilidad de Taii Wakeen no se fija en ningún daño que ya esté marcado sobre una criatura. Solo se fija en si el daño que no sea de combate hecho a una criatura por una fuente que controlas es igual a la resistencia de esa criatura.
- La fuente que hace los X puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. Taii Wakeen no hace el daño a menos que Taii Wakeen sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría una fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de Taii Wakeen ya no se aplica.

---

Terror de las cimas  
{3} {R} {R}  
Criatura — Dragón  
5/4

Vuela.

A tus oponentes les cuesta 3 vidas adicionales lanzar hechizos que hagan objetivo al Terror de las cimas. Siempre que otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, el Terror de las cimas hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa criatura a cualquier objetivo.

- La cantidad de daño que hace el Terror de las cimas es la fuerza de la criatura que entra en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si esa criatura deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

---

Terror dorsoaguijón  
{2} {R} {R}  
Criatura — Dragón escorpión  
7/7

Vuela, arrolla.

El Terror dorsoaguijón obtiene -1/-1 por cada carta en tu mano.

Tramar {2} {R}. *(Puedes pagar {2} {R} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*



- Si un hechizo o habilidad hace que robes cartas y luego que remuevas algunas de tu mano (como descartarlas o ponerlas en la parte superior de tu biblioteca), el Terror dorsoaguijón puede tener 0 o menos de resistencia brevemente. Mientras su resistencia sea de 1 o más de nuevo después de que el hechizo o habilidad se acabe de resolver, seguirá en el campo de batalla.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño hecho al Terror dorsoaguijón durante el combate puede convertirse en letal si robas cartas más adelante en el turno.

Tiburón usurero

{3}{U}

Criatura — Bribón tiburón

3/4

Cuando el Tiburón usurero entre al campo de batalla, si lanzaste dos o más hechizos este turno, roba una carta.

Tramar {3}{U}. *(Puedes pagar {3}{U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- La habilidad disparada del Tiburón usurero contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir el mismo Tiburón usurero. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.

Tirar de la silla

{1}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. En vez de eso, pon un contador +1/+1 sobre ella si es una Montura. Luego, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- No puedes lanzar Tirar de la silla a menos que elijas una criatura que controles y una criatura que no controles como objetivos.

Tirocertero cactoide

{2}{R}{G}

Criatura — Mercenario planta

4/4

Alcance.

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Al comienzo del combate en tu turno, las otras criaturas que controlas con fuerza de 4 o más ganan las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.

- La última habilidad del Tirocertero cactoide afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que controlas con fuerza de 4 o más que empieces a controlar más tarde ese turno no ganarán las habilidades de arrollar o prisa.
- 

#### Traición en la cámara

{4} {G} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada una de otras dos criaturas objetivo.

- Si la criatura que controlas deja el campo de batalla antes de que la Traición en la cámara se resuelva, la Traición en la cámara no tiene efecto y no se hace daño.
  - Si una de las otras dos criaturas objetivo deja el campo de batalla antes de que la Traición en la cámara se resuelva, la criatura que controlas seguirá haciendo daño a la otra criatura objetivo restante.
- 

#### Trampa oculta

{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 y la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -1/-1.

- No puedes lanzar la Trampa oculta a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
  - Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal después de que lances la Trampa oculta pero antes de que se resuelva, el otro seguirá estando afectado en la medida apropiada.
- 

#### Tres pasos por delante

{U}

Instantáneo

Arrebato. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} {U} — Contrarresta el hechizo objetivo.

+ {3} — Crea una ficha que es una copia del artefacto o criatura objetivo que controlas.

+ {2} — Roba dos cartas y luego descarta una carta.

- Si se eligen el primer y/o segundo modo, Tres pasos por delante tiene uno o más objetivos. En ese caso y si todos sus objetivos son ilegales en cuanto intente resolverse, Tres pasos por delante no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá y los modos con objetivos legales (y el tercer modo, si se elige) tendrán sus efectos.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.

Un último trabajo

{2} {W}

Conjuro

Arrebato. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {2} — Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

+ {1} — Regresa la carta de Montura o Vehículo objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

+ {1} — Regresa la carta de Aura o Equipo objetivo de tu cementerio al campo de batalla anexada a una criatura que controlas.

- La criatura a la que entrará anexada la carta de Aura o Equipo que regresa por el tercer modo no es un objetivo de ese modo y se elige en cuanto Un último trabajo se resuelve. En particular, si regresas un Vehículo con el segundo modo, no podrás tripularlo antes de tener que elegir una criatura para el tercer modo. En la mayoría de casos, no será una criatura en ese momento.
- El Aura o Equipo debe poder estar legalmente anexado a la criatura que elijas. No puedes regresar una carta de Aura al campo de batalla si no hay nada que encantar. Sin embargo, si no controlas ninguna criatura (y no regresaste ninguna con los primeros dos modos), podrías regresar una carta de Equipo al campo de batalla sin anexarla a nada.

Viltejón obstinado

{1} {G}

Criatura — Montura bestia tejón

2/2

Siempre que el Viltejón obstinado se ensille por primera vez cada turno, muele dos cartas y luego el Viltejón obstinado obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

Ensillar 2. (*Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.*)

- El valor de X se determina en cuanto la habilidad disparada del Viltejón obstinado se resuelve.

Vinculabestias de los Exopátridas

{2}{G}

Criatura — Druida humano

3/3

Cuando el Vinculabestias de los Exopátridas entre al campo de batalla, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.

Tramar {1}{G}. *(Puedes pagar {1}{G} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Cuando el Vinculabestias de los Exopátridas entre al campo de batalla, su habilidad disparada verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más (normalmente porque esa criatura ya no está en el campo de batalla), la habilidad no hará nada.

---

Vraska, la silenciadora

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Asesino gorgona

3/3

Toque mortal.

Siempre que una criatura que no sea ficha que controla un oponente muera, puedes pagar {1}. Si lo haces, regresa esa carta al campo de batalla girada bajo tu control. Es un artefacto Tesoro con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color” y pierde todos los otros tipos de carta.

- La carta regresada perderá todos los otros subtipos y tipos de carta y solo será un artefacto Tesoro. Conservará sus supertipos y sus habilidades.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LAS CARTAS NUEVAS DE COMMANDER

Alimaña ladrona

{1}{B}

Criatura — Alimaña

2/1

Toque mortal, vínculo vital.

{T}, pagar 1 vida: Agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para lanzar hechizos de los cuales no eres propietario.

- Puedes usar los dos manás que agrega la última habilidad para el mismo hechizo del que no eres propietario o para dos hechizos distintos de los cuales no eres propietario.
-

Amañador de Graywater

{2}{B}{R}

Criatura — Mercenario lagarto

4/4

Cada carta de criatura forajida en tu cementerio tiene la habilidad de replicar {X}, donde X es su valor de maná.

*(Exiliarla y pagar su coste de replicar: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia y que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)*

- El Amañador de Graywater no tiene la habilidad de replicar. Su habilidad se aplica solo mientras está en el campo de batalla.
- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

---

Ángel de la indemnidad

{5}{W}

Criatura — Guerrero ángel

5/5

Vuela, vínculo vital.

Cuando el Ángel de la indemnidad entre al campo de batalla, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 4 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

*Replicar {6}{W}{W}. ({6}{W}{W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)*

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si regresas un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir permanentes o jugadores con la habilidad de antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

#### Atraco arcano

{2}{U}{U}

#### Conjuro

Puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde el cementerio de un oponente sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a su cementerio, en vez de eso, exílialo.

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

- Eliges si quieres lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en cuanto el Atraco arcano se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución del Atraco arcano. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en los tipos de la carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

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

#### Carga pírica

{4} {R}

#### Conjuro

Descarta tu mano y luego roba cuatro cartas. Por cada carta descartada de esta manera, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

Tramar {3} {R}. *(Puedes pagar {3} {R} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- La Carga pírica afecta solo a las criaturas que controlas cuando se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +1/+0 por cada carta descartada de esta manera.

Cargar el arma

{2}{U}

Conjuro

Roba una carta y luego roba una carta por cada otro hechizo de instantáneo y de conjuro que hayas lanzado este turno.

Tramar {3}{U}. *(Puedes pagar {3}{U} y exiliar esta carta de tu mano. Lánzala como un conjuro en un turno posterior sin pagar su coste de maná. Activa la habilidad de tramar solo como un conjuro.)*

- Cargar el arma contará cualquier otro hechizo de instantáneo y de conjuro que hayas lanzado este turno. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.
- 

Comerciante espabilado

{3}{G}

Criatura — Ciudadano humano

3/3

Cuando el Comerciante espabilado entre al campo de batalla, exilia la carta de permanente objetivo de tu cementerio. Puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos desde cualquier parte excepto desde tu mano.

- Puedes jugar la carta exiliada con la primera habilidad del Comerciante espabilado incluso si el Comerciante espabilado deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control del Comerciante espabilado, ese jugador no puede jugar la carta, pero tú todavía puedes.
  - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar la carta desde el exilio con la primera habilidad del Comerciante espabilado. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
  - La última habilidad del Comerciante espabilado no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos desde cualquier parte que no sea desde tu mano.
  - La última habilidad del Comerciante espabilado no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico del coste de ese hechizo.
-



Desgarralmas orochi

{5} {B}

Criatura — Bribón ninja víbora

5/4

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

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro y manifiesta la primera carta de la biblioteca de ese jugador. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

- La habilidad de ninjutsu solo se puede activar una vez que se hayan declarado las bloqueadoras. Antes de ese momento, las criaturas atacantes no están bloqueadas ni no bloqueadas.
- En cuanto activas una habilidad de ninjutsu, muestras una carta de Ninja en tu mano y regresas la criatura atacante a la mano de su propietario. La carta de Ninja permanece mostrada y no se pone en el campo de batalla hasta que la habilidad se resuelve. Si abandona tu mano antes de ese momento, no entrará al campo de batalla.
- La criatura con la habilidad de ninjutsu entra al campo de batalla atacando al mismo jugador o planeswalker al que estaba atacando la criatura regresada. Esta es una regla específica de la habilidad de ninjutsu; en otros casos, cuando una criatura se pone en el campo de batalla atacando, el controlador de esa criatura elige a qué jugador o planeswalker ataca.
- Aunque el Ninja está atacando, nunca fue declarado como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- La habilidad de ninjutsu se puede activar durante el paso de declarar bloqueadoras, el paso de daño de combate o el paso de final del combate. En la mayoría de los casos (ver más abajo), si esperas hasta el paso de daño de combate o el paso de final del combate, se activará después de que se haya infligido el daño de combate, así que el Ninja no hará daño de combate.
- Si una criatura en combate tiene las habilidades de dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la habilidad de ninjutsu durante el paso de daño de combate de dañar primero. El Ninja hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque tenga la habilidad de dañar primero.
- Tus oponentes no pueden mirar la carta que manifestaste de la que son propietarios.

---

Diligencia ardiente

{3} {R}

Artefacto — Vehículo

\*/5

La fuerza de la Diligencia ardiente es igual a la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. Siempre que la Diligencia ardiente ataque, el próximo hechizo de instantáneo y el próximo hechizo de conjuro que lances este turno tienen ambos la habilidad de cascada.

Tripular 2.

- La habilidad que define la fuerza de la Diligencia ardiente funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- “Cascada” significa “Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra cuyo valor de maná sea menor que el valor de maná de este hechizo. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo resultante es menor que el valor de maná de este hechizo. Luego, pon en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio todas las cartas exiliadas de esta manera que no fueron lanzadas”.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas (a menos que la carta tenga la habilidad de fusionar).

