

Notas de la colección *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 15/01/2025

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 colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/Rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* con el código de la colección FIN 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: *Magic: The Gathering - Cimientos*, *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*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica* y *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*. Todas las cartas del Kit de inicio tienen el código de la colección FIN.

Las cartas nuevas de Commander de *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* con el código de la colección FIC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas impresas anteriormente con el código de la colección FIC son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* también incluye cartas de FINAL FANTASY Through the Ages con el código de la colección FCA. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Las cartas de FINAL FANTASY Through the Ages tienen un nombre alternativo en la barra de título y una segunda barra de título bajo el nombre con el nombre de la carta según el documento de referencia Oracle. Para la legalidad del formato, construcción de mazos, reglas del juego y efectos, estas cartas solo tienen el nombre especificado en la segunda barra de título. Este nombre alternativo no tiene ningún efecto en el juego.

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

Visita Magic.Wizards.com/Commander para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita Locator.Wizards.com para encontrar un evento o tienda cercana.

Identificadores de juegos de FINAL FANTASY

Cada carta de este lanzamiento representa un personaje, objeto o momento específico de una de las dieciséis entregas principales de FINAL FANTASY. Como ciertos nombres, objetos y criaturas aparecen en varios juegos, cada carta tiene un texto al lado de su número en la colección que indica a cuál de esos dieciséis juegos pertenece. Por ejemplo, aunque en muchos juegos de FINAL FANTASY aparece un objeto llamado Éter, el de esta colección tiene el texto “FFVII” para que sepas que es el de FINAL FANTASY VII.

Nueva mecánica: criaturas Saga

¡Representamos las invocaciones de la saga FINAL FANTASY con el debut de las criaturas Saga! Estas criaturas encantamiento tienen el tipo de encantamiento Saga y los tipos de criatura pertinentes. Mecánicamente, funcionan igual que las otras Sagas que ya conoces, pero hay una gran diferencia: también son criaturas, con su fuerza y resistencia, y a veces sus otras habilidades que no tiene una Saga que no sea criatura. Esto quiere decir que, a menos que tengan la habilidad de prisa, tendrán “mareo de invocación”, lo cual no les permitirá atacar o usar habilidades {T} el turno en el que entren al campo de batalla o entren bajo tu control.

Invocación: Brunilda

{1} {R}

Criatura encantamiento — Caballero saga

2/1

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

I — *Cadena* — Exilia la primera carta de tu biblioteca.

Durante cualquier turno en el que pusieses un contador de sabiduría sobre esta Saga, puedes jugar esa carta.

II, III — *Modo Empatía* — Cuando lances el próximo hechizo de criatura este turno, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Invocación: Ánima

{4} {B} {B}

Criatura encantamiento — Horror saga

4/4

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

I, II, III — *Dolor* — Robas una carta y pierdes 1 vida.

IV — *Caos liberado* — Cada oponente sacrifica una criatura de su elección y pierde 3 vidas.

//

Amenaza.

- Las criaturas Saga tienen dos secciones en sus recuadros de texto. La primera está arriba de la línea de tipo y contiene sus habilidades de capítulo. La segunda está bajo la línea de tipo y contiene sus otras habilidades (o texto de ambientación en cursiva). Las habilidades de la segunda sección no son habilidades de capítulo y se aplican independientemente de cuántos contadores de sabiduría haya sobre la criatura.

- Debido a un cambio de reglas que entra en vigor con este lanzamiento (más abajo tienes los detalles), una Saga que de alguna manera pierda todas sus habilidades de capítulo no se sacrificará como una acción basada en estado. Tampoco ganará contadores de sabiduría al comienzo de cada una de las primeras fases principales de su controlador.
- En cuanto una Saga entre, su controlador pone un contador de sabiduría sobre ella. En cuanto empiece tu primera fase principal (inmediatamente después de tu paso de robar), pon otro contador de sabiduría sobre cada Saga que controlas. Poner un contador de sabiduría sobre una Saga de cualquiera de estas maneras no utiliza la pila.
- Cada símbolo que aparece a la izquierda del recuadro de texto de una Saga representa una habilidad de capítulo. Una habilidad de capítulo es una habilidad disparada que se dispara cuando un contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la cantidad de contadores de sabiduría sobre la Saga pase a ser igual o mayor que el número de capítulo de la habilidad. Las habilidades de capítulo van a la pila y se puede responder a ellas.
- Una habilidad de capítulo no se dispara si se pone un contador de sabiduría sobre una Saga que ya tenía una cantidad de contadores de sabiduría igual o mayor que el número de ese capítulo. Por ejemplo, el tercer contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la habilidad de capítulo III se dispare, pero no hará que se disparen de nuevo los capítulos I y II.
- Una vez que se dispara una habilidad de capítulo, la habilidad que hay en la pila no se ve afectada si la Saga gana o pierde contadores, o si deja el campo de batalla.
- Si varias habilidades de capítulo se disparan al mismo tiempo, su controlador las pone en la pila en cualquier orden. Si cualquiera de ellas necesita objetivos, esos objetivos se eligen en cuanto las habilidades van a la pila y antes de que ninguna de esas habilidades se resuelva.
- Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare. Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga más contadores de sabiduría.
- Una vez que la cantidad de contadores de sabiduría sea igual o mayor a la del número más alto entre las habilidades de capítulo, el controlador de la Saga la sacrifica tan pronto como su habilidad de capítulo deja la pila, probablemente al resolverse o ser contrarrestada. Esta acción basada en estado no usa la pila.

Actualización de reglas: Sagas

Vamos a realizar un cambio pequeño pero importante en las reglas con esta colección. Con las nuevas criaturas Saga, es mucho más sencillo que una Saga en el campo de batalla pierda todas sus habilidades pero siga siendo un encantamiento Saga. El resultado de esta interacción no era muy intuitivo para muchos jugadores: como esa Saga ya no tenía habilidades de capítulo, el juego definía “la mayor cantidad entre sus habilidades de capítulo” como cero y, sin importar cuántos contadores de sabiduría tuviese dicha Saga, se sacrificaría como una acción basada en estado una vez que no fuese la fuente de una habilidad de capítulo en la pila (normalmente, de inmediato).

Sin embargo, con el lanzamiento de *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* vamos a actualizar estas reglas: si una Saga no tiene habilidades de capítulo, no se le aplicará la acción basada en estado que haría que se sacrificase por la cantidad de contadores de sabiduría sobre ella. De manera similar, no se le aplicará la acción basada en turno que agrega un contador de sabiduría a cada Saga que controlas al comienzo de tu primera fase principal cada turno. Por ejemplo, si tu Invocación: Bahamut con un contador de sabiduría sobre ella pierde todas las habilidades porque alguien le anexa la Inmovilidad vigilada, no ganará contadores de sabiduría por la acción basada en turno hasta que vuelva a tener habilidades de capítulo (seguramente porque removiste la Inmovilidad vigilada de alguna manera).

Nueva habilidad de palabra clave: elegir un trabajo

Muchos juegos de *FINAL FANTASY* permiten a los personajes elegir un trabajo (o cambiarlo) con habilidades y puntos fuertes únicos. La habilidad de elegir un trabajo, que solo aparece en cartas de Equipo, representa este sistema de la saga de videojuegos.

Armas de paladín

{2} {W}

Artefacto — Equipo

Elegir un trabajo. *(Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada obtiene +2/+1, tiene la habilidad de rebatir {1} y es un Caballero además de sus otros tipos.

Iluminadora y Escudo de héroe — Equipar {4}. ({4}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

Planisferio de astrólogo

{1} {U}

Artefacto — Equipo

Elegir un trabajo. *(Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada es un Hechicero además de sus otros tipos y tiene “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura y siempre que robes tu tercera carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

Diana — Equipar {2}.

- La ficha de Héroe entra como una criatura 1/1 y luego el Equipo se le anexa. Las habilidades que se disparan cuando una criatura entra al campo de batalla ven que una criatura 1/1 entró al campo de batalla.
- Si la ficha de Héroe se destruye, el Equipo permanece en el campo de batalla.
- Puedes pagar el coste de equipar del Equipo con normalidad para moverlo de la ficha de Héroe a otra criatura que controlas.
- Si la habilidad de elegir un trabajo hace que se creen dos fichas de Héroe (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), el Equipo se anexa a una de ellas.

Nueva habilidad de palabra clave: gradual

Desde el primer *FINAL FANTASY*, los personajes han ido aprendiendo hechizos y habilidades nuevos con los que superar retos. A medida que los retos eran mayores, habían hechizos y habilidades más fuertes disponibles. Varios hechizos y habilidades poderosos que tienen versiones con fuerzas o funciones distintas se representan en esta colección con la mecánica de gradual. Cada hechizo con la habilidad de gradual tiene un coste base y varios modos, cada uno con sus costes adicionales. Cuando lanzas un hechizo con la habilidad de gradual, eliges uno de esos modos y pagas su coste adicional además del coste de maná normal del hechizo.

Magia Electro

{R}

Instantáneo

Gradual. (*Elige un coste adicional.*)

- *Electro* — {0} — La Magia Electro hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo.
- *Electro+* — {3} — La Magia Electro hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.
- *Electro++* — {5}{R} — La Magia Electro hace 8 puntos de daño a la criatura objetivo.

Límite de Tifa

{G}

Instantáneo

Gradual. (*Elige un coste adicional.*)

- *Salto mortal* — {0} — La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.
 - *Impacto cósmico* — {2} — Duplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.
 - *Cielo final* — {6}{G} — Triplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.
- Debes elegir exactamente uno de los modos indicados y pagar su coste adicional asociado para poder lanzar un hechizo con la habilidad de gradual.
 - Eliges el modo en cuanto lanzas el hechizo con la habilidad de gradual. Una vez que se elige uno, no se puede 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.
 - El valor de maná de un hechizo con la habilidad de gradual se determina solo por su coste de maná (que está en la esquina superior derecha de la carta). No importa qué modo eliges o qué costes adicionales pagas, incluidos los costes adicionales impuestos por otros efectos.
 - Si un hechizo con la habilidad de gradual se copia, el efecto que crea la copia puede permitirte elegir nuevos objetivos. No puedes elegir un modo nuevo.
 - Si un efecto te permite lanzar un hechizo con la habilidad de gradual “sin pagar su coste de maná”, debes seguir eligiendo exactamente un modo y pagar el coste adicional asociado.

Nuevo tipo de tierra: Ciudad

Cada juego de la saga *FINAL FANTASY* tiene muchas Ciudades de lo más memorables. Hemos representado varias como cartas de tierra con el tipo de tierra Ciudad.

Ciudad del principio

Tierra — Ciudad

Esta tierra entra girada a menos que sea tu primer, segundo o tercer turno del juego.

{T}: Agrega {C}.

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

Baronia, reino de barcos voladores
Tierra — Ciudad
Esta tierra entra girada.
{T}: Agrega {U} o {R}.

- Ciudad es un tipo 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 Ciudades.

Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

La palabra de habilidad aterrizaje agrupa habilidades que te recompensan siempre que una tierra que controlas entre. En este lanzamiento, representa habilidades de viaje y algunas de combate.