Draco golpetrueno

{1}{U}

Criatura — Draco

2/1

Vuela.

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

{2}{U}, sacrificar el Draco golpetrueno: Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, cópialo por cada vez que hayas lanzado a tu comandante desde la zona de mando este juego. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- Omitimos sin querer la última frase del texto de reglas del Draco golpetrueno. El texto de Oracle actualizado aparece arriba.

- La segunda habilidad del Draco golpetrueno no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas para lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.
- La segunda habilidad del Draco golpetrueno no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico del coste de ese hechizo.
- Si tienes varios comandantes, copiarás el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances este turno por cada vez que hayas lanzado cualquiera de ellos. Por ejemplo, si lanzaste un comandante una vez y otro dos veces, copiarás ese hechizo tres veces.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), las copias tendrán el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse.
- Si un hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, las copias tienen el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para las copias. 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 las copias también.
- Las copias que crea la habilidad disparada retrasada del Draco golpetrueno se crean en la pila, así que no se “lanzan”.

Eris, rugido de la tormenta

{8} {U} {R}

Criatura legendaria — Brujo elemental

4/4

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada valor de maná distinto entre las cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Vuela, destreza.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, crea una ficha de criatura Elemental Dragón roja 4/4 con las habilidades de volar y destreza.

- El valor de maná de una carta partida en el cementerio es el valor de maná total de ambas mitades de esa carta. No tiene dos valores de maná.
- El valor de maná de una carta de dos caras en tu cementerio siempre es el valor de maná de la cara frontal.
- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Los hechizos que se lanzaron antes de que Eris entrara al campo de batalla se cuentan. Si Eris fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

Erupción elemental

{4} {R} {R}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Elemental Dragón roja 4/4 con las habilidades de volar y destreza.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Las copias de la Erupción elemental creadas por su habilidad de tormenta van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
  - La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
  - Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- 

Exploradora de las arenas

{1} {W}

Criatura — Explorador humano

2/2

Cuando la Exploradora de las arenas entre al campo de batalla, si un oponente controla más tierras que tú, busca en tu biblioteca una carta de Desierto, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte, crea una ficha de criatura Guerrero Arena roja, verde y blanca 1/1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La Exploradora de las arenas debe estar en el campo de batalla para que su última habilidad se dispare. Si se pone en tu cementerio al mismo tiempo que una o más cartas de tierra de las cuales eres propietario, su habilidad no se disparará.
- 

Félix Cincobotas

{2} {B} {G} {U}

Criatura legendaria — Bribón cieno

5/4

Amenaza, rebatir {2}.

Si una criatura que controlas hace daño de combate a un jugador y esto hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- La última habilidad de Félix afecta solo a las habilidades disparadas cuyas condiciones de disparo se refieren específicamente a que se haga daño. No afecta a las habilidades disparadas que fueran a dispararse por el resultado de ese daño. Por ejemplo, si controlas a Félix y también una copia del Compañero de manada de Ajani (“Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Compañero de manada de

Ajani”) y una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a un jugador, la habilidad disparada del Compañero de manada de Ajani solo se disparará una vez.

- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la última habilidad de Félix. Por ejemplo, si el Colmillodón a la carga (“Si el Colmillodón a la carga fuera a hacer daño de combate a un jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño a ese jugador”) hace daño de combate a un jugador, la habilidad de Félix no hará que el daño que hace se duplique una vez adicional.
- La última habilidad de Félix no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Félix, que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador hace que las habilidades de los permanentes que controlas se disparen tres veces. Una tercera copia de Félix hace que dichas las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.

---

Fundición de falsificador

{2} {U}

Artefacto

{T}: Agrega {U}. Cuando uses este maná para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 3 o menos, puedes exiliar ese hechizo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve.

{3} {U} {U}, {T}: Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre las cartas exiliadas con la Fundición de falsificador sin pagar sus costes de maná. Activa esto solo como un conjuro.

- El maná que agrega la Fundición de falsificador se puede usar en cualquier cosa, no solo para hechizos de instantáneo o de conjuro con valor de 3 o menos.
- La habilidad disparada retrasada se disparará tanto si la Fundición de falsificador sigue en el campo de batalla como si no.
- Cuando se lance un hechizo de instantáneo o de conjuro con {X} en su coste de maná usando el maná que agrega la Fundición de falsificador, usa el valor de X elegido cuando lances ese hechizo para determinar si la habilidad disparada retrasada se dispara o no.
- Eliges qué hechizos lanzar (o no) en cuanto la última habilidad de la Fundición de falsificador se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno.
- Lanzas los hechizos de uno en uno en cuanto la última habilidad de la Fundición de falsificador se resuelve, eligiendo modos, objetivos, etc. El último hechizo que lances será el primero en resolverse. Ignora las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en los tipos de las cartas. Se deben seguir las demás restricciones de tiempo, como “lanza [este hechizo] solo durante el combate”.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un 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.

---

Gonti, adquisidor astuto

{2} {B} {G} {U}

Criatura legendaria — Bribón etergénito

5/5

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de los cuales no eres propietario.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan 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 y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

- Puedes mirar y jugar las cartas exiliadas boca abajo con la última habilidad de Gonti (y usar maná de cualquier tipo para hacerlo) incluso si Gonti deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de Gonti, ese jugador no puede mirar ni jugar cartas ya exiliadas con Gonti, pero tú todavía puedes.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la última habilidad de Gonti. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
- Si dejas el juego, las cartas exiliadas boca abajo permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

---

Kirri, brote talentoso

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

Criatura legendaria — Druida planta

0/3

Las otras Plantas y Pueblo-arbóreos que controlas obtienen +2/+0.

Al comienzo de tu fase principal poscombate, regresa la carta de Planta, Pueblo-arbóreo o tierra objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Una criatura que sea a la vez una Planta y un Pueblo-arbóreo solo obtiene +2/+0 de la primera habilidad de Kirri.

---

Lanzahechizos chispeante

{3} {R} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando la Lanzahechizos chispeante entre al campo de batalla, si la lanzaste, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances este turno tiene la habilidad de tormenta. *(Cuando lances ese hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- La segunda habilidad de la Lanzahechizos chispeante se dispara si la lanzas desde cualquier zona. No se dispara si pones la Lanzahechizos chispeante en el campo de batalla sin lanzarla.
- Las copias de un hechizo con la habilidad de tormenta creadas por su habilidad de tormenta van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.

#### Muerte antes del amanecer

{3} {R}

Instantáneo

Hasta el final del turno, las criaturas forajidas que controlas obtienen +1/+0 y ganan “{T}: Esta criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo”. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

- Si una criatura deja el campo de batalla mientras la habilidad que le otorga Muerte antes del amanecer sigue en la pila, usa la fuerza de esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.

#### Pañuelo de ladrona onírica

{2}

Artefacto — Equipo

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, mira la primera carta de su biblioteca y luego exíliala boca abajo. Mientras permanezca exiliada, puedes jugarla y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

Equipar {1}.

- Puedes mirar y jugar las cartas exiliadas boca abajo con la primera habilidad del Pañuelo de ladrona onírica (y usar maná de cualquier tipo para hacerlo) incluso si el Pañuelo de ladrona onírica y/o la criatura equipada deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control del Pañuelo de ladrona onírica y/o la criatura equipada, ese jugador no puede mirar ni jugar cartas ya exiliadas con el Pañuelo de ladrona onírica, pero tú todavía puedes.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la primera habilidad del Pañuelo de ladrona onírica. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
- Si dejas el juego, las cartas exiliadas boca abajo permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

Partiremos al amanecer

{2} {W}

Encantamiento

Los hechizos de criatura legendaria que lances tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo de criatura legendaria cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Siempre que tu comandante ataque, crea una ficha de criatura Mercenario roja 1/1 con “{T}: La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Si controlas el comandante de otro jugador, no crearás un Mercenario cuando ataques con esa criatura. Sin embargo, si otro jugador controla tu comandante, crearás un Mercenario cuando ataque.
- Si tienes dos comandantes y ambos se declaran como atacantes, la última habilidad de Partiremos al amanecer se disparará dos veces.

---

Reclutamiento descorazonado

{6} {B} {B}

Conjuro

Exilia todas las criaturas. Por cada carta exiliada de esta manera, puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo. Exilia el Reclutamiento descorazonado.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
  - Si cualesquiera de las cartas son cartas de tierra (tal vez porque eran tierras y se convirtieron en criaturas), puedes jugarlas desde el exilio siguiendo las reglas normales sobre cuándo jugar tierras.
-



Reserva de cactus

Tierra — Desierto

La Reserva de cactus entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega un maná de cualquier tipo que pueda producir una tierra que controlas.

{3}: Hasta el final del turno, la Reserva de cactus se convierte en una criatura Planta verde X/X con la habilidad de alcance, donde X es el mayor valor de maná entre tus comandantes. Sigue siendo una tierra.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Cualquier cambio al tipo de una tierra o a las habilidades ganadas por una tierra puede afectar a los tipos de maná que esa tierra produce.
- La segunda habilidad de la Reserva de cactus verifica los efectos de todas las habilidades que producen maná de las tierras que controlas, pero no verifica sus costes ni su legalidad. Por ejemplo, el Chapitel de la industria dice: “{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color. Activa esto solo si controlas un artefacto”. Si controlas el Chapitel de la industria y la Reserva de cactus, puedes girar la Reserva de cactus para obtener maná de cualquier color. No importa si controlas un artefacto, si puedes pagar 1 vida o si el Chapitel de la industria está enderezado.
- La Reserva de cactus no se fija en ninguna restricción o condición que pusieran tus tierras sobre el maná que producen, como la del Rancho bucólico o la habilidad que otorga el Retiro discreto. Solo produce un maná del tipo apropiado, sin restricciones ni condiciones.
- Si la Reserva de cactus se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.
- No importa dónde esté tu comandante (o comandantes, si es que tienes más de uno por la habilidad de camarada o algo similar). El valor de X 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).

---

Retiro discreto

{3} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

La tierra encantada tiene “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para lanzar hechizos forajidos o activar habilidades de fuentes forajidas”. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

Siempre que lances tu primer hechizo forajido cada turno, robas una carta y pierdes 1 vida.

- “Fuentes forajidas” incluye cualquier objeto con al menos uno de los tipos de criatura Asesino, Mercenario, Pirata, Bribón o Brujo. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar la habilidad de una criatura forajida que controlas o de una carta forajida en tu mano o cementerio.
  - Puedes usar los dos manás que agrega la habilidad que otorga el Retiro discreto para el mismo hechizo o habilidad activada o dos hechizos y/o habilidades activadas diferentes.
-

Retumbarrilla

{10}{G}

Criatura — Elemental planta

8/8

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de tierra en tu cementerio.

Vigilancia, alcance, arrollar.

Cuando la Retumbarrilla entre al campo de batalla, las otras criaturas que controlas obtienen +3/+3 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La primera habilidad de la Retumbarrilla no cambia su valor de maná, que siempre es 11.
- La última habilidad de la Retumbarrilla afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán +3/+3 ni ganarán la habilidad de arrollar.

---

Reverdecimiento vengativo

{4}{G}{G}

Conjuro

Regresa hasta tres cartas de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla giradas. Crea esa misma cantidad de fichas de criatura Guerrero Planta verdes 4/2 con la habilidad de alcance.

Retrospectiva {6}{G}{G}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.*)

- La cantidad de fichas de Guerrero Planta que se crean es igual a la cantidad de cartas de tierra regresadas de tu cementerio al campo de batalla con el Reverdecimiento vengativo. Por ejemplo, si lanzas el Reverdecimiento vengativo haciendo objetivo a tres cartas de Bosque en tu cementerio pero dos de esas cartas de Bosque se exilian en respuesta, regresarás la carta de Bosque restante y crearás una ficha de Guerrero Planta.

---

Robahechizos sonriente

{4}{U}

Criatura — Bribón hechicero djinn

3/3

Destello.

Vuela.

Cuando la Robahechizos sonriente entre al campo de batalla, exilia el hechizo objetivo que controla un oponente.

Siempre que la Robahechizos sonriente ataque, si se exilió una carta con ella, puedes lanzar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Los hechizos que no se pueden contrarrestar se pueden seguir exiliando con la habilidad disparada de la Robahechizos sonriente. No se resolverán.

- Eliges si quieres lanzar la carta exiliada en cuanto la última habilidad de la Robahechizos sonriente se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en los tipos de la carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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 lanzas una carta exiliada con la Robahechizos sonriente, irá a la pila. De ahí, probablemente vaya al campo de batalla o de vuelta al cementerio de su propietario. Incluso si regresa al exilio, ya no estará exiliada con la Robahechizos sonriente, por lo que no podrás lanzarla otra vez.

Robatumbas carbonizado

{2} {B}

Criatura — Mercenario esqueleto

3/1

Cuando el Robatumbas carbonizado entre al campo de batalla, regresa la carta forajida objetivo de tu cementerio a tu mano.

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

El Robatumbas carbonizado escapa con un contador

+1/+1 sobre él.

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

Sin miedo a lo desconocido

{2}{R}

Conjuro

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

Desandar. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta de tierra además de pagar sus otros costes.)*

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Lanzar una carta con su habilidad de desandar funciona igual que lanzar cualquier otro hechizo, con dos excepciones: lo lanzas desde tu cementerio, en vez de tu mano, y debes descartar una carta de tierra como coste adicional.
- Lanzar una carta con la habilidad de desandar desde tu cementerio sigue las reglas normales sobre cuándo lanzarla.
- Cuando un hechizo con la habilidad de desandar que lanzas desde tu cementerio se resuelve, no se resuelve o es contrarrestado, regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarlo.
- Si el jugador activo lanza un hechizo que tiene la habilidad de desandar, ese jugador puede lanzar esa carta de nuevo después de que se resuelva, antes de que otro jugador pueda remover la carta del cementerio. El jugador activo tiene prioridad después de que el hechizo se resuelva, por lo que puede lanzar inmediatamente un hechizo nuevo. Como lanzar una carta con la habilidad de desandar desde el cementerio mueve esa carta a la pila, nadie tendrá la oportunidad de afectarla mientras siga en el cementerio.

---

Stella Lee, el comodín

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Bribón humano

2/4

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

{T}: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Activa esto solo si lanzaste tres o más hechizos este turno.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que Stella Lee entrara al campo de batalla se cuentan. Si Stella Lee fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la primera habilidad de Stella Lee. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- La copia creada por la última habilidad de Stella Lee 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.

- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si un 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 la copia. 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.
- La copia que crea la última habilidad de Stella Lee se crea en la pila, así que no se “lanza”.

#### Tablón de recompensas

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{1}, {T}: Pon un contador de recompensa sobre la criatura objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

Siempre que una criatura con un contador de recompensa sobre ella muera, cada uno de los oponentes de su controlador roba una carta y gana 2 vidas.

- La última habilidad del Tablón de recompensas se fija en cualquier contador de recompensa sobre cualquier criatura, no solo en uno de ese Tablón de recompensas. Por ejemplo, supongamos que los jugadores A y B controlan cada uno un Tablón de recompensas y el jugador C controla una criatura con un contador de recompensa sobre ella (sin importar cómo llegó allí ese contador de recompensa). Cuando esa criatura muera, se disparará la habilidad de cada Tablón de recompensas. Cada una de esas habilidades hará que los jugadores A y B roben una carta y ganen 2 vidas, por un total de dos cartas y 4 vidas para cada uno de ellos. El jugador C sólo podrá llorar por su criatura y planear la venganza.

#### Vara de zahorí de líneas místicas

{2}

Artefacto

{1}, {T}: Muele una carta. Puedes poner en tu mano una carta de instantáneo o de conjuro de entre las cartas molidas de esta manera.

Girar una criatura legendaria enderezada que controles:

Endereza la Vara de zahorí de líneas místicas.

- Puedes girar cualquier criatura legendaria enderezada que controles, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la segunda habilidad activada de la Vara de zahorí de líneas místicas.

Vihaan, despiertaoro  
{R} {W} {B}  
Criatura legendaria — Brujo enano  
3/3

Los otros forajidos que controlas tienen las habilidades de vigilancia y prisa. (*Los Asesinos, Mercenarios, Piratas, Bribones y Brujos son forajidos.*)

Al comienzo del combate en tu turno, puedes hacer que los Tesoros que controlas se conviertan en criaturas artefacto Asesino Constructo 3/3 además de sus otros tipos hasta el final del turno.

- Si un Tesoro que controlas ya es una criatura para cuando la segunda habilidad de Vihaan se resuelve y eliges aplicar su efecto a todos los Tesoros que controlas, ese efecto sobrescribirá cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia de esa criatura a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- Los Tesoros que controlas conservarán las habilidades que tenían mientras sean criaturas.

---

Yuma, protector orgulloso  
{5} {R} {G} {W}  
Criatura legendaria — Guardabosque humano  
6/6

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de tierra en tu cementerio.

Siempre que Yuma, protector orgulloso entre al campo de batalla o ataque, puedes sacrificar una tierra. Si lo haces, roba una carta.

Siempre que una carta de Desierto vaya a tu cementerio desde cualquier parte, crea una ficha de criatura Guerrero Planta verde 4/2 con la habilidad de alcance.

- Yuma debe estar en el campo de batalla para que su última habilidad se dispare. Si se pone en tu cementerio al mismo tiempo que una carta de Desierto de la que eres propietario, su habilidad no se disparará.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE EL GRAN BOTÍN

Botín, la Clave de Todo  
{G} {U} {R}  
Criatura legendaria — Noble bestia  
1/2

Rebatir {1}.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tipos de cartas entre los otros permanentes que no sean tierra que controlas. Puedes jugar esas cartas este turno.

- El valor de X se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Botín.

- Los tipos de carta que podrían aparecer entre tus permanentes que no sean tierra son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, planeswalker y estirpe. (“Estirpe” es el nuevo nombre del tipo de carta que antes se llamaba tribal. Las cartas tribales existentes se convertirán en cartas de estirpe en una futura actualización de los textos en Oracle).
- Las tierras no se tienen en cuenta al calcular el valor de X. Por ejemplo, si controlas una tierra artefacto pero ningún otro artefacto, artefacto no contará para el valor de X.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la última habilidad de Botín. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

#### Control de plagas

{W} {B}

Conjuro

Destruye todos los permanentes que no sean tierra con valor de maná de 1 o menos.

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

- Si el coste de maná de un permanente incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
- El valor de maná de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.

#### Cornucopia antigua

{2} {G}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo que sea de uno o más colores, puedes ganar 1 vida por cada color de ese hechizo. Haz esto solo una vez por turno.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Una vez que elijas ganar vidas usando la habilidad disparada de la Cornucopia antigua, esa habilidad no se disparará otra vez ese turno.
- La habilidad disparada de la Cornucopia antigua cuenta la cantidad de colores que tiene el hechizo (de uno a cinco), no cuántos símbolos de maná de color hay en su coste de maná o cuántos colores de maná usaste.
- La habilidad disparada de la Cornucopia antigua se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado. Si ese hechizo es contrarrestado, usa su última información conocida para determinar de qué colores era.

Cosechador de miseria

{3} {B} {B}

Criatura — Espíritu

5/4

Amenaza.

Cuando el Cosechador de miseria entre al campo de batalla, las otras criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

{1} {B}, descartar el Cosechador de miseria: La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

- La segunda habilidad del Cosechador de miseria afecta solo a las otras criaturas que estén en el campo de batalla cuando se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno y los permanentes que no sean criatura que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán -2/-2.

---

Descanse en paz

{1} {W}

Encantamiento

Cuando Descanse en paz entre al campo de batalla, exilia todos los cementerios.

Si una carta o ficha fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- Mientras Descanse en paz esté en el campo de batalla, las habilidades que se disparan siempre que una criatura muera no se dispararán porque las cartas y las fichas no van nunca al cementerio de un jugador.
- Si un hechizo destruye Descanse en paz, Descanse en paz se exiliará y el hechizo irá al cementerio de su propietario.
- Si una carta se descarta mientras Descanse en paz está en el campo de batalla, las habilidades que funcionan cuando se descarta una carta (como la de demencia) siguen funcionando, aunque esa carta nunca llegue al cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada (como la primera habilidad de Chandra en llamas) pueden encontrar esa carta en el exilio.

---

Duplicación fundida

{1} {R}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia del artefacto o criatura objetivo que controlas, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- 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 ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.



- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- 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.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.

#### Duplicador esotérico

{2} {U}

Artefacto — Pista

Siempre que sacrifiques el Duplicador esotérico u otro artefacto, puedes pagar {2}. Si lo haces, al comienzo del próximo paso final, crea una ficha que es una copia de ese artefacto.

{2}, sacrificar el Duplicador esotérico: Roba una carta.

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

#### Espada de opulencia y poder

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene protección contra instantáneos y contra conjuros.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro. Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Equipar {2}.

- Protección contra instantáneos y contra conjuros significa que la criatura equipada no puede ser objetivo de hechizos de instantáneo, hechizos de conjuro o de habilidades de cartas de instantáneo o de conjuro (como, por ejemplo, una habilidad de una carta de instantáneo que se dispara cuando se activa la habilidad de ciclo de esa carta) y que se previene todo el daño que ese hechizo o carta de instantáneo o de conjuro fuera a hacer. Nada más aparte de estos eventos es prevenido o ilegal.

- La copia creada por la habilidad disparada retrasada de la Espada de opulencia y poder 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- 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 divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- 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 la copia. 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.
- La copia que crea la habilidad disparada retrasada de la Espada de opulencia y poder se crea en la pila, así que no se “lanza”.

#### Forja territorial

{4} {R}

Artefacto

Cuando la Forja territorial entre al campo de batalla, si la lanzaste, exilia el artefacto o tierra objetivo.

La Forja territorial tiene todas las habilidades activadas de la carta exiliada.

- La Forja territorial solo gana habilidades activadas. No gana habilidades disparadas ni habilidades estáticas. Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y pueden tener los dos puntos en el texto recordatorio.
- Si una habilidad activada de la carta exiliada hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de esa habilidad de la Forja territorial como si hiciera referencia a la Forja territorial. Por ejemplo, si la carta exiliada es el Premio del bandido (que tiene la habilidad “{2}, {T}, remover dos contadores de saqueo del Premio del bandido: Roba una carta”), tratarías la versión de la habilidad de la Forja territorial como si dijera “{2}, {T}, remover dos contadores de saqueo de la Forja territorial: Roba una carta”.

#### Gran abolidor

{W} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Durante tu turno, tus oponentes no pueden lanzar hechizos ni activar habilidades de artefactos, criaturas o encantamientos.

- El Gran abolidor no impide que tus oponentes activen habilidades de cartas de artefacto, de criatura o de encantamiento en zonas que no sean el campo de batalla (como las habilidades de ciclo, por ejemplo).
- El Gran abolidor no afecta a las habilidades disparadas ni a las habilidades estáticas.