Chocobódromo
{3} {G} {G}
Artefacto
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, crea una ficha de criatura Ave verde 2/2 con “Siempre que una tierra que controlas entre, esta ficha obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

Tifa Lockhart
{1} {G}
Criatura legendaria — Monje humano
1/2
Arrolla.
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, duplica la fuerza de Tifa Lockhart hasta el final del turno.

- Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra que controlas entre por el motivo que sea. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
- Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
- Siempre que una tierra que controlas entre, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse (esto quiere decir que puedes elegir el orden en el que se resolverán esas habilidades).

Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

Retrospectiva es una mecánica que regresa y que da a las cartas de instantáneo y de conjuro una segunda oportunidad para dejar huella.

Sueños de Laguna

{1} {U}

Instantáneo

Escruta 1 y luego roba una carta. *(Para escrutar 1, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

Retrospectiva {3} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

Nibelheim en llamas

{2} {R} {R}

Conjuro

Elige la criatura objetivo que controlas. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, descarta tu mano y roba cuatro cartas.

Retrospectiva {5} {R} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio si el hechizo resultante es un hechizo de instantáneo o de conjuro 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.

Mecánicas que regresan: cartas de dos caras que se transforman y cartas combinables

Hay muchas transformaciones en la saga *FINAL FANTASY*, tanto literalmente como metafóricamente. Estas transformaciones se representan con cartas de dos caras. También usamos cartas de dos caras en este lanzamiento para representar algunas mecánicas de los juegos, como las misiones secundarias y las recompensas por completarlas.

Cecil, caballero oscuro

{B}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/3

Toque mortal.

Umbría — Siempre que Cecil haga daño, pierdes esa misma cantidad de vidas. Luego, si tu total de vidas es menor o igual que la mitad de tu total de vidas inicial, endereza a Cecil y transfórmalo.

//

Cecil, paladín redimido

(indicador de color blanco)

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Vínculo vital.

Coraza — Siempre que Cecil ataque, las otras criaturas atacantes ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Fragmentos de la Gema

{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

{5}{W}{W}: Exilia este Equipo y luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

Equipar {1}.

//

Invocación: Alejandro

(indicador de color blanco)

Criatura encantamiento — Constructo saga

4/3

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

I, II — Prevén todo el daño que fuera a hacerse a las criaturas que controlas este turno.

III — Gira todas las criaturas que controlan tus oponentes.

//

Vuela.

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.

- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color.
- Una carta de dos caras que se transforma entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o que la lances transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta. Por ejemplo, la identidad de color de Cecil, caballero oscuro es negro y blanco, dado que su cara frontal es negra y su cara posterior tiene un indicador de color blanco.
- Una carta de dos caras que se transforma entra con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o te permita lanzarla transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará. En ese caso, se quedará en la zona en la que está. Por ejemplo, si una carta de una sola cara es una copia de los Fragmentos de la Gema, se exiliará durante la resolución de su segunda habilidad y permanecerá en el exilio.
- Una ficha que se crea como una copia de un permanente que se transforma o una carta de dos caras que se transforma en otra zona es una ficha que se transforma. Tendrá tanto la cara frontal como la cara posterior del objeto que sea que está copiando. Si está copiando un permanente que se transforma cuya cara posterior está boca arriba, la ficha entrará con su cara posterior boca arriba. Se puede transformar si se le indica que lo haga.

Este lanzamiento también tiene la mecánica de combinar en un “par combinado”: un dúo de cartas que, si se dan las circunstancias adecuadas, se combina en una sola criatura muy poderosa. Estas dos cartas que forman parte de dicho par combinado tienen un icono de combinar en la esquina superior izquierda de su cara frontal y una mitad de la carta de criatura más grande en la parte posterior.

Fang, lu'Cie intrépida

{2} {B}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/3

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, robas una carta y pierdes 1 vida. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

(Se combina con Vanille, lu'Cie alegre.)

////

Vanille, lu'Cie alegre

{3} {G}

Criatura legendaria — Clérigo humano

3/2

Cuando Vanille entre, muele dos cartas y luego regresa una carta de permanente de tu cementerio a tu mano.

Al comienzo de tu primera fase principal, si eres propietario de Vanille y de una criatura llamada Fang, lu'Cie intrépida y controlas ambos permanentes, puedes pagar {3} {B} {G}. Si lo haces, exílialos y luego combínalos para formar a Ragnarok, salvación divina.

////

Ragnarok, salvación divina

(indicador de color negro y verde)

Criatura legendaria — Avatar bestia

7/6

Vigilancia, amenaza, arrolla, alcance, prisa.

Cuando Ragnarok muera, destruye el permanente objetivo y regresa la carta de permanente objetivo que no sea legendaria de tu cementerio al campo de batalla.

- Cuando dos cartas (por ejemplo, Fang, lu'Cie intrépida y Vanille, lu'Cie alegre) se combinan, el resultado es un solo permanente (en este caso, Ragnarok, salvación divina) representado por dos cartas. Si un permanente combinado va a tu cementerio desde el campo de batalla, ambas cartas se ponen en tu cementerio. En cuanto el permanente combinado deje el campo de batalla, ambas cartas se ponen boca arriba de nuevo. Si las cartas se ponen en la parte superior o en el fondo de una biblioteca, su propietario elige su orden relativo.
- Una de las cartas de cada par de cartas combinables tiene una habilidad que te indica que exilies las dos cartas y las combines. Si controlas más de un objeto con el nombre especificado, selecciona uno para exiliarlo.
- Cuando las dos cartas se exilian y combinan, dejan el campo de batalla y regresan juntas como un nuevo objeto enderezado sin relación con ninguno de los objetos que dejaron el campo de batalla. Los contadores, Auras, Equipos y otros efectos que se aplicaban a esas dos cartas ya no afectan al permanente combinado.
- Solo se pueden combinar dos cartas que pertenezcan al mismo par combinado. Las fichas, las cartas que no son combinables o las cartas combinables que no formen un par combinado no se pueden combinar. Si un efecto indica a un jugador que combine cartas que no se pueden combinar, esas cartas permanecerán en el exilio.
- Cuando una carta combinable está en cualquier zona distinta al campo de batalla, solo tiene las características de la cara frontal. Lo mismo sucede cuando está en el campo de batalla boca arriba.
- Mientras un permanente combinado está en el campo de batalla, solo tiene las características de su cara posterior unida. Cualquier efecto que modifique cómo entra al campo de batalla el nuevo objeto solo tendrá en cuenta la cara posterior unida.

- Ten en cuenta que el permanente representado por las caras posteriores unidas es incoloro a menos que tenga un indicador de color.
- El valor de maná de un permanente combinado es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Un permanente que se convierte en una copia de un permanente combinado solo tiene las características de la cara posterior unida y su valor de maná es de 0.
- Un jugador al que se le pida que nombre una carta puede nombrar la cara posterior unida y cada jugador tiene el derecho de conocer las características de esa cara posterior unida en todo momento.
- Si un efecto mueve un permanente combinado a una nueva zona y después afecta a “esa carta”, afecta a ambas cartas.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta combinable se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de su cara frontal. No se consideran los símbolos o texto de reglas del permanente en el cual se combinan.

Mecánica que regresa: cartas de aventurero

Las cartas de aventurero regresan en este lanzamiento con una nueva forma: las primeras cartas de tierra con Aventuras. Estas cartas representan lugares clave de la saga *FINAL FANTASY*.

Jidoor, pueblo aristocrático
 Tierra — Ciudad
 Esta tierra entra girada.
 {T}: Agrega {U}.
 //ADV//
 Obertura
 {4} {U} {U}
 Conjuro — Aventura
 El oponente objetivo muele la mitad de su biblioteca,
 redondeando hacia abajo. (*Luego, exilia esta carta.*
Puedes jugar la tierra más adelante desde el exilio.)

- Una carta de aventurero es una carta de permanente 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, Jidoor, pueblo aristocrático es una carta de tierra Ciudad incolora con valor de maná de 0. No puede ser objetivo de los Planes de la bruja, que dice: “Regresa a tu mano la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio o la carta exiliada objetivo con la habilidad de retrospectiva de la cual eres propietario”.
- Cuando juegues una carta como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo resultante, 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 controlas el Chocobo de viaje (“Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de Ave desde la parte superior de tu biblioteca”) y Jidoor, pueblo aristocrático está en la parte superior de tu biblioteca, puedes jugar Jidoor, pueblo aristocrático, pero no puedes lanzar la Obertura.
- Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede jugarlo con sus características principales. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos

sus objetivos se convirtieron en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá jugar esa carta desde el exilio más adelante.

- Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para jugarla con sus características principales.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo jugar la carta desde el exilio. En el caso de las cinco tierras de este lanzamiento, podrás jugarlas solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.
- 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 jugar la copia como un 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.

Mecánica que regresa: estímulo

Los hechizos con la habilidad de estímulo te permiten pagar un coste adicional para conseguir un efecto alternativo o adicional.

Patada de chocobo

{1}{G}

Conjuro

Estímulo—Regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario. *(Puedes regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario como coste adicional al lanzar este hechizo.)*

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, la criatura que controlas hace el doble de esa cantidad de daño.

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de estímulo sin lanzarlo, no puedes estimularlo.

- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada. Si el hechizo copiado es un hechizo de permanente, la ficha en la que se convierta la copia de ese hechizo cuando entre también estará estimulada.
- Si una carta o ficha entra como una copia de un permanente, el permanente nuevo no estará estimulado aunque el original lo estuviera.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL

A bordo del shupaf

{1} {G}

Encantamiento

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{5} {G} {G}: Este encantamiento se convierte en una criatura Bestia 7/7 además de sus otros tipos.

- La última habilidad de A bordo del shupaf no tiene duración. Una vez que se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que A bordo del shupaf deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Si A bordo del shupaf se convierte en una criatura, pero no la has controlado de forma continuada desde que empezó tu turno más reciente, no podrás atacar con ella ese turno.

Acorralado por magos negros

{1} {B} {B}

Conjuro

El oponente objetivo sacrifica una criatura de su elección.

Crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”.

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Adamantaimai anciano

{5} {G} {G} {G}

Criatura — Tortuga

8/20

Vigilancia, rebatir {3}.

El daño no se remueve de esta criatura durante los pasos de limpieza.

Todo el daño que se te fuera a hacer a ti y a otros permanentes que controlas, en vez de eso, se le hace a esta criatura.

Cuando esta criatura muera, exíllala y crea diez fichas de Tesoro giradas.

- Si controlas varias copias del Adamantaimai anciano, eliges qué efecto de redirección se aplica. No puedes dividir el daño hecho por una sola fuente. Por ejemplo, si una criatura atacante te fuese a hacer 8 puntos de daño y controlas dos copias del Adamantaimai anciano, elegirás cuál de ellos recibirá ese daño. No puedes hacer 4 puntos de daño a cada Adamantaimai anciano y no puedes elegir recibir tú el daño.
- Los efectos que remueven todo el daño de un permanente (como el de la habilidad de regeneración) seguirán removiendo el daño del Adamantaimai anciano.
- En el caso extremadamente inusual en el que, durante tu paso de limpieza, el Adamantaimai anciano salga de fase con daño marcado sobre él, la segunda habilidad del Adamantaimai anciano no se aplicará y todo el daño marcado se removerá durante el paso de limpieza.