Granjero de brotespinosos

{2}{G}{G}

Criatura — Druida planta

5/5

Arrolla.

Cuando el Granjero de brotespinosos entre al campo de

batalla, crea dos fichas de Comida. (*Son artefactos con*

*“{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.”*)

Siempre que el Granjero de brotespinosos ataque, puedes

sacrificar una Comida. Si lo haces, muele tres cartas.

Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre ellas.

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas de otras colecciones, no es un tipo de criatura.
- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida.
- No puedes sacrificar una sola ficha de Comida para pagar varios costes.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Jaula de coleccionista

{1}{W}

Artefacto

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

{1}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, si controlas tres o más criaturas con fuerzas distintas, puedes jugar la carta exiliada sin pagar su coste de maná.

- Cualquier jugador que haya controlado un permanente con una habilidad de esconder desde que una carta se exilió con ella puede mirar esa carta.
- Anteriormente, los permanentes con la mecánica de esconder entraban al campo de batalla girados. Esta habilidad se ha quitado de la definición de esconder. Las cartas más antiguas se corrigieron y tienen un párrafo adicional que dice “[Este permanente] entra al campo de batalla girado” y ahora tienen la habilidad de esconder 4.
- Ahora la habilidad de esconder hace que pongas el resto de las cartas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio en vez de en cualquier orden.
- La última habilidad de la Jaula de coleccionista mira las criaturas que controlas en cuanto se resuelve para determinar si puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si controlas una criatura 4/5, una criatura 1/1 y una criatura 2/1, tienes tres fuerzas distintas entre las criaturas que controlas.
- Eliges si quieres jugar la carta exiliada en cuanto la última habilidad de la Jaula de coleccionista se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y jugarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo jugarla basadas en los tipos de la carta. Sin embargo, nunca puedes jugar tierras en los turnos de otros jugadores.

- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
  - 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.
- 

Jitte perdido

{1}

Artefacto legendario — Equipo

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate, pon un contador de carga sobre el Jitte perdido.

Remover un contador de carga del Jitte perdido: Elige uno:

- Endereza la tierra objetivo.
- La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
- Pon un contador +1/+1 sobre la criatura equipada.

Equipar {1}.

- Con el primer modo de la habilidad activada del Jitte perdido, puedes hacer objetivo a una tierra que ya esté enderezada.
  - Elegir una criatura que ya se haya declarado como una bloqueadora como el objetivo del segundo modo de una habilidad activada no hará que esa criatura deje de bloquear.
- 

Nexo de la creación

{6}

Artefacto

Al comienzo del combate en tu turno, roba una carta.

Luego, puedes exiliar una carta de artefacto o de criatura de tu mano. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de la carta exiliada, excepto que es una criatura artefacto Gólem 3/3 además de sus otros tipos.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta exiliada y nada más.
  - Si la carta exiliada 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 permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta copiada también funcionará.
- 

Orbe de torpor

{2}

Artefacto

Las criaturas no hacen que se disparen habilidades cuando entran al campo de batalla.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- El Orbe de torpor impide que se disparen las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de una criatura, así como las otras habilidades disparadas que se dispararían cuando una criatura entra al campo de batalla.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad del Orbe de torpor. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella obtendrá su contador +1/+1.
- El evento de disparo no tiene que especificar las “criaturas” que entren al campo de batalla. Por ejemplo, la Capitana Tempestad, saqueadora de cosmio del lanzamiento *Las cavernas perdidas de Ixalan* tiene una habilidad que dice “Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Pirata objetivo que controlas”. Si una criatura artefacto entra al campo de batalla bajo tu control, esa habilidad no se disparará. Si un artefacto que no sea criatura entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad se disparará.
- Las habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, incluidas las muchas habilidades que piden al controlador de una criatura que elija un color o tipo de criatura, no se ven afectadas.
- Mira el permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará. Por ejemplo, si controlas la Marcha de las máquinas, que dice, en parte, “Cada artefacto que no sea criatura es una criatura artefacto”, cada artefacto será una criatura en el momento en el que entre al campo de batalla y no hará que se disparen habilidades disparadas.
- Si el Orbe de torpor y una criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo, esa criatura que entra al campo de batalla no hará que se disparen habilidades disparadas.

#### Panorámica de Perdición

Tierra

La Panorámica de Perdición entra al campo de batalla girada. En cuanto entre, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

{1}, {T}: Por cada color entre los permanentes

monocolores que controlas, agrega un maná de ese color.

- La última habilidad de la Panorámica de Perdición es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Los cinco colores son blanco, azul, negro, rojo y verde, por lo que la última habilidad de la Panorámica de Perdición puede producir un máximo de cinco manás.

Rescatadora de las tormentas

{2} {G}

Criatura — Artífice humano

1/1

Cuando la Rescatadora de las tormentas entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 3/3.

{2}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre cada ficha de criatura que controlas. Ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- En el caso improbable de que los contadores +1/+1 no se puedan poner sobre una o más fichas de criatura que controlas, esas fichas de criatura seguirán ganando la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
- 

Saqueador generoso

{1} {R}

Criatura — Bribón humano

2/2

Amenaza.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes crear una ficha de Tesoro. Cuando lo hagas, el oponente objetivo crea una ficha de Tesoro girada.

Siempre que el Saqueador generoso ataque, hace una cantidad de daño al jugador defensor igual a la cantidad de artefactos que controla.

- No eliges un objetivo para la primera habilidad disparada del Saqueador generoso cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando creas una ficha de Tesoro 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, la habilidad disparada no es un crimen, pero la habilidad disparada reflexiva puede serlo.
- 

Sintetizador de simulacros

{2} {U}

Artefacto

Cuando el Sintetizador de simulacros entre al campo de batalla, adivina 2.

Siempre que otro artefacto con valor de maná de 3 o más entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

- Si el coste de maná de un artefacto en el campo de batalla incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - La habilidad de la ficha de Constructo creada por la última habilidad del Sintetizador de simulacros cuenta al propio Constructo, por lo que será al menos una 1/1.
-

Tejemateria oltec

{2}{W}

Criatura — Artífice humano

2/4

Siempre que lances un hechizo de criatura, elige uno:

- Crea una ficha de criatura artefacto Gnomo incolora

1/1.

- Crea una ficha que es una copia de la ficha de artefacto objetivo que controlas.

- La habilidad del Tejemateria oltec se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
  - La nueva ficha copia las características originales de la ficha objetivo tal y como las describe el efecto que creó la ficha objetivo y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si la ficha objetivo está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la ficha copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0. (La mayoría de fichas no tienen coste de maná a menos que estén copiando otra cosa).
  - Si la ficha copiada está copiando otra cosa, la nueva ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa ficha.
  - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la ficha copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la ficha copiada también funcionará.
- 

Tirano camaragénito

{5}{G}{G}

Criatura — Dinosaurio

6/6

Arrolla.

Siempre que el Tirano camaragénito u otra criatura con fuerza de 4 o más entre al campo de batalla bajo tu control, ganas 3 vidas y robas una carta.

Cuando el Tirano camaragénito muera, si no es una ficha, crea una ficha que es una copia de él, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos.

- Si una o más habilidades estáticas que se aplican a una criatura que entra al campo de batalla cambian su fuerza, esas habilidades se considerarán al determinar si se dispara o no la segunda habilidad del Tirano camaragénito. Sucede lo mismo con los efectos de reemplazo que se le aplican, como entrar al campo de batalla con uno o más contadores +1/+1 o entrar al campo de batalla como una copia de otra criatura.
- Una vez que la segunda habilidad del Tirano camaragénito se haya disparado, reducir la fuerza de la criatura o removerla del campo de batalla no impedirá que ganes vidas y robes una carta.
- Salvo por la excepción detallada, la ficha copia exactamente lo que está impreso en el Tirano camaragénito y nada más (a menos que el Tirano camaragénito esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si el Tirano camaragénito estaba girado o enderezado, si tenía contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si el Tirano camaragénito estaba copiando otra cosa cuando estuvo por última vez en el campo de batalla pero de alguna manera seguía teniendo su última habilidad, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que copiase el Tirano camaragénito con las excepciones detalladas.
  - Cuando la ficha que es una copia del Tirano camaragénito entre al campo de batalla, su segunda habilidad se disparará.
- 

#### Vasija de recuerdos

{3} {R} {R}

#### Artefacto

{T}, exiliar la Vasija de recuerdos: Cada jugador exilia las siete primeras cartas de su biblioteca. Hasta tu próximo turno, los jugadores pueden jugar cartas que exiliaron de su biblioteca de esta manera y no pueden jugar cartas de su mano. Activa esto solo como un conjuro.

- La Vasija de recuerdos tiene un pequeño cambio en su texto para aclarar que los jugadores solo pueden jugar las cartas que exiliaron de su biblioteca durante el efecto de la habilidad activada, no la Vasija de recuerdos que se exilió para activar la habilidad. El texto de Oracle actualizado aparece arriba.
  - Los jugadores pagan todos los costes y siguen todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la habilidad de la Vasija de recuerdos. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, su propietario solo puede jugarla durante su fase principal mientras la pila esté vacía.
  - Los jugadores pueden seguir jugando cartas de las zonas que no sean su mano si algo se lo permitiese.
- 

#### Viaje por los caminos del presagio

{3} {G}

#### Encantamiento

Cuando el Viaje por los caminos del presagio entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca hasta cinco cartas de tierra con nombres distintos, exílialas y luego baraja.

Al comienzo de tu paso final, elige una carta al azar exiliada con el Viaje por los caminos del presagio y ponla en el campo de batalla girada.

- Puedes buscar en tu biblioteca solo una carta de tierra y exiliarla, si quieres.
  - Mientras esté en tu biblioteca, una carta de dos caras solo tiene el nombre de su cara frontal. No es posible mostrar dos cartas de dos caras que sean iguales de esta manera.
-



Yelmo del Trotamundos

{2} {U}

Artefacto

Si fueras a crear una o más fichas de artefacto, en vez de eso, crea esas fichas más una ficha de Mapa adicional.

*(Es un artefacto con "{1}, {T}, sacrificar este artefacto:*

*La criatura objetivo que controlas explora. Activa esto solo como un conjuro".)*

{1} {U}, {T}: Crea una ficha que es una copia de la ficha de artefacto objetivo que controlas.

- La primera habilidad del Yelmo del Trotamundos se aplica a todos los tipos de fichas de artefacto que cree su controlador, no solo a las fichas de Mapa.
- La ficha de Mapa adicional no tendrá ninguna de las habilidades con las que se crearon las otras fichas. Cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como "girada" o "exilia esa ficha al final del combate") se aplica tanto a las fichas originales como a la de Mapa.
- No hace falta que controles el hechizo o habilidad que crea las fichas, pero tienes que ser quien crea las fichas para que la primera habilidad del Yelmo del Trotamundos se aplique.
- La nueva ficha que crea la última habilidad del Yelmo del Trotamundos copia las características originales de la ficha objetivo tal y como las describe el efecto que creó la ficha objetivo y nada más (a menos que esa ficha esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si la ficha objetivo está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0. (La mayoría de fichas no tienen coste de maná a menos que estén copiando otra cosa).
- Si la ficha copiada está copiando otra cosa, la nueva ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la ficha copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo "en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla" o "[este permanente] entra al campo de batalla con" de la ficha copiada también funcionará.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE NOTICIAS DE ÚLTIMA HORA

Absorber maná

{U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Al comienzo de tu próxima fase principal, agrega una cantidad de {C} igual al valor de maná de ese hechizo.

- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando Absorber maná intenta resolverse, Absorber maná no se resuelve. No agregas maná al comienzo de tu próxima fase principal. Si el objetivo es legal pero no es contrarrestado (probablemente porque un efecto diga que el hechizo no puede ser contrarrestado), sí que agregas maná.
- La habilidad disparada retrasada de Absorber maná generalmente se disparará al comienzo de tu fase principal precombate. Sin embargo, si lanzas Absorber maná durante tu fase principal precombate o durante tu fase de combate, su habilidad disparada retrasada se disparará al comienzo de la fase principal poscombate de ese turno.

---

Agonía terminal

{2} {B} {R}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo.

Demencia {B} {R}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

*Cuando lo hagas, lánzala por su coste de demencia o ponla en tu cementerio.)*

- Las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas en el cementerio de un jugador desde cualquier otro lugar no hacen que esas cartas se descarten.
  - La habilidad de demencia funciona de forma independiente a la razón por la que descartas la carta. Puedes descartarla para pagar un coste, porque un hechizo o habilidad te dice que lo hagas o porque tienes demasiadas cartas en la mano durante tu paso de limpieza. Sin embargo, no puedes descartar una carta con la habilidad de demencia simplemente porque quieras.
  - Una carta con la habilidad de demencia que se descarta se considera como descartada, aunque vaya al exilio en lugar de al cementerio. Si fue descartada para pagar un coste, ese coste se pagó. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.
  - Un hechizo lanzado por su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado, etcétera. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta de permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o de conjuro).
  - Lanzar un hechizo con la habilidad de demencia ignora las reglas sobre cuándo jugar esa carta que se basan en el tipo de carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro con la habilidad de demencia si lo descartas durante el turno de un oponente.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de demencia) 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.
  - Si eliges no lanzar una carta con la habilidad de demencia cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve, esta va a tu cementerio. La habilidad de demencia no te da otra oportunidad para lanzarla más adelante.
  - Si descartas una carta con la habilidad de demencia para pagar el coste de un hechizo o una habilidad activada, la habilidad disparada de demencia de esa carta (y el hechizo en el que esa carta se convierte, si eliges lanzarla) se resolverá antes que el hechizo o habilidad por el que pagó el descarte.
  - Si descartas una carta con la habilidad de demencia mientras un hechizo o habilidad se resuelve, esta va inmediatamente al exilio. Continúa resolviendo ese hechizo o habilidad, teniendo en cuenta que la carta que descartaste no está en tu cementerio en este momento. Su habilidad disparada de demencia irá a la pila una vez que ese hechizo o habilidad haya terminado de resolverse.
-

Alegría de los forajidos

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

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige una opción al azar. Crea una ficha de criatura roja y blanca con esas características.

- Guerrero Humano 3/1 con las habilidades de arrollar y prisa.
- Clérigo Humano 2/1 con las habilidades de vínculo vital y prisa.
- Bribón Humano 1/2 con la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.

- En cuanto pongas en la pila la habilidad disparada de la Alegría de los forajidos, eliges un modo al azar. Los jugadores pueden responder a la habilidad conociendo qué ficha va a crearse.
- 

Amuleto de archimago

{U}{U}{U}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo objetivo.
- El jugador objetivo roba dos cartas.
- Gana el control del permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 1 o menos.

- El valor de maná de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.
- 

Arrojar

{1}{R}

Instantáneo

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

Arrojar hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace Arrojar.
  - Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
  - Los jugadores solo podrán responder a este hechizo después de que se lance y se paguen todos sus costes. Nadie puede intentar interferir con la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.
-

### Babanuladora

{G} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo, habilidad activada o habilidad disparada objetivo. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers son habilidades activadas.
  - Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
  - Una habilidad de maná activada es aquella que agrega maná en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná y se dispara por una habilidad de maná activada.
  - No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo.
  - Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- 

### Camino al exilio

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Camino al exilio intente resolverse, el hechizo no se resuelve. El controlador de la criatura no buscará una carta de tierra básica.
  - No es necesario que el controlador de la criatura exiliada busque una tierra básica en su biblioteca. Si ese jugador no lo hace, no barajará su biblioteca.
- 

### Capturar la esencia

{U} {U}

Instantáneo

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

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

---

Confiscar pensamientos

{B}

Conjuro

El jugador objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta. Pierdes 2 vidas.

- Pierdes 2 vidas incluso si el jugador objetivo no tiene cartas que no sean tierra en su mano que descartar.

---

Creatividad indomable

{X} {R} {R} {R}

Conjuro

Destruye X artefactos y/o criaturas objetivo. Por cada permanente destruido de esta manera, su controlador muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de artefacto o de criatura y exilia esa carta. Esos jugadores ponen las cartas exiliadas en el campo de batalla y luego barajan.

- Si un jugador no controla permanentes destruidos de esta manera, ese jugador no muestra cartas de su biblioteca y no la baraja.
- Si un artefacto o criatura se hace objetivo pero no se destruye (tal vez porque ganó la habilidad de indestructible o se convirtió en un objetivo ilegal), no cuenta como uno de los artefactos o criaturas destruidos de esta manera. Un artefacto o criatura que se destruyó pero que va a una zona que no sea el cementerio (como el comandante de un jugador en la variante de Commander) sí cuenta.
- Mientras muestra cartas, un jugador para en cuanto muestre una carta que sea un artefacto o criatura (o ambas). Ese jugador no elige un tipo.
- Si la biblioteca de un jugador ya no contiene ninguna carta de artefacto o de criatura cuando se le pida que muestre cartas, ese jugador muestra su biblioteca entera, no exilia cartas y luego la baraja.
- Todas las cartas exiliadas se ponen en el campo de batalla al mismo tiempo.

---

Crepitar con poder

{X} {X} {X} {R} {R}

Conjuro

Crepitar con poder hace el quintuple de X puntos de daño a cada uno de hasta X objetivos.

- Si eliges 1 como valor de X, te costará {3} {R} {R} lanzar Crepitar con poder y hará cinco puntos de daño a un solo objetivo. Si eliges 2 como valor de X, te costará {6} {R} {R} lanzar Crepitar con poder y hará diez puntos de daño a hasta dos objetivos, y así sucesivamente.
-

Crepitótesis

{3}{U}{R}

Instantáneo

Roba dos cartas. Luego, puedes descartar una carta que no sea tierra. Cuando lo hagas, la Crepitótesis hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

- No eliges una criatura objetivo en el momento en el que lanzas la Crepitótesis. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta que no sea tierra. 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, la habilidad disparada no es un crimen, pero la habilidad disparada reflexiva puede serlo.

---

Crimen

{3}{W}{B}

Conjuro

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura o encantamiento objetivo del cementerio de un oponente.

///

Castigo

{X}{B}{G}

Conjuro

Destruye cada artefacto, criatura y encantamiento con valor de maná de X.

- Para lanzar una carta partida, eliges una mitad para lanzarla. No es posible lanzar las dos mitades de Crimen // Castigo.
- Las cartas partidas tienen dos caras de carta en una única carta. Las características de la mitad que no lanzaste se ignoran mientras el hechizo está en la pila.
- Cada carta partida es una sola carta. Por ejemplo, si descartas una carta partida, eso significa que descartas una carta y no dos. Si un efecto cuenta la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio, Crimen // Castigo cuenta como una, no como dos.
- Cada carta partida tiene dos nombres. Si un efecto te pide que elijas un nombre de carta, puedes elegir uno de esos nombres, pero no los dos.
- Las características de una carta partida son una combinación de sus dos mitades mientras no está en la pila. Por ejemplo, Crimen // Castigo tiene un valor de maná de 7 mientras está en tu biblioteca. Si un efecto te permite buscar en tu biblioteca una carta con un valor de maná de 4 o menos, no podrás encontrar la carta Crimen // Castigo.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con ciertas características, considera solo las características de la mitad que lances.

---

Denigrar

{W}{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta. Pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas.

- Puedes lanzar Denigrar incluso si no controlas ninguna criatura.
  - Eliges sobre qué criatura pones el contador +1/+1 mientras Denigrar se esté resolviendo, después de que el oponente muestre su mano.
- 

#### Derribo

{R} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura bloqueadora objetivo. Las criaturas que fueron bloqueadas por esa criatura este combate ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Las criaturas atacantes que estaba bloqueando la criatura destruida permanecerán bloqueadas (incluso si ninguna criatura estaba bloqueándolas). Una criatura atacante con la habilidad de arrollar que no tenga ninguna criatura bloqueándola puede hacer su daño de combate al planeswalker, batalla o jugador defensor.
  - En algunos casos raros, la criatura bloqueadora no se declaró como una criatura bloqueadora ese combate (por ejemplo, si entró al campo de batalla bloqueando). En ese caso, las criaturas atacantes que estuviese bloqueando no ganarán la habilidad de arrollar aunque la criatura bloqueadora se destruyera.
- 

#### Desdén del tirano

{U} {B}

Instantáneo

Elige uno:

- Destruye la criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos.
  - Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.
- El valor de maná de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.
- 

#### Desgarro del vacío

{W} {U} {B}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Desgarro del vacío. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Desgarro del vacío no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
  - Si haces objetivo a una criatura con la habilidad de rebatir, puedes pagar igualmente el coste de rebatir, pero el Desgarro del vacío no será contrarrestado incluso si no lo haces.
-

Desvío eterno

{G} {W} {U}

Instantáneo

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

- El propietario de la carta elige si la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.
  - Si el Desvío eterno hace objetivo a una ficha, la ficha se pone en la biblioteca y luego deja de existir.
  - Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando el hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.
  - El Desvío eterno no contrarresta hechizos. Un hechizo que no puede ser contrarrestado se puede poner igualmente en la parte superior o en el fondo de la biblioteca de su propietario de esta manera.
- 

Deterioro brusco

{B} {G}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Deterioro brusco. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Deterioro brusco no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
  - Si haces objetivo a una criatura con la habilidad de rebatir, puedes pagar igualmente el coste de rebatir, pero el Deterioro brusco no será contrarrestado incluso si no lo haces.
  - El valor de maná de una ficha que no sea una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que sea una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná que ese objeto.
  - Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Dictado primordial

{3} {G} {G}

Conjuro

Elige dos:

- El jugador objetivo gana 7 vidas.
- Pon el permanente objetivo que no sea criatura en la parte superior de la biblioteca de su propietario.
- El jugador objetivo baraja su cementerio en su biblioteca.
- Busca en tu biblioteca una carta de criatura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Los modos del Dictado primordial se realizan en el orden especificado. Si pones un permanente que no sea criatura en la parte superior de la biblioteca de su propietario y haces que ese jugador baraje su cementerio en su biblioteca, esa carta se barajará.



- El Dictado primordial no irá a tu cementerio hasta que acabe de resolverse, lo que significa que no lo barajarás en tu biblioteca como parte de su propio efecto si te haces objetivo a ti mismo con el tercer modo.
- 

Diezmar

{2} {R} {G}

Conjuro

Destruye el artefacto objetivo, la criatura objetivo, el encantamiento objetivo y la tierra objetivo. *(No puedes lanzar este hechizo a menos que tengas opciones legales para todos sus objetivos.)*

- Debes elegir un objetivo legal para cada objetivo requerido por Diezmar. Sin embargo, si un permanente tiene varios tipos de carta, puede elegirse como el objetivo para más de un caso de la palabra “objetivo”. Por ejemplo, podrías lanzar Diezmar y hacer objetivo a una criatura artefacto, un encantamiento y una tierra.
- 

Disparo certero

{2} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- No puedes lanzar el Disparo certero a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
  - En cuanto el Disparo certero intente resolverse, si una de las criaturas es un objetivo ilegal, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo legal pero la otra criatura no lo es, tu criatura obtendrá igualmente +1/+1.
- 

Enterrada en el jardín

{2} {G} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando Enterrada en el jardín entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas hasta que Enterrada en el jardín deje el campo de batalla.

Siempre que se gire la tierra encantada para obtener maná, su controlador agrega un maná adicional de cualquier color.

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

---

### Electrodominación

{X} {R} {R}

Instantáneo

La Electrodominación hace X puntos de daño a cualquier objetivo. Puedes lanzar un hechizo desde tu mano con valor de maná de X o menos sin pagar su coste de maná.

- Si el objetivo es ilegal para cuando la Electrodominación intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No lanzarás un hechizo desde tu mano.
- Los efectos que te permiten lanzar un hechizo no te permiten jugar una tierra.
- Si el objetivo recibe daño letal de esta manera, seguirá en el campo de batalla mientras lanzas un hechizo desde tu mano. No morirá hasta que la Electrodominación haya terminado de resolverse. Si cualesquiera de sus habilidades se disparan mientras lanzas ese hechizo, esas habilidades se dispararán, pero no se resolverán hasta que el objetivo haya muerto.
- Lanzas el hechizo durante la resolución de la Electrodominación. Ignora las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo del hechizo.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Bancarrota sangrienta, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

---

### Ensartar a los críticos

{2} {R}

Conjuro

Espectáculo {R}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de espectáculo en vez de por su coste de maná si un oponente perdió vidas este turno.)*

Ensartar a los críticos hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

- El daño hecho a un jugador hace que ese jugador pierda esa misma cantidad de vidas.
- La habilidad de espectáculo solo se fija en si un oponente perdió vidas durante el turno, no en si su total de vidas es menor de lo que era. Por ejemplo, si un oponente pierde 1 vida y luego gana 2 vidas en el mismo turno, puedes lanzar un hechizo pagando su coste de espectáculo ese turno.
- La habilidad de espectáculo no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo. Por ejemplo, no puedes lanzar un conjuro con la habilidad de espectáculo en el turno de un oponente a menos que otro efecto te permita hacerlo, incluso si ese jugador perdió vidas este turno.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de espectáculo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- El coste de espectáculo de una carta siempre es el mismo, al margen de la cantidad de vidas que perdieran tus oponentes o cuántos de ellos perdieran vidas.

- En un juego de varios jugadores, si un oponente pierde vidas y deja el juego más adelante en ese turno, puedes lanzar un hechizo por su coste de espectáculo. (Si un jugador deja el juego durante su turno, ese turno continúa sin jugador activo).

---

Esclavista mental

{6}

Artefacto legendario

{4}, {T}, sacrificar el Esclavista mental: Tú controlas al jugador objetivo durante el próximo turno de ese jugador. (*Ves todas las cartas que ese jugador podría ver y tomas todas las decisiones en su lugar.*)

- El jugador que estás controlando sigue siendo el jugador activo durante ese turno.
- Puedes ganar el control de ti mismo con el Esclavista mental, pero ganar el control de ti mismo no hace nada.
- Solo controlas al jugador. No controlas ningún permanente, hechizo o habilidad de ese jugador.
- Mientras controles a otro jugador, también sigues tomando tus propias elecciones y decisiones.
- Mientras controles a otro jugador, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones por ese jugador que pueda hacer o que deba hacer durante ese turno. Esto incluye elecciones sobre qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión necesaria para habilidades disparadas o por cualquier otra razón.
- No puedes hacer que el jugador afectado conceda. Ese jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso mientras estás controlando a ese jugador.
- No puedes tomar ninguna decisión o realizar ninguna elección ilegal ni puedes hacer nada que ese jugador no pudiese hacer. No puedes realizar elecciones o tomar decisiones por ese jugador que no se necesitasen para las reglas del juego o para cartas, permanentes, hechizos, habilidades, etc. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador afectado tomaría normalmente (como hace la Maestría estratégica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomaría una decisión, no tomarías esa decisión en nombre de ese jugador.
- Tampoco puedes realizar elecciones o tomar decisiones por el jugador que se necesitasen por las reglas de torneos (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).
- Solo puedes usar los recursos del jugador afectado (cartas, maná, etc.) para pagar los costes de ese jugador: no puedes usar los tuyos. De manera similar, puedes usar los recursos del jugador afectado solo para pagar los costes de ese jugador. No puedes usarlos para pagar los tuyos.
- Si el jugador hecho objetivo se salta su próximo turno, controlarás el próximo turno que sí juegue el jugador afectado.
- Se sobrescribirán los varios efectos de controlar a un jugador que afecten al mismo jugador. El último que se crea es el que tiene efecto.
- Mientras controlas a otro jugador, puedes ver todas las cartas en el juego que pueda ver ese jugador. Esto incluye cartas en la mano de ese jugador, cartas boca abajo que controla ese jugador y cualquier carta en la biblioteca de ese jugador que pueda ver.
- Controlar a un jugador no te permite mirar su sidebar. Si un efecto indica que ese jugador elige una carta de fuera del juego, no puedes hacer que ese jugador elija una carta.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, ganar el control de un jugador hace que ganes el control de cada jugador de ese equipo.
- 

#### Esfera de detención

{1}{W}{U}

#### Encantamiento

Cuando la Esfera de detención entra al campo de batalla, puedes exiliar el permanente objetivo que no sea tierra que no se llame Esfera de detención y todos los otros permanentes con el mismo nombre que ese permanente. Cuando la Esfera de detención deje el campo de batalla, regresa las cartas exiliadas al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Aunque el objetivo de la habilidad de entra al campo de batalla no debe ser una tierra, las tierras con el mismo nombre que ese permanente se exiliarán.
  - La habilidad de entra al campo de batalla solo tiene un objetivo. Los demás permanentes con ese nombre no son hechos objetivo. Por ejemplo, un permanente con la habilidad de protección contra blanco será exiliado si tiene el mismo nombre que el permanente objetivo que no sea tierra.
  - Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal cuando la habilidad de entra al campo de batalla intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se exiliará ningún permanente, incluidos los que tengan el mismo nombre que el objetivo.
  - Si la Esfera de detención deja el campo de batalla antes de que se haya resuelto su habilidad de entra al campo de batalla, la habilidad de entra al campo de batalla se disipará y no hará nada. Luego, la habilidad de entra al campo de batalla se resolverá y exiliará indefinidamente el permanente que no sea tierra hecho objetivo y los otros permanentes con ese nombre.
- 

#### Extracción quirúrgica

{B/P}

#### Instantáneo

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

Elige una carta objetivo en un cementerio que no sea una carta de tierra básica. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de su propietario cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que esa carta y exílielas. Luego ese jugador baraja.

- Una carta con símbolos de maná pireziano en su coste de maná es de cada color que aparece en ese coste de maná, al margen de cómo se pagó ese coste. En concreto, la Extracción quirúrgica es una carta negra. Mientras esté en la pila, es un hechizo negro, incluso si pagas 2 vidas para lanzarlo.
- Para calcular el valor de maná de una carta con símbolos de maná pireziano en su coste, cuenta cada símbolo de maná pireziano como 1. En concreto, el valor de maná de la Extracción quirúrgica es de 1.
- En cuanto lanzas un hechizo o activas una habilidad activada con uno o más símbolos de maná pireziano en su coste, eliges cómo pagar cada símbolo de maná pireziano en el mismo momento en que elegirías los modos o un valor para X.
- Si tienes 1 vida o menos, no puedes pagar 2 vidas.

- El maná pirexiano no es un color. Los jugadores no pueden agregar maná pirexiano.
- Si quieres, puedes elegir dejar algunas cartas o todas con el mismo nombre que la carta hecha objetivo, incluida esa carta, en la zona en la que estén.

Extraer conocimiento

{U}{B}

Instantáneo

Mira las dos primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Exilia una de ellas boca abajo y pon la otra en el fondo de esa biblioteca. Puedes jugar la carta exiliada mientras permanezca exiliada y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

Retrospectiva {1}{U}{B}.

- Solo tú miras la carta exiliada. Su propietario no sabe cuál es mientras esté en el exilio a menos que se lo digas.
- No tienes por qué revelar qué carta exilias y qué carta pones en el fondo de la biblioteca. Por ejemplo, si tu oponente sabe cuál es la primera carta de su biblioteca y tú lanzas Extraer conocimiento, no tienes por qué decirle dónde pusiste esa carta.
- Puedes jugar la carta incluso si es una tierra.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta exiliada con Extraer conocimiento.
- “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.

Fin angustioso

{1}{W}{B}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Pierdes 3 vidas.

- Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando el Fin angustioso intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No perderás 3 vidas.
- 

#### Fuerza primordial

{X} {G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno. Luego, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- Puedes lanzar la Fuerza primordial haciendo objetivo solo a la criatura que controlas.
  - Puedes lanzar la Fuerza primordial con 0 como valor de X solo para que las dos criaturas objetivo luchan.
  - Si eliges dos criaturas objetivo y cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Fuerza primordial intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
  - Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando la Fuerza primordial intente resolverse, ninguna criatura obtiene +X/+X. Si esa criatura es un objetivo legal pero la criatura que no controlas no lo es, obtiene +X/+X igualmente.
- 

#### Golpe brutal

{1} {R} {G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas.

- No puedes lanzar el Golpe brutal a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
  - Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Golpe brutal se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.
  - Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Golpe brutal intente resolverse, no recibirá +2/+2. Si esa criatura es un objetivo legal pero la otra criatura no lo es, la criatura que controlas obtendrá igualmente +2/+2.
- 

#### Identidad quebrada

{3} {W} {U}

Conjuro

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Cada jugador que no sea su controlador crea una ficha que es una copia de esa carta.

- Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en el permanente y nada más (a menos que ese permanente estuviese copiando otra cosa o fuese una ficha; ver más abajo). No copian si ese permanente estaba girado o enderezado, si tenía contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tenía {X} en su coste de maná, X es 0.

- Si el permanente copiado estaba copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que estuviera copiando ese permanente.
- Si el permanente copiado es una ficha, las fichas creadas con la Identidad quebrada copian las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.
- Si el permanente exiliado era un comandante, las fichas no serán comandantes.

#### Infestación de plagas

{X}{X}{G}

Conjuro

Destruye hasta X artefactos y/o encantamientos objetivo.

Crea el doble de X fichas de criatura Plaga negras y verdes 1/1 con “Cuando esta criatura muera, ganas 1 vida”.

- La cantidad de Plagas creadas es igual al doble del valor elegido para X, al margen de cuántos artefactos y encantamientos fueron destruidos.
- Si se eligieron artefactos o encantamientos como objetivos y todos ellos son objetivos ilegales en cuanto la Infestación de plagas intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se creará ninguna Plaga.

#### Inmovilización de las líneas místicas

{5}{W}

Encantamiento

Destello.

*Dominio* — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas. Cuando la Inmovilización de las líneas místicas entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Inmovilización de las líneas místicas deje el campo de batalla.

- La habilidad de dominio de la Inmovilización de las líneas místicas no cambia su valor de maná, que siempre es de 6.
- Las habilidades de dominio cuentan la cantidad de tipos de tierra básica que hay entre las tierras que controlas, no cuántas tierras controlas ni cuántas tierras hay de cada tipo.
- Los tipos de tierra básica son: Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. Los tipos de tierra que no son tipos de tierra básica (como Desierto) no contribuyen a las habilidades de dominio.
- Si la Inmovilización de las líneas místicas deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Inmovilización de las líneas místicas deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

Ionizar  
 {1}{U}{R}  
 Instantáneo  
 Contrarresta el hechizo objetivo. Ionizar hace 2 puntos de daño al controlador de ese hechizo.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para Ionizar. El hechizo no será contrarrestado cuando Ionizar se resuelva, pero Ionizar hará 2 puntos de daño al controlador de ese hechizo igualmente.