Aeris Gainsborough

{2} {W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Vínculo vital.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre

Aeris Gainsborough.

Cuando Aeris Gainsborough muera, pon X contadores +1/+1 sobre cada criatura legendaria que controlas, donde X es la cantidad de contadores +1/+1 sobre Aeris Gainsborough.

- La segunda habilidad de Aeris Gainsborough se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida de los Rescatadores albed o 3 vidas del Arqueosaurio de Balamb.
- Si Aeris Gainsborough recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, morirá antes de que su segunda habilidad fuese a resolverse. Su última habilidad usará la cantidad de contadores que tenía sobre ella cuando estuvo por última vez en el campo de batalla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad de Aeris Gainsborough se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de Aeris Gainsborough solo se dispara una vez.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de Aeris Gainsborough, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- En el caso improbable de que se pusiesen suficientes contadores -1/-1 sobre Aeris Gainsborough al mismo tiempo para hacer que su resistencia fuese de 0 o menos, se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre ella antes de ponerle esos contadores -1/-1 para determinar el valor de X en la tercera habilidad de Aeris Gainsborough. Por ejemplo, si hay dos contadores +1/+1 sobre Aeris Gainsborough y obtiene tres contadores -1/-1, pondrás dos contadores +1/+1 sobre cada criatura legendaria que controlas cuando la tercera habilidad de Aeris Gainsborough se resuelva.

Aettir y Priwen

{6}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene una fuerza y resistencia base de X/X, donde X es tu total de vidas.

Equipar {5}.

- El valor de X cambia a medida que cambia tu total de vidas. Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la criatura equipada puede convertirse en letal si tu total de vidas se reduce durante ese turno.

Al rescate de Aeris

{3} {W}

Conjuro

Elige uno:

- *Subir por el ascensor* — Crea tres fichas de criatura

Héroe incoloras 1/1.

- *Subir las 59 plantas por las escaleras* — Gira hasta tres criaturas objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre una de ellas. (Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)

- Si eliges el segundo modo, no tienes que elegir sobre cuál de las criaturas objetivo pondrás un contador de aturdimiento hasta que Al rescate de Aeris se resuelva.

Alienígena en un OVNI

{2}

Criatura artefacto — Alienígena constructo

0/4

Vuela.

{T}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

{3}: Hasta el final del turno, la fuerza base de esta criatura pasa a ser igual a la cantidad de Ciudades que controlas.

- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la primera habilidad activada del Alienígena en un OVNI no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla de esta manera incluso si ya jugaste una tierra este turno.

- Usa la cantidad de Ciudades que controlas cuando la última habilidad del Alienígena en un OVNI se resuelva para determinar la nueva fuerza base del Alienígena en un OVNI.

Ardyn, el usurpador

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

Criatura legendaria — Noble humano anciano

4/4

Los Demonios que controlas tienen las habilidades de amenaza, vínculo vital y prisa.

Estepatía — Al comienzo del combate en tu turno, exilia hasta una carta de criatura objetivo de un cementerio. Si exiliaste una carta de esta manera, crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es un Demonio negro 5/5.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha 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.
- La ficha es una criatura Demonio en vez de sus otros tipos y es negra en vez de sus otros colores. Tiene una fuerza y resistencia base de 5/5. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

Arma diamante

{7} {G} {G}

Criatura artefacto legendaria — Elemental

8/8

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

Alcance.

Inmunidad — Prevén todo el daño de combate que se le fuera a hacer al Arma diamante.

- El efecto de prevención del Arma diamante no se tiene en cuenta al asignar el daño de combate de una criatura con la habilidad de arrollar que está siendo bloqueada por el Arma diamante. Por ejemplo, si bloquea una criatura 12/12 con la habilidad de arrollar, el controlador de esa criatura debe asignar al menos 8 de los puntos de daño de combate de esa criatura al Arma diamante y puede asignar el resto al planeswalker, batalla o jugador defensor.

Armero
{3}{W}
Criatura — Artífice humano
2/2

Cuando esta criatura entre, roba una carta.
Al comienzo del combate en tu turno, si controlas un
Equipo, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, anexa el
Equipo objetivo que controlas a la criatura objetivo que
controlas.

- No eliges objetivos para la última habilidad del Armero cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1} de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Artema
{3}{W}{W}
Conjuro
Destruye todos los artefactos y criaturas. Finaliza el
turno. *(Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila,
incluida esta carta. El jugador cuyo turno se está
jugando descarta hasta su tamaño máximo de mano. El
daño desaparece y terminan los efectos “hasta el final
del turno” y “este turno”).*

- Terminar el turno de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: (1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye a Artema, aunque seguirá resolviéndose. También incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. (2) Todas las criaturas atacantes y bloqueadoras se remueven del combate. (3) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. (4) Termina la fase o el paso actual. El juego salta directamente al paso de limpieza. El paso de limpieza tiene lugar en su totalidad.
- Si cualquier habilidad disparada se dispara durante este proceso, se pone en la pila durante el paso de limpieza. Si esto sucede, los jugadores tendrán una oportunidad para lanzar hechizos y activar habilidades, y luego habrá otro paso de limpieza antes de que termine el turno.

Artema, Origen del Fin
{5}
Criatura legendaria — Deidad
4/4
Vuela.
Siempre que Artema ataque, pon un contador de ruina
sobre la tierra objetivo. Mientras esa tierra tenga un
contador de ruina sobre ella, pierde todos los tipos de
tierra y habilidades y tiene “{T}: Agrega {C}”.
Siempre que gires una tierra para obtener {C}, agrega un
{C} adicional.

- La tierra afectada mantiene los demás tipos de cartas (como artefacto) y supertipos (como básica o legendaria) cuando pierde sus tipos de tierra.
- La última habilidad de Artema es una habilidad de maná disparada. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Auracita blanca

{2} {W} {W}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este artefacto deje el campo de batalla.

{T}: Agrega {W}.

- Si la Auracita blanca deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

Aventar

{3} {U}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

Roba una carta.

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

Balón de blitzbol

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

¡GOOOOOOOL! — {T}, sacrificar este artefacto: Roba dos cartas. Activa esto solo si un oponente recibió daño de combate de una criatura legendaria este turno.

- La última habilidad del Balón de blitzbol no se fija en quién controla la criatura legendaria que hizo daño de combate a un oponente este turno.
-

Balthier y Fran

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Humano conejo

4/3

Alcance.

Los Vehículos que controlas obtienen +1/+1 y tienen las habilidades de vigilancia y alcance.

Siempre que un Vehículo tripulado este turno por Balthier y Fran ataque, si es la primera fase de combate del turno, puedes pagar {1} {R} {G}. Si lo haces, después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- La última habilidad de Balthier y Fran no te proporciona 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.
- La versión de Balthier y Fran ilustrada por Akihiko Yoshida tiene dos diferencias en español respecto a las demás. Primero, sus tipos de criatura están ordenados al revés; esto no afecta a sus mecánicas. Segundo, su última habilidad tiene el siguiente texto: “Siempre que un Vehículo tripulado por Balthier y Fran ataque este turno, si es la primera fase de combate del turno, puedes pagar {1} {R} {G}”. Para que la habilidad se dispare, el Vehículo debe atacar en el mismo turno en el que Balthier y Fran lo tripulan: la habilidad no se dispara si un Vehículo tripulado por Balthier y Fran en algún turno del juego ataca en cualquier turno posterior.

Barco volador carguero

{1} {U}

Artefacto — Vehículo

2/3

Vuela, vigilancia.

{T}: Agrega {C}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de artefacto o activar una habilidad de una fuente artefacto.

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

- Una “fuente artefacto” es cualquier objeto con el tipo de carta artefacto. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar una habilidad de un artefacto que controlas o de una carta de artefacto en tu mano o cementerio.

Barret Wallace

{3} {R}

Criatura legendaria — Rebelde humano

4/4

Alcance.

Siempre que Barret Wallace ataque, hace una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas equipadas que controlas al jugador defensor.

- Usa la cantidad de criaturas equipadas que controlas cuando la última habilidad de Barret Wallace se resuelva para determinar cuánto daño hace.

Bartz y Boko
{3} {G} {G}
Criatura legendaria — Ave humano
4/3
Afinidad por Aves. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Ave que controlas.)*
Cuando Bartz y Boko entren, cada otra Ave que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- La última habilidad de Bartz y Boko solo hace objetivo a una criatura, sin importar cuántas Aves controles.

Bastón de mago negro
{1} {B}
Artefacto — Equipo
Elegir un trabajo. *(Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y luego anéxalo a ella.)*
La criatura equipada obtiene +1/+0, tiene “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente” y es un Hechicero además de sus otros tipos.
Equipar {3}.

- La habilidad otorgada se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Bom ardiente
{R}
Criatura — Elemental
1/1
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se usaron al menos cuatro manás para lanzarlo, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.
Explosión — {T}, sacrificar esta criatura: Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo.
Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad del Bom ardiente se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
 - Usa la fuerza del Bom ardiente tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace su última habilidad.
-

Canción de amor de la ópera

{1} {R}

Instantáneo

Elige uno:

- Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas hasta tu próximo paso final.
- Una o dos criaturas objetivo obtienen +2/+0 cada una hasta el final del turno.

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

Cecil, caballero oscuro

{B}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/3

Toque mortal.

Umbría — Siempre que Cecil haga daño, pierdes esa misma cantidad de vidas. Luego, si tu total de vidas es menor o igual que la mitad de tu total de vidas inicial, endereza a Cecil y transfórmalo.

//

Cecil, paladín redimido

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Vínculo vital.

Coraza — Siempre que Cecil ataque, las otras criaturas atacantes ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Si Cecil, caballero oscuro recibe daño letal al mismo tiempo que hace daño (probablemente porque bloqueó o fue bloqueado), su última habilidad se disparará igualmente. Perderás vidas igualmente, pero no enderezarás o transformarás a Cecil, caballero oscuro porque ya no estará en el campo de batalla.
-

Chocobo de viaje

{2} {G}

Criatura — Ave

3/2

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

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de Ave desde la parte superior de tu biblioteca.

Si una tierra o un Ave que controlas que entra al campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- El Chocobo de viaje te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa

carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.

- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
 - Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos de Ave y jugar tierras al usar la segunda habilidad y debes pagar todos los costes de los hechizos lanzados de esta manera. Para lanzar un hechizo de esta manera, puedes elegir pagar cualquier coste alternativo o costes adicionales opcionales que pueda tener el hechizo (como un coste de estímulo). Debes pagar todos los costes adicionales obligatorios.
 - La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla o activar ninguna de sus habilidades que podrían activarse desde tu mano.
 - La última habilidad del Chocobo de viaje afecta a las propias habilidades disparadas de “entra” de un permanente (mientras sea una tierra o un Ave que controlas), así como a otras habilidades disparadas que se disparan cuando una tierra o un Ave que controlas entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”. Algunas habilidades de palabra clave también incluyen una habilidad disparada que ocurre cuando un permanente entra al campo de batalla.
 - Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad del Chocobo de viaje. Por ejemplo, un Ave 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 las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre”, como elegir un color con el Pueblo del cruce.
 - La habilidad del Chocobo de viaje 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 por 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 controlas dos copias del Chocobo de viaje, una tierra o Ave que controlas que entre hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia del Chocobo de viaje hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
 - Si una tierra o Ave que controlas que entra al mismo tiempo que el Chocobo de viaje (incluyendo al mismo Chocobo de viaje) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
 - Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
 - En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si la habilidad de la Guarida de Clive se dispara dos veces, se exilian dos cartas en algún momento. La última habilidad de la Guarida de Clive te permitirá lanzar ambas cartas exiliadas sin pagar sus costes de maná (suponiendo que controlas cuatro o más criaturas legendarias en ese momento).
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la segunda habilidad del Chocobo de viaje no afecta a las habilidades disparadas de los permanentes que controla tu compañero de equipo.
-

Chocometa

{X} {R} {R}

Conjuro

Chocometa hace X puntos de daño a cualquier objetivo.

Crea una ficha de criatura Ave verde 2/2 con “Siempre que una tierra que controlas entre, esta ficha obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

- Si el objetivo es ilegal para cuando Chocometa intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Ave.

Cid, artífice imperecedero

{2} {W} {U}

Criatura legendaria — Artífice humano

4/4

Las criaturas artefacto y los Héroes que controlas obtienen +1/+1 por cada Artífice que controlas y cada carta de Artífice en tu cementerio.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas

llamadas Cid, artífice imperecedero.

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

- La segunda habilidad de Cid, artífice imperecedero te permite ignorar la regla de “cuatro copias” en los juegos de Construido. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, durante un evento de Limitado de *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* no puedes agregar copias de Cid, artífice imperecedero a tu mazo de tu colección personal.
- La segunda habilidad de Cid, artífice imperecedero también te permite ignorar la regla “singleton” en formatos como Commander.

Cie'th andante

{2} {B}

Criatura — Horror mutante

3/3

Esta criatura entra girada.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes pagar {B}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad del Cie'th andante se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
-

Círculo de poder

{3} {B}

Conjuro

Robas dos cartas y pierdes 2 vidas. Crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”.

Los Hechiceros que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Ciudad del principio

Tierra — Ciudad

Esta tierra entra girada a menos que sea tu primer, segundo o tercer turno del juego.

{T}: Agrega {C}.

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

- Si la Ciudad del principio entra durante el turno de otro jugador, entrará girada sin importar el número del turno.
- La primera habilidad de la Ciudad del principio se fija en cuántos turnos jugaste, no necesariamente en cuántos turnos tuvo el juego en caso de que juegues un turno adicional.
- Si un efecto reinicia el juego, la Ciudad del principio entrará girada en el juego nuevo a menos que sea tu primer, segundo o tercer turno de ese juego.

Clive, Dominante de Ifrit

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Guerrero noble humano

5/5

Cuando Clive entre, puedes descartar tu mano y luego robar una cantidad de cartas igual a tu devoción al rojo.

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

{4} {R} {R}, {T}: Exilia a Clive y luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

//

Ifrit, eikon infernal

Criatura encantamiento legendaria — Demonio saga

9/9

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

I — *Estocada* — Ifrit lucha contra hasta una otra criatura objetivo.

II, III — *Explosión titánica* — Agrega {R} {R} {R} {R}.

Si Ifrit tiene tres o más contadores de sabiduría sobre él, exíllalo y luego regresa al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

- Puedes elegir descartar tu mano incluso si no tienes cartas en la mano.
- Los símbolos de maná incoloro y genérico ({C}, {0}, {1}, {2}, {X}, etcétera) de los costes de maná de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná de las cajas de texto de los permanentes que controlas no cuentan para tu devoción a cualquier color.
- Los símbolos de maná híbrido, los símbolos de maná híbrido monocolors y los símbolos de maná pírexiano sí cuentan para tu devoción a su(s) color(es).
- Cuenta la cantidad de símbolos de maná rojo entre los costes de maná de los permanentes que controlas en cuanto se resuelve la habilidad disparada de Clive para determinar tu devoción al rojo. Si Clive todavía está en el campo de batalla en ese momento, se incluirá en la cuenta.
- Si pones un Aura sobre un permanente de un oponente, sigues teniendo el control del Aura y los símbolos de maná en su coste de maná cuentan para tu devoción. Asimismo, si conviertes a un oponente en el protector de un Asedio que controlas, los símbolos de maná en el coste de maná de esa batalla cuentan para tu devoción.

Cloud, mercenario en Midgar

{W}{W}

Criatura legendaria — Mercenario soldado humano

2/1

Cuando Cloud entre, busca en tu biblioteca una carta de

Equipo, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

Mientras Cloud esté equipado, si se dispara una habilidad de Cloud o un Equipo anexado a él, 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” en sus textos recordatorios.
- La última habilidad de Cloud 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 por 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 la habilidad de estampa de la Guadaña de estratos (“Cuando este Equipo entre, busca en tu biblioteca una carta de tierra, exíliala y luego baraja”) se dispara dos veces (probablemente porque de alguna manera entró anexada a Cloud), se pueden exiliar hasta un total de dos cartas de tierra. La última habilidad de la Guadaña de estratos otorgará a la criatura equipada +1/+1 por cada tierra en el campo de batalla con el mismo nombre que cualquiera de las cartas exiliadas.

Cola de fénix

{W}

Artefacto

{1} {W}, {T}, exiliar este artefacto: Elige uno:

- Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 4 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada.
- Exilia el Esqueleto, Espíritu o Zombie objetivo.

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

Comerciante de objetos

{1} {R}

Criatura — Ciudadano humano

2/2

Siempre que ataques, la criatura equipada atacante objetivo gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Si la criatura objetivo no está atacando o equipada para cuando la habilidad del Comerciante de objetos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Sin embargo, en los casos en los que sí se resuelva, no importa qué les ocurra a los Equipos que tenga esa criatura. Seguirá teniendo la habilidad de amenaza incluso si deja de estar equipada.
-

Confidente oscuro

{1} {B}

Criatura — Hechicero humano

2/1

Al comienzo de tu mantenimiento, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Dibujo de Relm

{2} {U} {U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia del artefacto, criatura o tierra objetivo.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original (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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha nueva 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 como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
- Si el permanente que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

Dion, Dominante de Bahamut
 {3} {W}
 Criatura legendaria — Caballero noble humano
 3/3
Salto pirodragontino — Durante tu turno, Dion y los otros Caballeros que controlas tienen la habilidad de volar.
 Cuando Dion entre, crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2.
 {4} {W} {W}, {T}: Exilia a Dion y luego regresa al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.
 //
 Bahamut, eikon de la luz
 Criatura encantamiento legendaria — Dragón saga
 5/5
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría.)
 I, II — *Alas fulgentes* — Pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas. Esas criaturas ganan la habilidad de volar hasta el final del turno.
 III — *Gigafulgor* — Destruye el permanente objetivo. Exilia a Bahamut y luego regresa al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.
 //
 Vuela.

- La primera habilidad de Dion seguirá otorgándole la habilidad de volar durante tu turno incluso si Dion no es un Caballero por la razón que sea.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal cuando la tercera habilidad de capítulo de Bahamut intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No exiliarás a Bahamut ni lo regresarás al campo de batalla con la cara frontal boca arriba. En vez de eso, cuando la habilidad deje la pila sin resolverse y las acciones basadas en estado se verifiquen, Bahamut se sacrificará por tener una cantidad de contadores de sabiduría sobre él mayor o igual que el número de su último capítulo.

Edén, sede del Sanctum
 Tierra — Ciudad
 {T}: Agrega {C}.
 {5}, {T}: Muele dos cartas. Luego puedes sacrificar esta tierra. Cuando lo hagas, regresa otra carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Edén, sede del Sanctum cuando la activas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas Edén, sede del Sanctum 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.

Edgar, rey de Fígaro

{4} {U} {U}

Criatura legendaria — Noble artífice humano

4/5

Cuando Edgar entre, roba una carta por cada artefacto que controlas.

Moneda de dos caras — La primera vez que lances una o más monedas cada turno, en esos lanzamientos sale cara y ganas esos lanzamientos.

- Ignora los resultados de los lanzamientos de moneda cuando se aplique la última habilidad de Edgar.
- Si un efecto te dice que lances varias monedas a la vez y aún no lanzaste ni una durante ese turno, la última habilidad de Edgar modifica esos lanzamientos. Por ejemplo, si controlas a Edgar, rey de Fígaro y a Ral Zarek y activas la última habilidad de Ral Zarek (“–7: Lanza cinco monedas a cara o cruz. Juega un turno adicional después de este por cada moneda en la que salga cara”) en un turno en el que aún no lanzaste ninguna moneda, la última habilidad de Edgar se aplicará a cada uno de esos cinco lanzamientos, por lo que en todos saldrá cara y tendrás cinco turnos adicionales como resultado.
- Algunos efectos que indican a un jugador que lance una moneda a cara o cruz solo se fijan en si saldrá cara o cruz. Estos efectos no hacen que un jugador gane o pierda ese lanzamiento de moneda. Sin embargo, la última habilidad de Edgar puede hacer que ganes los lanzamientos de moneda que normalmente no tendrían un ganador. Por ejemplo, si controlas a Edgar, rey de Fígaro, a Ral Zarek y el Encuentro fortuito (“Siempre que ganes un lanzamiento de moneda, pon un contador de suerte sobre este encantamiento”) y activas la última habilidad de Ral Zarek (“–7: Lanza cinco monedas a cara o cruz. Juega un turno adicional después de este por cada moneda en la que salga cara”) en un turno en el que aún no lanzaste ninguna moneda, en cada uno de esos lanzamientos saldrá cara, pero también los ganarás todos. Esto significa que la primera habilidad del Encuentro fortuito se disparará cinco veces.

El Cristal de la Oscuridad

{2} {B} {B}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos negros.

Si una criatura que no sea ficha que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala y ganas 2 vidas.

{4} {B} {B}, {T}: Pon la carta de criatura objetivo exiliada con El Cristal de la Oscuridad en el campo de batalla girada bajo tu control con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos negros que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de El Cristal de la Oscuridad). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

- Mientras controles El Cristal de la Oscuridad, las habilidades que se disparan siempre que muera una criatura que no sea ficha que controla un oponente no se dispararán porque esa carta, en vez de eso, es exiliada.
- Si una ficha de criatura que controla un oponente muere, va al cementerio de ese jugador de forma normal antes de que deje de existir.
- Si El Cristal de la Oscuridad deja el campo de batalla al mismo tiempo que una o más criaturas que no sean fichas que controla un oponente fueran a morir, esas cartas de criatura se exiliarán y ganarás 2 vidas por cada una de ellas.