Luz obstaculizadora  
 {W}{U}  
 Instantáneo  
 Contrarresta el hechizo objetivo que te hace objetivo a ti o a un permanente que controlas.  
 Roba una carta.

- La Luz obstaculizadora puede hacer objetivo a un hechizo que tenga varios objetivos, siempre y cuando al menos uno de esos objetivos seas tú o un permanente que controlas.
- Puedes elegir hacer objetivo a un hechizo que “no puede ser contrarrestado”. Si lo haces, la primera parte del efecto de la Luz obstaculizadora no hará nada, pero seguirás robando una carta.

Motor de contagio  
 {6}  
 Artefacto  
 Cuando el Motor de contagio entre al campo de batalla, pon un contador -1/-1 sobre cada criatura que controla el jugador objetivo.  
 {4}, {T}: Prolifera dos veces. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga. Luego hazlo nuevamente.)*

- 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.
- 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.



- 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 contadores. 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.

Muela

{1}

Artefacto

{3}, \{T\}: El jugador objetivo muele dos cartas. Si se molieron dos cartas de esta manera que comparten un color, repite este proceso.

- Si las dos cartas son incoloras, entonces el efecto no se repite. Solo se repite si ambas cartas tienen al menos un color y al menos un color se comparte entre ellas.
- El proceso se puede repetir cualquier cantidad de veces, siempre y cuando dos cartas que compartan un color se muelan cada vez.

Oko, Ladrón de Coronas

{1}{G}{U}

Planeswalker legendario — Oko

4

+2: Crea una ficha de Comida.

+1: El artefacto o criatura objetivo pierde todas las habilidades y se convierte en una criatura Alce verde con fuerza y resistencia base de 3/3.

−5: Intercambia el control del artefacto o criatura objetivo que controlas y la criatura objetivo con fuerza de 3 o menos que controla un oponente.

- Los efectos de la segunda habilidad de Oko duran indefinidamente. No expiran durante el paso de limpieza o si Oko o tú dejan el juego.
- Si el artefacto o criatura afectado gana una habilidad después de que la segunda habilidad de Oko se resuelva, mantiene esa habilidad.

- La segunda habilidad de Oko sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la segunda habilidad de Oko se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
- La segunda habilidad de Oko sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura afectada. Solo es un Alce verde. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, pero pierde todos los otros tipos de carta que tuviera (como artefacto).
- La segunda habilidad de Oko puede hacer objetivo a un permanente que sea solo temporalmente un artefacto o una criatura. Si esto ocurre, el efecto hace que ese permanente siga siendo una criatura Alce verde incluso después de que el efecto temporal expire.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si la segunda habilidad de Oko modifica su resistencia durante ese turno.
- Los efectos de la tercera habilidad de Oko también duran indefinidamente. No caducan durante el paso de limpieza o si la criatura que tomas aumenta su fuerza por encima de 3 más adelante.
- Si uno de los dos permanentes objetivo es un objetivo ilegal cuando la tercera habilidad de Oko se resuelve, el intercambio no tiene lugar.
- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. Ganar el control de un Equipo no hace que se desanexe, aunque su nuevo controlador puede activar sus habilidades de equipar durante su fase principal.

Paria

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Todo el daño que se te fuera a hacer, en vez de eso, se le hace a la criatura encantada.

- Si fueses a recibir daño de combate, en vez de eso, el daño hecho a la criatura encantada sigue siendo daño de combate.
- Si controlas varias copias de Paria que encantan distintas criaturas, eliges qué efecto de redirección se aplica. No puedes dividir el daño hecho por una fuente o el daño de combate hecho por varias criaturas simultáneamente. Por ejemplo, si un hechizo te fuese a hacer 6 puntos de daño y controlas varias copias de Paria, puedes hacer que esos 6 puntos de daño se hagan a una de las criaturas encantadas en vez de a ti, pero no puedes elegir que se hagan 3 puntos de daño a cada una.

Reanimar

{B}

Conjuro

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio. Pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- La cantidad de vidas que pierdes las determina el valor de maná de la carta en el cementerio, no la criatura una vez que esté en el campo de batalla.
- Pierdes vidas después de que la criatura ya esté en el campo de batalla. Cualquier habilidad que tenga que interactúe con la pérdida de vidas, como la del Emperión de platino, se aplica a esa pérdida de vidas.
- Si cualquier habilidad se dispara porque esa criatura entre al campo de batalla, esa habilidad se resuelve después de que pierdas vidas. Si perder vidas hace que pierdas el juego, esas habilidades no se resolverán.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilia la criatura que controlas con Reanimar.

Repulsa  
 {2}{U}  
 Instantáneo  
 Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.  
 Roba una carta.

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

Requisar  
 {5}{U}{U}  
 Instantáneo  
 Puedes exiliar dos cartas azules de tu mano en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.  
 Gana el control del hechizo objetivo que no sea criatura.  
 Puedes elegir nuevos objetivos para él.

- Si ganas el control de un hechizo de instantáneo o de conjuro con Requisar, seguirá yendo al cementerio de su propietario cuando se resuelva.
- Después de que Requisar se resuelva, controlas el hechizo hecho objetivo. Cada vez que el texto del hechizo te mencione, se refiere a ti. “Un oponente” se refiere a uno de tus oponentes, etcétera. El cambio de control ocurre antes de que se elijan nuevos objetivos, por lo que cualquier restricción de objetivos como “el oponente objetivo” o “la criatura objetivo que controlas” ahora hacen referencia a ti y no al controlador original del hechizo. Puedes cambiar esos objetivos para que sean legales en referencia a ti o, si esos son los únicos objetivos del hechizo, el hechizo no se resuelve por tener objetivos ilegales. Cuando el hechizo se resuelva, cualesquiera objetivos ilegales no se ven afectados por él y tú tomas todas las decisiones relacionadas con el efecto del hechizo.
- Puedes cambiar cualesquiera de los objetivos del hechizo hecho objetivo. Si cambias un objetivo, debes elegir un objetivo legal para el hechizo. Si no puedes, debes dejar el mismo objetivo (incluso si ese objetivo ahora es ilegal).
- Si el hechizo hecho objetivo tiene una habilidad disparada que lo copia (por ejemplo, la habilidad de reproducir o tormenta), las copias las controlará el jugador que lanzó ese hechizo.
- Puedes pagar el coste alternativo en vez del coste de maná de la carta. Cualquier coste adicional se pagará de forma normal.

- No puedes exiliar una carta de tu mano para pagar su propio coste. Cuando pagues los costes, esa carta estará en la pila, no en tu mano.
- 

#### Resistencia colectiva

{1}{R}{R}

Conjuro

Expandir {1}. (*Paga este coste por cada modo que elijas además del primero.*)

Elige uno o más:

- El jugador objetivo descarta todas las cartas de su mano y luego roba esa misma cantidad de cartas.
  - La Resistencia colectiva hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.
  - La Resistencia colectiva hace 3 puntos de daño al oponente o planeswalker objetivo.
- Eliges todos tus modos a la vez. No puedes esperar a realizar las acciones de un modo y luego decidir elegir más modos.
  - No puedes elegir un modo en concreto varias veces.
  - Si un objetivo de un hechizo con la habilidad de expandir se convierte en ilegal, los otros objetivos seguirán viéndose afectados. Si todos los objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resolverá.
  - Los efectos que reducen el coste de los hechizos reducen el coste total, incluido cualquier coste de la habilidad de expandir que se agregue.
  - Si un efecto te permite lanzar un hechizo que tiene la habilidad de expandir sin pagar su coste de maná, pagas los costes de la habilidad de expandir para ese hechizo si eliges más de un modo.
  - Los costes adicionales no afectan al valor de maná de un hechizo.
- 

#### Riqueza vil

{X}{B}{G}{U}

Conjuro

El oponente objetivo exilia las X primeras cartas de su biblioteca. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos con valor de maná de X o menos de entre ellas sin pagar sus costes de maná.

- Tú eliges qué hechizos lanzar (o no) en cuanto la Riqueza vil se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de la Riqueza vil. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno.
- Lanzas los hechizos de uno en uno en cuanto la Riqueza vil se resuelve, eligiendo modos, objetivos, etc. El último hechizo que lances será el primero en resolverse. Ignora las restricciones de cuándo jugarlos basadas en los tipos de los hechizos. Se deben seguir las demás restricciones de tiempo, como “lanza [este hechizo] solo durante el combate”.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un 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.

- Todas las cartas que no lances de esta manera permanecerán en el exilio.
- 

#### Rompecráneos

{1} {R}

Instantáneo

Los jugadores no pueden ganar vidas este turno. El daño no puede ser prevenido este turno. El Rompecráneos hace 3 puntos de daño al jugador o planeswalker objetivo.

- El Rompecráneos solo hace objetivo al jugador o planeswalker. Si ese jugador o planeswalker es un objetivo ilegal para cuando el Rompecráneos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
  - Los hechizos y habilidades que causarían que un jugador ganara vidas o que prevendrían el daño se siguen resolviendo, pero las partes de ganancia de vidas y de prevención del daño no tienen efecto.
  - Los efectos que reemplazarían la ganancia de vidas por otro efecto no se aplicarán, porque los jugadores no pueden ganar vidas.
  - Si un efecto fuera a fijar el total de vidas de un jugador en una determinada cantidad que sea superior al total de vidas actual de ese jugador, esa parte del efecto no hará nada. (Si la cantidad es menor que el total de vidas del jugador, el efecto funcionará de forma normal).
- 

#### Saqueo sin compasión

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo descarta dos cartas.

*Incurción* — Si atacaste este turno, crea una ficha de Tesoro.

- Si atacaste con una criatura este turno, obtendrás un Tesoro incluso si el oponente objetivo descarta una carta o ninguna.
  - Crearás solo una ficha de Tesoro si atacaste este turno, sin importar con cuántas criaturas atacaste más allá de la primera.
- 

#### Trampa de archivo

{3} {U} {U}

Instantáneo — Trampa

Si un oponente buscó en su biblioteca este turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

El oponente objetivo muele trece cartas.

- Puedes ignorar la condición de coste alternativo de una Trampa y simplemente lanzarla por su coste de maná normal. Esto sucede incluso si la condición de coste alternativo se ha cumplido.
- Lanzar una Trampa por un coste alternativo no cambia su coste de maná ni su valor de maná. La única diferencia es el coste que pagas.

- Los efectos que aumenten o reduzcan el coste para lanzar una Trampa se aplicarán al coste que elijas pagar.
- La Trampa de archivo solo verifica si un oponente buscó en su biblioteca. No importa si ese jugador encontró una carta durante la búsqueda.
- Un hechizo o habilidad hace que un jugador busque en su biblioteca solo si contiene específicamente el verbo “buscar” en su texto. Por ejemplo, si un hechizo o habilidad permite a un jugador mirar las cuatro primeras cartas de su biblioteca y hacer algo con una de esas cartas, eso no es una búsqueda.
- Si la habilidad del Censurador afecta a un efecto de búsqueda (lo que hace que, en vez de eso, un jugador busque en las cuatro primeras cartas de su biblioteca), eso sigue contando como buscar en esa biblioteca.
- El oponente al que haces objetivo no tiene por qué ser el oponente que buscó en su biblioteca.
- Si el oponente al que hiciste objetivo tiene menos de trece cartas en su biblioteca, ese jugador pone toda su biblioteca en su cementerio.

#### Trampa rompemente

{2} {U} {U}

Instantáneo — Trampa

Si un oponente lanzó tres o más hechizos este turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Exilia cualquier cantidad de hechizos objetivo.

- Puedes ignorar la condición de coste alternativo de una Trampa y simplemente lanzarla por su coste de maná normal. Esto sucede incluso si la condición de coste alternativo se ha cumplido.
- Lanzar una Trampa por un coste alternativo no cambia su coste de maná ni su valor de maná. La única diferencia es el coste que pagas.
- Los efectos que aumenten o reduzcan el coste para lanzar una Trampa se aplicarán al coste que elijas pagar.
- La condición de coste alternativo de la Trampa rompemente verifica si un oponente lanzó tres o más hechizos este turno, no si esos hechizos se resolvieron.
- Si un hechizo se exilia, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Funciona con hechizos que no pueden ser contrarrestados.

#### Travesura del diablillo

{1} {B}

Instantáneo

Cambia el objetivo del hechizo objetivo que tenga un solo objetivo. Pierdes una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese hechizo.

- No eliges el nuevo objetivo del hechizo hasta que la Travesura del diablillo se resuelva. Debes cambiar el objetivo si es posible. Sin embargo, no puedes cambiar el objetivo a un objetivo ilegal. Si no hay objetivos legales para elegir, el objetivo no se cambia. No importa si el objetivo original de alguna manera se convirtió en ilegal.
- Si un hechizo hace objetivo a varias cosas, no puedes hacerlo objetivo con la Travesura del diablillo, incluso si todos esos objetivos excepto uno son ahora ilegales.

---

Tumbar a los poderosos

{4} {W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas con una fuerza mayor que la fuerza de la criatura objetivo.

- Usa la fuerza de la criatura objetivo en cuanto Tumbar a los poderosos se resuelva para determinar qué criaturas se destruyen. Tumbar a los poderosos no hace objetivo a ninguna de esas criaturas, así que una criatura con la habilidad de antimaleficio o protección contra blanco se destruirá si su fuerza es suficiente.
- Tumbar a los poderosos no destruirá la criatura objetivo.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Tumbar a los poderosos intente resolverse, Tumbar a los poderosos no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se destruirá ninguna criatura.

---

Ultimátum cruel

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

Conjuro

El oponente objetivo sacrifica una criatura, descarta tres cartas y luego pierde 5 vidas. Tú regresas una carta de criatura de tu cementerio a tu mano, robas tres cartas y luego ganas 5 vidas.

- Si el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Ultimátum cruel intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. (No voy a detallarte aquí todo lo que te quedarás sin hacer porque es deprimente).
  - El único objetivo del Ultimátum cruel es un oponente. No eliges qué carta de criatura en tu cementerio regresarás a tu mano hasta que el Ultimátum cruel se resuelva.
  - Todas las acciones con el Ultimátum cruel se realizan de forma secuencial en el orden indicado. Las acciones anteriores podrían afectar a la manera en la que realizas las próximas acciones. Por ejemplo, si el oponente sacrifica una criatura que controlaba pero de la que tú eras propietario, acabará en tu cementerio. Cuando el Ultimátum cruel te permita regresar una carta de criatura de tu cementerio a tu mano, puedes elegir esa.
  - Si el total de vidas de tu oponente es de 5 o menos en cuanto el Ultimátum cruel empiece a resolverse y tú tienes dos o menos cartas en tu biblioteca, el juego acabará en empate. El total de vidas de tu oponente será de 0 o menos, pero el Ultimátum cruel debe acabar de resolverse por completo antes de que se realicen las acciones basadas en estado. Entonces se te obligará a robar tres cartas y no podrás robar una. Cuando las acciones basadas en estado por fin se realicen, tu oponente y tú perderán el juego al mismo tiempo, por lo que el juego acabará en empate.
-

Vehículo fúnebre sin licencia

{2}

Artefacto — Vehículo

\*/\*

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

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

Tripular 2.

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

---

Venganza feroz

{1}{W}

Instantáneo

Recortar {5}{W}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando su coste de recortar. Si lo haces, elimina las palabras que hay entre corchetes.)*

Destruye la criatura [atacante] objetivo.

- Si lanzas un hechizo pagando su coste de recortar, ese hechizo no tendrá el texto entre corchetes mientras esté en la pila.
- Un coste de recortar es un coste alternativo que se paga en lugar del coste de maná del hechizo. Lanzar un hechizo pagando su coste de recortar no cambia el valor de maná del hechizo.
- No puedes lanzar un hechizo pagando su coste de recortar y otro coste alternativo. Por ejemplo, si un efecto le otorga a una copia de la Venganza feroz en tu cementerio un coste de retrospectiva de {1}{W}, no puedes lanzarla desde tu cementerio pagando su coste de recortar.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes lanzar dicho hechizo pagando su coste de recortar.

---

Verso desmaterializador

{W}{B}

Instantáneo

Exilia el permanente monocolor objetivo.

- Un permanente monocolor es de exactamente un color. Los permanentes incoloros no son monocolors.

---

Viaje a la nada

{1}{W}

Encantamiento

Cuando el Viaje a la nada entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo.

Cuando el Viaje a la nada deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario.



- Si el Viaje a la nada deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se haya resuelto, su segunda habilidad se disparará y no hará nada. Luego, su primera habilidad se resolverá y exiliará la criatura hecha objetivo para siempre.

---

Volver a por más

{4} {B} {G}

Instantáneo

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Cuando lo hagas, esa criatura lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- No eliges una criatura objetivo que no controlas en el momento en el que lanzas Volver a por más. En vez de eso, se dispara una habilidad “reflexiva” cuando regresas la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. 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, Volver a por más no es un crimen, pero la habilidad disparada reflexiva puede serlo.
- La habilidad disparada reflexiva de Volver a por más se pone en la pila al mismo tiempo que las otras habilidades disparadas causadas por la entrada de la criatura en el campo de batalla.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad disparada reflexiva intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si la criatura que pusiste en el campo de batalla ya no está en el campo de batalla o ya no es una criatura, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES

Arrasador de puertos

{3} {R} {R}

Criatura — Pirata orco

4/4

Siempre que el Arrasador de puertos haga daño de combate a un jugador, endereza cada criatura que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

El Arrasador de puertos no puede atacar a un jugador al que ya atacó este turno.

- La última habilidad del Arrasador de puertos no le impide atacar a un planeswalker o batalla durante cualquier combate.
- El Arrasador de puertos no tiene que atacar en ningún combate adicional que cree (ni en ningún otro momento, de hecho).

---

Cambio de paisaje

{2} {G} {G}

Conjuro

Sacrifica cualquier cantidad de tierras. Busca en tu biblioteca hasta esa misma cantidad de cartas de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Sacrificas las tierras como parte de la resolución del Cambio de paisaje. No es un coste adicional. Si el Cambio de paisaje es contrarrestado, no sacrificarás ninguna tierra.
- 

#### Deserción

{3}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si un hechizo de artefacto o de criatura es contrarrestado de esta manera, pon esa carta en el campo de batalla bajo tu control en vez de en el cementerio de su propietario.

- La carta se pone en el campo de batalla, pero cualquier efecto que verifique si la carta original fue “lanzada desde tu mano” no se disparará ni considerará que la carta se haya lanzado desde tu mano. En vez de eso, la carta se puso en el campo de batalla por el efecto de la Deserción.
  - Este hechizo incluye un efecto de reemplazo. Si el objetivo es un hechizo de artefacto o criatura, nunca va al cementerio.
  - Si el hechizo no es contrarrestado (porque el hechizo al que hace objetivo no puede ser contrarrestado), entonces la habilidad de esta carta no pone la carta en el campo de batalla. El hechizo se sigue resolviendo de forma normal.
- 

#### Desierto

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C}.

{T}: El Desierto hace 1 punto de daño a la criatura atacante objetivo. Activa esto solo durante el paso de final del combate.

- El paso de final del combate ocurre después de que se haga el daño de combate. No puedes usar el Desierto para destruir una criatura atacante antes de que tenga la oportunidad de hacer daño de combate.
- 

#### Ladrón de creencias

{2}{U}{B}

Criatura — Bribón humano

3/1

Destello.

Si un oponente fuera a robar una carta excepto la primera que roba en sus pasos de robar, en vez de eso, ese jugador se salta ese robo y tú robas una carta.

- Si se le indica a un oponente que robe una carta y luego descarte una carta y, en vez de eso, el Ladrón de creencias hace que robes una carta, ese oponente sigue descartando una carta. Lo mismo sucede con cualquier otra acción que se le indique hacer a ese oponente.
- Si dos o más jugadores controlan cada uno una copia del Ladrón de creencias y un jugador fuese a robar una carta que no sea la primera de su paso de robar, ese jugador elige uno de los efectos aplicables del Ladrón de creencias que aplicar. Luego, el jugador cuyo efecto del Ladrón de creencias fuese elegido repite este proceso con uno de los efectos restantes del Ladrón de creencias, y así sucesivamente hasta que no haya más efectos posibles de esta clase por aplicar. Cada efecto puede aplicarse a la carta robada solo una vez de esta manera.

- El procedimiento descrito arriba significa que, si cada jugador en un juego para dos jugadores controla una copia del Ladrón de creencias y uno fuese a robar una carta, será ese jugador quien robe una carta.

Ladronzuelo atrevido

{1}{U}{U}

Criatura — Bribón hada

3/1

Destello.

Vuela.

El Ladronzuelo atrevido solo puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.

//ADV//

Hurto

{1}{U}

Instantáneo — Aventura

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente a la mano de su propietario.

- El Ladronzuelo atrevido es una carta de criatura en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Ladronzuelo atrevido es una carta de criatura azul con valor de maná de 3. No puede ser objetivo de la habilidad disparada del Santuario místico.
- Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si el Ladronzuelo atrevido es exiliado con la última habilidad de Vivien, campeona del bosque, no puedes lanzarlo como el Hurto.
- Si lanzas el Hurto, exílialo en vez de ponerlo en tu cementerio en cuanto se resuelve. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes lanzarla como el Ladronzuelo atrevido. Si el Hurto deja la pila de cualquier otra manera (probablemente porque es contrarrestado o no se resuelve porque su objetivo se convierte en ilegal), no se exiliará y no podrás lanzar el Ladronzuelo atrevido más adelante.
- Si el Ladronzuelo atrevido acaba en el exilio por cualquier otra razón que no sea exiliarse a sí mismo mientras el Hurto se resuelve, no tendrás permiso para lanzarlo como el Ladronzuelo atrevido desde el exilio.
- Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
- Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
- Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.
- Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.

- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
  - Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.
- 

Mística fragua de piedra

{1}{W}

Criatura — Artífice kor

1/2

Cuando la Mística fragua de piedra entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca una carta de

Equipo, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

{1}{W}, {T}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de Equipo de tu mano.

- Cuando la segunda habilidad de la Mística fragua de piedra se resuelva, puedes poner cualquier carta de Equipo de tu mano en el campo de batalla, no solo una que buscaste con su primera habilidad. El Equipo se pone en el campo de batalla desanexado.
- 

Magic: The Gathering, Magic, Cruce de Truenos, Innistrad, Nueva Capenna, Kamigawa, Dominaria, La Guerra de los Hermanos, Pirexia, Eldraine, Ixalan, Kaladesh y Kans de Tarkir son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2024 Wizards.