El Cristal de la Tierra

{2} {G} {G}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos verdes.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura que controlas, en vez de eso, se pone el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

{4} {G} {G}, {T}: Distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo que controlas.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos verdes que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de El Cristal de la Tierra). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con el doble de esa cantidad.
- En el caso poco habitual de que controles dos copias de El Cristal de la Tierra, la cantidad de contadores +1/+1 que se pone sobre una criatura es de cuatro veces la cantidad original. Tres copias de El Cristal de la Tierra multiplican la cantidad original por ocho, y así sucesivamente.
- Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.
- Eliges cuántos objetivos tiene la última habilidad de El Cristal de la Tierra y cómo se dividen los contadores en cuanto actives la habilidad. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador. Esto significa, por ejemplo, que no puedes hacer objetivo a dos criaturas y asignarles dos y cero contadores, respectivamente.
- Si una de las criaturas es un objetivo ilegal y la otra no lo es en cuanto la última habilidad de El Cristal de la Tierra intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierde el contador que se hubiera puesto sobre el objetivo ilegal. No se pondrá sobre el objetivo legal que quede.

El Cristal del Agua

{2} {U} {U}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos azules.

Si un oponente fuera a moler una o más cartas, en vez de eso, muele esa misma cantidad de cartas más cuatro.

{4} {U} {U}, {T}: Cada oponente muele una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en tu mano.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos azules que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de El Cristal del Agua). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si un oponente debe poner una carta en su cementerio sin usar específicamente el verbo “moler”, la segunda habilidad de El Cristal del Agua no se aplica.
- Algunas cartas antiguas han recibido correcciones para indicar a un jugador que muele cartas en vez de poner las primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Usa la guía de referencia de cartas Oracle que hay en Gatherer.Wizards.com para determinar si una carta concreta recibió alguna corrección. Por norma general, si un efecto indica a un jugador que mire o muestre una carta antes de ponerla en el cementerio de su propietario, es poco probable que recibiera una corrección.
- En el caso improbable de que controles dos copias de El Cristal del Agua, cada oponente muele ocho cartas más que las que debía moler originalmente. Si controlas tres copias, tus oponentes muelen doce más, y así sucesivamente.

El Cristal del Fuego

{2} {R} {R}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos rojos.

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.

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

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos rojos que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de El Cristal del Fuego). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la nueva ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó la ficha.

- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Si la criatura que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

El Cristal del Viento

{2} {W} {W}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos blancos.

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas el doble de esa cantidad de vidas.

{4} {W} {W}, {T}: Las criaturas que controlas ganan las habilidades de volar y vínculo vital hasta el final del turno.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos blancos que lanzas.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de El Cristal del Viento). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - En el caso improbable de que controles dos copias de El Cristal del Viento, las vidas que ganas se multiplican por cuatro. Tres copias de El Cristal del Viento significa que las vidas que ganas se multiplican por ocho, y así sucesivamente.
 - Si un efecto fuese a fijar tu total de vidas a una cantidad específica que es mayor que tu total de vidas actual, ese efecto hace que ganes una cantidad de vidas igual a la diferencia. El Cristal del Viento entonces duplicará la cantidad de vidas que ese efecto haría que ganases. Por ejemplo, si tienes 3 vidas y un efecto dice que tu total de vidas “se convierte en 10”, ganarías 7 vidas, las cuales se duplicarían a 14 por El Cristal del Viento. Así, tu total de vidas se convertiría en 17.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de El Cristal del Viento, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
-

El emperador de Palamecia

{U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero noble humano

2/2

{T}: Agrega {U} o {R}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo que no sea criatura.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se usaron al menos cuatro manás para lanzarlo, pon un contador +1/+1 sobre El emperador de Palamecia.

Luego, si tiene tres o más contadores +1/+1 sobre él, transfórmalo.

//

El señor y amo del infierno

Criatura legendaria — Hechicero noble demonio

3/3

Meteorito — Siempre que El señor y amo del infierno ataque, hace X puntos de daño a cada oponente, donde X es la cantidad de cartas que no sean tierra ni criatura en tu cementerio.

- La última habilidad de El emperador de Palamecia se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la habilidad de El señor y amo del infierno se resuelve.

El Fin de los Días

{2} {B} {B}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Horror negras 2/2 giradas. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, en vez de eso, crea X de esas fichas, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

Retrospectiva {4} {B} {B}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.*)

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto se resuelve El Fin de los Días.

El juglar errante

{G} {U}

Criatura legendaria — Bardo humano

1/3

Las tierras que controlas entran enderezadas.

La balada del juglar — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas cinco o más Ciudades, crea una ficha de criatura Elemental 2/2 que es de todos los colores.

{3} {W} {U} {B} {R} {G}: Las otras criaturas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Ciudades que controlas.

- Si una tierra tiene una habilidad que dice que entra al campo de batalla girada, eliges en qué orden se aplican el efecto de esa habilidad y el efecto de El juglar errante. Esto significa que puedes elegir que la

tierra entre girada o enderezada. Si una tierra que controlas simplemente se pone en el campo de batalla girada sin que se aplique ningún efecto de reemplazo, siempre entra enderezada si controlas a El juglar errante.

- Si El juglar errante fuera a entrar al campo de batalla al mismo tiempo que una tierra que controlas fuera a entrar al campo de batalla girada, esa tierra entra al campo de batalla girada igualmente.
- La segunda habilidad de El juglar errante verifica si controlas cinco o más Ciudades en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas cinco o más Ciudades en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de El juglar errante.

El Prima Vista

{4} {U}

Artefacto legendario — Vehículo

5/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se usaron al menos cuatro manás para lanzarlo, El Prima Vista se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

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.)

- La segunda habilidad de El Prima Vista se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Emet-Selch, el Infragmentado

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero anciano

2/4

Vigilancia.

Siempre que Emet-Selch entre o ataque, roba una carta y luego descarta una carta.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay catorce o más cartas en tu cementerio, puedes transformar a Emet-Selch.

//

Hades, mago arcaico

Criatura legendaria — Avatar

6/6

Vigilancia.

Eco de los perdidos — Durante tu turno, puedes jugar cartas desde tu cementerio.

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

- La última habilidad de Emet-Selch verifica tu cementerio en el momento en el que fuera a dispararse para ver si tienes catorce o más cartas en tu cementerio. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara,

la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes catorce o más cartas en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la segunda habilidad de Hades, brujo arcaico.
- Si descartas una carta mientras controlas a Hades, brujo arcaico, las habilidades que funcionan cuando una carta se descarta (como la habilidad de demencia) todavía funcionan aunque esa carta nunca llegue a tu cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada (como la habilidad de confabular) pueden encontrar esa carta en el exilio.
- Mientras controles a Hades, brujo arcaico, las habilidades que se disparan siempre que un permanente del cual eres propietario vaya a tu cementerio desde el campo de batalla (por ejemplo, “Cuando esta criatura muera...”) no se dispararán.
- Si un hechizo del cual eres propietario destruye una copia de Hades, brujo arcaico que controlas, Hades se exiliará y el hechizo irá a tu cementerio. En cambio, si una copia de Hades que controlas recibe daño letal de un hechizo del cual eres propietario, el hechizo se exiliará y luego Hades también se exiliará.

Encerrados en la Sala de invocadores

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar artefacto o criatura.

Cuando esta Aura entre, gira el permanente encantado.

El permanente encantado no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- 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.

Enfrentamiento eikónico

{G}

Conjuro

Elige uno o más:

- La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente.
 - Remueve un contador de sabiduría de la Saga objetivo que controlas. (*Remover contadores de sabiduría no hace que las habilidades de capítulo se disparen.*)
 - Pon un contador de sabiduría sobre la Saga objetivo que controlas.
- Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare. Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga más contadores de sabiduría.
 - Poner un contador de sabiduría sobre una Saga normalmente hará que se dispare su siguiente habilidad de capítulo. Sin embargo, si ya tiene una cantidad de contadores de sabiduría sobre ella mayor o igual que el número de su último capítulo, no se disparará ninguna habilidad de capítulo.

Espada mortal

{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+2.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, roba una carta y luego puedes lanzar un hechizo desde tu mano con valor de maná menor o igual que esa cantidad de daño sin pagar su coste de maná.

Equipar {2}.

- Eliges si quieres lanzar un hechizo de entre las cartas en tu mano en cuanto la segunda habilidad de la Espada mortal se resuelve. No puedes esperar y lanzar una 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 la carta 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.

Espadas de ninja

{2} {B}

Artefacto — Equipo

Elegir un trabajo.

La criatura equipada obtiene +1/+1, es un Ninja además de sus otros tipos y tiene “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta y luego descarta una carta. Ese jugador pierde una cantidad de vidas igual al valor de maná de la carta descartada”.

Mutsunokami — Equipar {2}.

- Si la carta descartada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Espadazo de la Luz

{1} {W}

Instantáneo

El Espadazo de la Luz hace una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas que controlas más la cantidad de Equipos que controlas a la criatura objetivo.

- Usa la cantidad de criaturas que controlas y la cantidad de Equipos que controlas cuando el Espadazo de la Luz se resuelva para determinar cuánto daño se hace.
-

Estoque de maga roja

{1} {R}

Artefacto — Equipo

Elegir un trabajo. *(Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada tiene “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura obtiene +2/+0 hasta el final del turno” y es un Hechicero además de sus otros tipos.

Equipar {3}.

- La habilidad otorgada por el Estoque de maga roja se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Éter

{3} {U}

Artefacto

{T}, exiliar este artefacto: Agrega {U}. Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad del Éter es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
 - Después de que la habilidad del Éter se resuelva, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances ese turno se copiará tenga objetivos o no y hayas usado el maná agregado por la habilidad del Éter para ese hechizo o no.
 - Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos 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 se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
-

Excalibur II
{1}
Artefacto legendario — Equipo
Siempre que ganes vidas, pon un contador de carga sobre la Excalibur II.
La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada contador de carga sobre la Excalibur II.
Equipar {3}.

- La primera habilidad de la Excalibur II se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida de los Rescatadores albed o 3 vidas del Arqueosaurio de Balamb.
- Si la criatura equipada recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, morirá antes de que la primera habilidad de la Excalibur II fuese a resolverse.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad de la Excalibur II se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad de la Excalibur II solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la primera habilidad de la Excalibur II, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Exdeath, brujo del Vacío
{1}{B}{G}
Criatura legendaria — Brujo espíritu
3/3
Cuando Exdeath entre, ganas 3 vidas.
Al comienzo de tu paso final, si hay seis o más cartas de permanente en tu cementerio, transforma a Exdeath.
//
Neo Exdeath, erradicador de dimensiones
Criatura legendaria — Avatar espíritu
*/3
Arrolla.
La fuerza de Neo Exdeath es igual a la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

- La última habilidad de Exdeath, brujo del vacío verifica tu cementerio en el momento en el que fuera a dispararse para ver si tienes seis o más cartas de permanente en tu cementerio. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes seis o más cartas de permanente en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
-

Fang, lu'Cie intrépida

{2} {B}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/3

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, robas una carta y pierdes 1 vida. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

(Se combina con Vanille, lu'Cie alegre.)

////

Vanille, lu'Cie alegre

{3} {G}

Criatura legendaria — Clérigo humano

3/2

Cuando Vanille entre, muele dos cartas y luego regresa una carta de permanente de tu cementerio a tu mano.

Al comienzo de tu primera fase principal, si eres propietario de Vanille y de una criatura llamada Fang, lu'Cie intrépida y controlas ambos permanentes, puedes pagar {3} {B} {G}. Si lo haces, exílialos y luego combínalos para formar a Ragnarok, salvación divina.

////

Ragnarok, salvación divina

Criatura legendaria — Avatar bestia

7/6

Vigilancia, amenaza, arrolla, alcance, prisa.

Cuando Ragnarok muera, destruye el permanente objetivo y regresa la carta de permanente objetivo que no sea legendaria de tu cementerio al campo de batalla.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad de Fang se disparará una sola vez.
- La segunda habilidad de Vanille verifica el campo de batalla en el momento en el que fuera a dispararse para ver si eres propietario de Vanille y de una criatura llamada Fang, lu'Cie intrépida y controlas ambos permanentes. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas tanto a Fang como a Vanille en ese momento, la habilidad no se resolverá, no tendrás la oportunidad de pagar {3} {B} {G} y ninguno de los otros efectos de la habilidad sucederán.

Firion, guerrero de la rosa salvaje

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero rebelde humano

3/3

Las criaturas equipadas que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que un Equipo que no sea ficha que controlas entre, crea una ficha que es una copia de él, excepto que tiene “Te cuesta {2} menos activar las habilidades de equipar de este Equipo”. Sacrifica esa ficha al comienzo del próximo mantenimiento.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el Equipo original, con la excepción detallada (a menos que ese Equipo esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese Equipo 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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.

- Si el Equipo copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el Equipo copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese Equipo, pero con la excepción detallada.
- Si el Equipo que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

Garnet, princesa de Alexandria

{G} {W}

Criatura legendaria — Clérigo noble humano

2/2

Vínculo vital.

Siempre que Garnet ataque, puedes remover un contador de sabiduría de cada una de cualquier cantidad de Sagas que controlas. Pon un contador +1/+1 sobre Garnet por cada contador de sabiduría removido de esta manera.

- Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare. Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga más contadores de sabiduría.

Gilgamesh, maestro de armas

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Samurái humano

6/6

Siempre que Gilgamesh entre o ataque, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner cualquier cantidad de cartas de Equipo de entre ellas en el campo de batalla. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Cuando pongas uno o más Equipos en el campo de batalla de esta manera, puedes anexar uno de ellos a un Samurái que controlas.

- No puedes usar la habilidad disparada reflexiva para intentar anexar un Equipo a una criatura si ese Equipo no se puede anexar legalmente a esa criatura.
- Si pones un Equipo con la habilidad de elegir un trabajo en el campo de batalla con la habilidad de Gilgamesh, tanto la habilidad de elegir un trabajo como la habilidad disparada reflexiva se dispararán y elegirás el orden en el que esas habilidades van a la pila. Por ejemplo, si pones la habilidad disparada reflexiva en la parte superior de la pila con la habilidad de elegir un trabajo debajo de esta, la habilidad disparada reflexiva se resolverá primero y podrás anexar el Equipo a un Samurái que controlas. Después, sin importar si elegiste anexar el Equipo a un Samurái que controlas o no, la habilidad de elegir un trabajo creará una ficha de Héroe y anexará el Equipo a la ficha de Héroe.

Gogo, as de la mímica

{2} {U}

Criatura legendaria — Hechicero

2/4

{X} {X}, {T}: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas X veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. Esta habilidad no se puede copiar y X no puede ser 0. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- La fuente de la copia de la habilidad de Gogo es la misma que la fuente de la habilidad original.
- 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.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La habilidad de Gogo hace objetivo a una habilidad activada o disparada que está en la pila y crea una o más copias adicionales de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane habilidades.
- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa primera 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 primera habilidad y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de la Guarida de Clive se copia y se exilian dos cartas, puedes lanzar ambas cartas exiliadas sin pagar sus costes de maná (suponiendo que controlas cuatro o más criaturas legendarias en ese momento).
- La habilidad de Gogo puede copiar cualquier habilidad activada o disparada en la pila, no solo una con objetivos.
- La copia se crea en la pila, así que no se “activa”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador activa una habilidad. Las habilidades que digan que una habilidad disparada se dispara más veces no se aplicarán a copiar una habilidad disparada.
- La copia se resolverá antes que 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. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si la habilidad copiada es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si la habilidad copiada tiene una X cuyo valor fue determinado al activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si la habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con las habilidades que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste de activación para la copia. Sin embargo, los efectos basados en esos costes que fueron pagados para la habilidad original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- 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. En particular, si una habilidad disparada pide a su controlador pagar un coste, pagas el coste de la copia si deseas pagarlo.

Golbez, buscador de Cristales

{U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/4

Siempre que un artefacto que controlas entre, escruta 1.

Al comienzo de tu paso final, si controlas cuatro o más artefactos, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Luego, si controlas ocho o más artefactos, cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la fuerza de esa carta.

- La última habilidad de Golbez, buscador de Cristales verifica si controlas cuatro o más artefactos en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas cuatro o más artefactos en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- Si la carta de criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Golbez, buscador de Cristales intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Los oponentes no perderán vidas incluso si controlas ocho o más artefactos.

G'raha Tia

{4} {W}

Criatura legendaria — Arquero felino

3/5

Alcance.

Ojo allagano — Siempre que una o más otras criaturas y/o artefactos que controlas mueran, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si G'raha Tia y una o más otras criaturas y/o artefactos que controlas mueren al mismo tiempo, su última habilidad se disparará una vez (mientras no se haya disparado ya este turno).

Guarida de Clive

Tierra — Ciudad

Esconder 4. (*Cuando esta tierra entre, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca, exilia una boca abajo y luego pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.*)

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: Puedes jugar la carta exiliada sin pagar su coste de maná si controlas cuatro o más criaturas legendarias.

- “Esconder N” significa “Cuando este permanente entre, mira las N primeras cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas boca abajo y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. La carta exiliada gana ‘El jugador que controla el permanente que exilió esta carta puede mirar esta carta en la zona de exilio’”.
- Cualquier jugador que haya controlado un permanente con una habilidad de esconder desde que una carta se exilió con ella puede mirar esa carta.

- Juegas la carta mientras la última habilidad de la Guarida de Clive se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y jugarla más adelante en el turno.
- Si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla si te quedan tierras por jugar en este turno.
- 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.
- 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 lanzar el hechizo.
- La última habilidad de la Guarida de Clive solo se fija en si controlas cuatro o más criaturas legendarias en el momento en que se resuelve. No tienes por qué controlar cuatro o más criaturas legendarias cuando la activas.

Gusano de arena
 {4} {R}
 Criatura — Gusano
 5/4
 Prisa.

Cuando esta criatura entre, destruye la tierra objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad del Gusano de arena intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de la tierra objetivo no buscará una carta de tierra básica.
- Si la última habilidad del Gusano de arena se resuelve pero no destruye la tierra objetivo (probablemente porque la tierra tenía la habilidad de indestructible), el controlador de la tierra objetivo seguirá pudiendo buscar una carta de tierra básica.

Hope Estheim
 {W} {U}
 Criatura legendaria — Hechicero humano
 2/2
 Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, cada oponente muele X cartas, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Hope.
-

Ignis Scientia

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/2

Cuando Ignis Scientia entre, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Se me ha ocurrido una receta nueva — {1}{G}{U}, {T}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Si una carta de criatura fue exiliada de esta manera, crea una ficha de Comida.

- Una ficha de Comida es una ficha de artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas”.
- Si la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Ignis Scientia se resuelva, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Comida incluso si la carta objetivo era una carta de criatura.

Intervención de Sefirot

{3}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Ganas 2 vidas.

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

Invocación: Bahamut

{9}

Criatura encantamiento — Dragón saga

9/9

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

I, II — Destruye hasta un permanente objetivo que no sea tierra.

III — Roba dos cartas.

IV — *Megafulgor* — Esta criatura hace una cantidad de daño igual al valor de maná total de los otros permanentes que controlas a cada oponente.

//

Vuela.

- Si un permanente que controlas tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
 - El valor de maná de un permanente de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
 - Usa el valor de maná total de los otros permanentes que controlas en cuanto la cuarta habilidad de capítulo de la Invocación: Bahamut se resuelve para determinar cuánto daño se hace.
-

Invocación: Brunilda

{1} {R}

Criatura encantamiento — Caballero saga

2/1

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

I — *Cadena* — Exilia la primera carta de tu biblioteca. Durante cualquier turno en el que pusieses un contador de sabiduría sobre esta Saga, puedes jugar esa carta.

II, III — *Modo Empatía* — Cuando lances el próximo hechizo de criatura este turno, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

Invocación: esper Lamú

{2} {R} {R}

Criatura encantamiento — Hechicero saga

3/3

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

I — *Rayos del juicio* — Esta criatura hace una cantidad de daño igual a la cantidad de cartas que no sean criatura ni tierra en tu cementerio a la criatura objetivo que controla un oponente.

II, III — Los Hechiceros que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- Usa la cantidad de cartas que no sean tierra ni criatura en tu cementerio en cuanto se resuelve la primera habilidad de capítulo de la Invocación: esper Lamú para determinar cuánto daño se hace.

Invocación: G. F. Cerbero

{2} {R} {R}

Criatura encantamiento — Perro saga

3/3

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

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

II — *Doble* — Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

III — *Triple* — Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, cópialo dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- Después de la resolución de la segunda o tercera habilidad de la Invocación: G. F. Cerbero, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances ese turno se copiará tenga o no objetivos.
- Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos 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 se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Invocación: G. F. Ifrit

{2} {R}

Criatura encantamiento — Demonio saga

3/2

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

I, II — Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

III, IV — Agrega {R}.

- La tercera y cuarta habilidad de capítulo de la Invocación: G. F. Ifrit no son habilidades de maná. Usan la pila y se puede responder a ellas.

Invocación: primordial Odín

{4} {B} {B}

Criatura encantamiento — Caballero saga

5/3

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

I — *Gungnir* — Destruye la criatura objetivo que controla un oponente.

II — *Sable justiciero* — Esta criatura gana “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde el juego”.

III — *Sala melancólica* — Roba dos cartas. Cada jugador pierde 2 vidas.

- Una vez que la Invocación: primordial Odín haga daño de combate a un jugador y la habilidad otorgada por la segunda habilidad de capítulo de la Invocación: primordial Odín se dispare, no importa qué le ocurra a la Invocación: primordial Odín. Cuando esa habilidad se resuelve, el jugador que haya recibido daño de combate de esta manera pierde el juego incluso si la Invocación: primordial Odín ya no está en el campo de batalla u otro jugador la está controlando.

Invocación: Titán

{3} {G} {G}

Criatura encantamiento — Gigante saga

7/7

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

I — Muele cinco cartas.

II — Regresa todas las cartas de tierra de tu cementerio al campo de batalla giradas.

III — Hasta el final del turno, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+X, donde X es la cantidad de tierras que controlas.

//

Alcance, arrolla.

- El valor de X de la tercera habilidad de capítulo de la Invocación: Titán solo se calcula una vez, en cuanto la habilidad se resuelve.

Jecht, guardián reacio

{3} {B}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/3

Amenaza.

Siempre que Jecht haga daño de combate a un jugador, puedes exiliarlo y luego regresarlo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario.

//

Eón supremo de Braska

Criatura encantamiento legendaria — Pesadilla saga

7/7

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

I, II — *Rayo de Jecht* — Cada oponente descarta una carta y tú robas una carta.

III — *Auténtico chut de Jecht* — Cada oponente sacrifica dos criaturas de su elección.

//

Amenaza.

- En cuanto se resuelva la primera o segunda habilidad de capítulo del Eón supremo de Braska, el próximo oponente 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 por orden de turno hace lo mismo. Luego, las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo. Finalmente, robas una carta.

Jénova, calamidad ancestral

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Alienígena

1/5

Al comienzo del combate en tu turno, pon una cantidad de contadores +1/+1 igual a la fuerza de Jénova sobre hasta una otra criatura objetivo. Esa criatura se convierte en un Mutante además de sus otros tipos.

Siempre que un Mutante que controlas muera durante tu turno, robas una cantidad de cartas igual a su fuerza.

- Si Jénova no está en el campo de batalla cuando su primera habilidad se resuelve, usa la fuerza de Jénova tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores se ponen sobre la criatura objetivo.
- Si Jénova muere al mismo tiempo que uno o más Mutantes que controlas, su última habilidad se disparará por cada uno de esos Mutantes (incluida ella misma si de alguna manera se convirtió en una Mutante).
- Usa la fuerza del Mutante que murió tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas con la última habilidad de Jénova.

Joshua, Dominante del Fénix

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Hechicero noble humano

3/4

Cuando Joshua entre, descarta hasta dos cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas.

{3} {R} {W}, {T}: Exilia a Joshua y luego regrésalo al campo de batalla transformado bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

//

Fénix, eikon del fuego

Criatura encantamiento legendaria — Fénix saga

4/4

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

I, II — *Ala carmesí* — El Fénix hace 2 puntos de daño a cada oponente.

III — *Llamas del renacer* — Regresa cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo con valor de maná total de 6 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Exilia el Fénix y luego regrésalo al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

//

Vuela, vínculo vital.

- Puedes elegir no descartar cartas cuando la primera habilidad de Joshua se resuelva. Si lo haces, no robarás ninguna carta.
 - Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Kamikaze

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace X puntos de daño a cualquier otro objetivo y X puntos de daño a sí misma, donde X es su fuerza.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto Kamikaze se resuelve.
- Si la criatura objetivo que controlas es un objetivo ilegal en cuanto Kamikaze intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo legal pero el otro objetivo no lo es, tu criatura se seguirá haciendo daño a ella misma.

Kefka, brujo de la corte

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/5

Siempre que Kefka entre o ataque, cada jugador descarta una carta. Luego robas una carta por cada tipo de carta entre las cartas descartadas de esta manera.

{8}: Cada oponente sacrifica un permanente de su elección. Transforma a Kefka. Activa esto solo como un conjuro.

//

Kefka, señor de la ruina

Criatura legendaria — Hechicero avatar

5/7

Vuela.

Siempre que un oponente pierda vidas durante tu turno, robas esa misma cantidad de cartas.

- Los tipos de cartas de Magic son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Héroe y Saga son subtipos, no tipos de cartas.
 - Mientras se resuelve la última habilidad de Kefka, brujo de la corte, el siguiente oponente por orden de turno elige un permanente que controla y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todos los permanentes elegidos se sacrifican simultáneamente.
-

Kuja, hechicero genómido

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Hechicero mutante humano

3/4

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 girada con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”. Luego, si controlas cuatro o más Hechiceros, transforma a Kuja.

//

Kuja-trance, desafiador del destino

Criatura legendaria — Hechicero avatar

4/6

Fulgor astral — Si un Hechicero que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. Kuja-trance no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto (o efectos) modifica la cantidad de daño que fuera a hacer un Hechicero que controlas (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de Kuja-trance). Si todo el daño se previene, el efecto de Kuja-trance ya no se aplica.
- Si el daño hecho por un Hechicero que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con un Hechicero 4/6 con la habilidad de arrollar que es bloqueado por una criatura 1/1, puedes asignar 1 punto de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 2 y 6 respectivamente.

La Ballena lunar

{3} {U}

Artefacto legendario — Vehículo

3/5

Vuela.

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

Mientras La Ballena lunar haya atacado este turno, puedes jugar la primera carta de tu biblioteca.

Tripular 1.

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

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos y jugar tierras al usar la tercera habilidad y debes pagar todos los costes de los hechizos lanzados de esta manera. Para lanzar un hechizo de esta manera, puedes elegir pagar cualquier coste alternativo o costes adicionales opcionales que pueda tener el hechizo (como un coste de estímulo). Debes pagar todos los costes adicionales obligatorios.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla o activar ninguna de sus habilidades que podrían activarse desde tu mano.

La Masamune

{3}

Artefacto legendario — Equipo

Mientras la criatura equipada esté atacando, tiene la habilidad de dañar primero y debe ser bloqueada si se puede.

La criatura equipada tiene “Si la muerte de una criatura hace que se dispare una habilidad disparada de esta criatura o de un emblema del cual eres propietario, esa habilidad se dispara una vez más”.

Equipar {2}.

- La habilidad otorgada afecta a las propias habilidades disparadas de “cuando esta criatura muera” de la criatura equipada y también a las otras habilidades disparadas de esa criatura o emblemas de los cuales eres propietario que se disparan cuando una criatura muera. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- El efecto de la habilidad otorgada no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas al resolverse, como la de pagar un coste por esa habilidad disparada, también se toman de forma separada.
- El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “criaturas”. En estos casos, el evento de disparo puede referirse también a algo que “va a un cementerio desde el campo de batalla”. Por ejemplo, si la criatura equipada o un emblema del cual eres propietario tiene una habilidad que se dispara “siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla”, esa habilidad se dispararía dos veces si muriese una criatura artefacto.
- Una habilidad de la criatura equipada o un emblema del cual eres propietario que se dispare cuando una criatura “deje el campo de batalla” se disparará dos veces si esa criatura deja el campo de batalla al morir.
- Una habilidad que se dispare con un evento que haga que una criatura muera no se dispara dos veces. Por ejemplo, una habilidad que se dispare “siempre que sacrifiques una criatura” solo se dispara una vez.
- Mira cada criatura tal y como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si una tierra que se ha convertido en una criatura muere, una habilidad que se dispare cuando muera se disparará dos veces.
- Si una criatura que muere al mismo tiempo que la criatura equipada (incluida la propia criatura equipada) hace que se dispare una habilidad disparada de la criatura equipada o un emblema del cual eres propietario, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si de alguna manera controlas dos copias de La Masamune y están equipadas a criaturas que controlas, la muerte de una criatura hará que las habilidades de los emblemas de los cuales eres propietario se disparen tres veces, no cuatro. Si están equipadas a la misma criatura, las habilidades de la criatura equipada también se dispararán tres veces.

- Una habilidad de la criatura equipada que se dispara cuando una carta vaya a un cementerio “desde cualquier parte” se dispara dos veces solo si (a) una carta de criatura fue a un cementerio desde el campo de batalla y (b) La Masamune sigue en el campo de batalla y anexada a la criatura con la habilidad correspondiente. En el caso de las habilidades de los emblemas de los cuales eres propietario, sucede lo mismo, excepto que La Masamune tiene que estar anexada a una criatura que controlas.

Lightning, Andanada

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/2

Daña primero, arrolla, vínculo vital.

Aturdido — Siempre que Lightning haga daño de combate a un jugador, hasta tu próximo turno, si una fuente fuera a hacer daño a ese jugador o a un permanente que controla ese jugador, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. Lightning no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto (o efectos) modifica la cantidad de daño que fuera a hacer una fuente que controlas (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de Lightning). Si todo el daño se previene, el efecto de Lightning ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Límite de Tifa

{G}

Instantáneo

Gradual. (*Elige un coste adicional.*)

- *Salto mortal* — {0} — La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.
- *Impacto cósmico* — {2} — Duplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.
- *Cielo final* — {6} {G} — Triplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.
- Para duplicar la fuerza y la resistencia de una criatura, esa criatura obtiene +X/+Y, donde X es la fuerza de esa criatura e Y es la resistencia de esa criatura cuando se resuelve el Límite de Tifa. Para triplicar la fuerza y la resistencia de una criatura, esa criatura obtiene +X/+Y, donde X es el doble de la fuerza de esa criatura e Y es el doble de la resistencia de esa criatura cuando se resuelve el Límite de Tifa.

Límite de Vincent

{1} {B}

Instantáneo

Gradual. (*Elige un coste adicional.*)

Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas gana “Cuando esta criatura muera, regresa al campo de batalla girada bajo el control de su propietario” y tiene la fuerza y resistencia base elegidas.

- *Bestia del Caos* — {0} — 3/2.
- *Gigas de la muerte* — {1} — 5/2.
- *Máscara infernal* — {3} — 7/2.

- El Límite de Vincent sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la 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.
- Si la criatura objetivo es una ficha, la habilidad se dispara igualmente cuando muere, pero no regresarás la ficha al campo de batalla porque dejará de existir cuando se verifiquen las acciones basadas en estado.

Linaje de los espers

{1} {G}

Conjuro

Escruta 2. Ganas 2 vidas. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, exíllalo y luego ponlo en el campo de batalla transformado bajo el control de su propietario con un contador de consumación sobre él. (*Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíllala.*)

Retrospectiva {3} {G}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíllala.*)

//

Invocación: esper Maduin

Criatura encantamiento — Elemental saga

4/4

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

I — Muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de permanente, ponla en tu mano.

II — Agrega {G} {G}.

III — Las otras criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.

- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
- La segunda habilidad de capítulo de la Invocación: esper Maduin no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Un conjuro no puede ponerse en el campo de batalla y un permanente no puede transformarse en un conjuro. Si un efecto exilia la Invocación: esper Maduin y luego te indica que la regreses al campo de batalla, permanece boca arriba en el exilio (a menos que ese efecto te indique que la pongas en el campo de batalla transformada, en cuyo caso regresa como la Invocación: esper Maduin). Si un efecto te indica que transformes la Invocación: esper Maduin, la instrucción se ignora.

Lindblum, ducado industrial

Tierra — Ciudad

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {R}.

//ADV//

Asedio de los magos

{2} {R}

Instantáneo — Aventura

Crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 con

“Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”.

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Luz del Juicio

{4} {R}

Instantáneo

La Luz del Juicio hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Destruye hasta un Equipo anexado a esa criatura.

- La Luz del Juicio puede hacer objetivo a una criatura que no tenga ningún Equipo anexado.
- No eliges el Equipo que destruir hasta que la Luz del Juicio se resuelva.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Luz del Juicio intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No destruirás ningún Equipo.

Maestro de Mysidia

{2} {R}

Criatura — Hechicero humano

1/3

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”.

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Magia Cura

{W}

Instantáneo

Gradual. (*Elige un coste adicional.*)

- *Cura* — {0} — El permanente objetivo gana las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.
- *Cura+* — {1} — El permanente objetivo gana las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno. Ganas 3 vidas.
- *Cura++* — {3} {W} — Los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno. Ganas 6 vidas.

- Si eliges el modo Cura+ y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Magia Cura intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 3 vidas.

Magia Prisa

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+1 y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta tu próximo paso final.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

Minu, mago blanco

{3} {W} {W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

3/3

Vigilancia, vínculo vital.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre cada Clérigo que controlas.

- La última habilidad de Minu se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya ganes 1 vida de los Rescatadores albed o 3 vidas del Arqueosaurio de Balamb.

- Si Minu u otro Clérigo que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, morirá antes de que la última habilidad de Minu fuese a resolverse.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad de Minu se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad de Minu solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la última habilidad de Minu, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Mirón

{1} {B}

Criatura — Horror cieno

1/1

Cuando esta criatura entre, cada oponente descarta una carta.

- En cuanto la habilidad del Mirón se resuelva, el próximo oponente 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 por orden de turno hace lo mismo. Luego, las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.

Misión secundaria: cazar escorias

{3} {B} {B}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, destruye hasta una criatura objetivo.

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió bajo el control de un oponente este turno, crea una ficha de Tesoro. Luego, si controlas tres o más Tesoros, transforma este encantamiento.

//

Yiazmat, escoria final

Criatura legendaria — Dragón

5/6

{1} {B}, sacrificar otra criatura o artefacto: Yiazmat gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Gíralo.

- La última habilidad de la Misión secundaria: cazar escorias verifica si una criatura murió bajo el control de un oponente este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si no murió ninguna, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece tu paso final, será demasiado tarde como para hacer que las criaturas que controlan tus oponentes mueran para que se dispare esta habilidad.

Misión secundaria: coleccionar cartas

{3} {U}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, roba tres cartas y luego descarta dos cartas.

Al comienzo de tu paso final, si hay ocho o más cartas en tu cementerio, transforma este encantamiento.

//

Carta mágica

Artefacto — Vehículo

4/4

Vuela.

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

- La última habilidad de la Misión secundaria: coleccionar cartas verifica si tienes ocho o más cartas en tu cementerio en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes ocho o más cartas en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Misión secundaria: criar chocobos

{1} {G}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, crea una ficha de criatura Ave verde 2/2 con “Siempre que una tierra que controlas entre, esta ficha obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

Al comienzo de tu primera fase principal, si controlas cuatro o más Aves, transforma este encantamiento.

//

Chocobo negro

Criatura — Ave

2/2

Cuando este permanente se transforme en el Chocobo negro, busca en tu biblioteca una carta de tierra, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, las Aves que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad de la Misión secundaria: criar chocobos verifica si controlas cuatro o más Aves en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas cuatro o más Aves en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
 - Si esta carta de alguna manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba, no se transformó, así que no buscarás.
-

Misión secundaria: pescar

{2} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de artefacto o de criatura, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si pones una carta en tu mano de esta manera, crea una ficha de Comida y transforma este encantamiento.

//

Campamento donde cocinar

Tierra

{T}: Agrega {W}.

{3}, {T}, sacrificar un artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- No tienes que mostrar la carta aunque sea una carta de artefacto o de criatura. Puedes elegir no mostrarla y, en vez de eso, dejarla en la parte superior de tu biblioteca.

Molbol

{4} {B} {B}

Criatura — Horror planta

4/4

Aliento fétido — Cuando esta criatura entre, cada oponente descarta una carta, pierde 2 vidas y exilia las tres primeras cartas de su biblioteca.

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

- En cuanto la primera habilidad del Molbol se resuelva, el próximo oponente 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 por orden de turno hace lo mismo. Luego, las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo. Después, cada oponente pierde 2 vidas al mismo tiempo. Por último, cada oponente exilia las tres primeras cartas de su biblioteca a la vez.

Nibelheim en llamas

{2} {R} {R}

Conjuro

Elige la criatura objetivo que controlas. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, descarta tu mano y roba cuatro cartas.

Retrospectiva {5} {R} {R}. (Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíllala.)

- La fuente del daño es la criatura y no Nibelheim en llamas. Por ejemplo, Nibelheim en llamas puede hacer que una criatura blanca haga daño a una criatura con la habilidad de protección contra rojo.
- Usa la fuerza de la criatura objetivo en cuanto Nibelheim en llamas se resuelve para determinar cuánto daño hace a cada otra criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Nibelheim en llamas intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño y no descartarás ni robarás incluso si lanzas Nibelheim en llamas desde un cementerio.

Noctis, príncipe de Lucis

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

Criatura legendaria — Noble humano

4/3

Vínculo vital.

Puedes lanzar hechizos de artefacto desde tu cementerio pagando 3 vidas además de pagar sus otros costes. Si lanzas un hechizo de esta manera, ese artefacto entra con un contador de consumación sobre él.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos de artefacto con el permiso que otorga la última habilidad de Noctis.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Nube de Oscuridad

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

Criatura legendaria — Avatar

3/3

Vuela.

Rayo de partículas — Cuando la Nube de Oscuridad entre, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de la Nube de Oscuridad.

Ochú del Gran Paals

{G}

Criatura — Bestia planta

1/1

Toque mortal.

{8}: Hasta el final del turno, esta criatura obtiene +1/+1 por cada carta de permanente en tu cementerio.

- La bonificación de la última habilidad del Ochú del Gran Paals se determina en cuanto se resuelve. Una vez que la habilidad se resuelve, la bonificación que aplica esa copia de la habilidad no cambia incluso si la cantidad de cartas de permanente en tu cementerio sí cambia.

Omega, evolución sin corazón

{5} {G} {U}

Criatura artefacto legendaria — Robot

8/8

Cañón de ondas — Cuando Omega entre, por cada oponente, gira hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla ese oponente. Pon X contadores de aturdimiento sobre cada uno de esos permanentes y ganas X vidas, donde X es la cantidad de tierras no básicas que controlas. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de Omega.

Patada de chocobo

{1} {G}

Conjuro

Estímulo—Regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario. *(Puedes regresar una tierra que controlas a la mano de su propietario como coste adicional al lanzar este hechizo.)*

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, la criatura que controlas hace el doble de esa cantidad de daño.

- Si alguno de los objetivos es ilegal cuando se resuelva la Patada de chocobo, no se hará daño. Si ambos objetivos son ilegales, el hechizo no se resolverá.

Planisferio de astrólogo

{1} {U}

Artefacto — Equipo

Elegir un trabajo. *(Cuando este Equipo entre, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y luego anéxalo a ella.)*

La criatura equipada es un Hechicero además de sus otros tipos y tiene “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura y siempre que robes tu tercera carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

Diana — Equipar {2}.

- El Planisferio de astrólogo no tiene por qué estar anexo a una criatura que controlas para que se dispare la habilidad otorgada cuando la primera o segunda carta se roba. Mientras una criatura que controles tenga la habilidad otorgada cuando robes tu tercera carta en un turno, esa habilidad se disparará.

Prompto Argentum

{1} {R}

Criatura legendaria — Explorador humano

2/2

Prisa.

Hacerse una foto — Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se usaron al menos cuatro manás para lanzarlo, crea una ficha de Tesoro.

- La última habilidad de Prompto se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Quina, gourmet de los Qu

{2} {G}

Criatura legendaria — Qu

2/3

Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más una ficha de criatura

Rana verde 1/1.

{2}, sacrificar una Rana: Pon un contador +1/+1 sobre Quina.

- La ficha de Rana 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 Rana.
- 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 de Quina se aplique.

Quistis Treppe

{2} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Magia azul — Cuando Quistis Treppe entre, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde un cementerio y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Eliges si quieres lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en cuanto la habilidad disparada de Quistis Treppe 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.
-

Raubahn, Toro de Ala Mhigo

{1} {R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/2

Rebatir—Pagar una cantidad de vidas igual a la fuerza de Raubahn.

Siempre que Raubahn ataque, anexa hasta un Equipo objetivo que controlas a la criatura atacante objetivo.

- Usa la fuerza de Raubahn en cuanto la habilidad de rebatir se resuelva para determinar cuántas vidas se deben pagar. Si Raubahn ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa la fuerza de Raubahn tal y como existió por última vez en el campo de batalla (si esto te importa, debes tener una muy buena razón como para querer pagar vidas).
- Si el Equipo objetivo no puede anexarse legalmente a la criatura atacante objetivo cuando la última habilidad de Raubahn se resuelve, el Equipo no se mueve.

Reina Brahne

{2} {R}

Criatura legendaria — Noble humano

2/1

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

Siempre que la Reina Brahne ataque, crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”.

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Reno y Rude

{1} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

2/1

Amenaza.

Siempre que Reno y Rude hagan daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Luego puedes sacrificar otra criatura o artefacto.

Si lo haces, puedes jugar la carta exiliada este turno y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarla.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.
-

Rescatadores albed

{2} {B}

Criatura — Guerrero artífice humano

2/3

Siempre que esta criatura u otra criatura o artefacto que controlas muera, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si los Rescatadores albed mueren al mismo tiempo que una o más otras criaturas y/o artefactos que controlas, su habilidad se disparará una vez por cada uno de esos permanentes, incluidos los Rescatadores albed.
- El término “muera” no es exclusivo para criaturas. La habilidad de los Rescatadores albed se disparará cuando un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla, incluso si ese artefacto no era una criatura.

Rydia, invocadora de Mist

{R} {G}

Criatura legendaria — Chamán humano

1/2

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

Invocar — {X}, {T}: Regresa la carta de Saga objetivo con valor de maná de X de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro.

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Sacrificio de Galuf

{1} {G}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +1/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, pon una cantidad de contadores +1/+1 igual a su fuerza sobre hasta una criatura objetivo”.

- Usa la fuerza de la criatura que murió tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores se ponen sobre la criatura objetivo.

Sacrificio de Louisoix

{U}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura legendaria o paga {2}.

Contrarresta la habilidad activada, la habilidad disparada o el hechizo que no sea criatura objetivo.

- 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.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.

Sahuagin

{1} {U}

Criatura — Guerrero tritón

1/3

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se usaron al menos cuatro manás para lanzarlo, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y no puede ser bloqueada este turno.

- La habilidad del Sahuagin se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Una vez que el Sahuagin sea bloqueado, lanzar un hechizo que no sea criatura para hacer que la habilidad del Sahuagin se dispare no hará que el Sahuagin deje de estar bloqueado.

Sapo gigante

{3} {G}

Criatura — Rana

4/4

Mientras controles siete o más tierras, esta criatura obtiene +2/+2.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Sapo gigante puede convertirse en letal si la cantidad de tierras que controlas se reduce a menos de siete durante ese turno.
-

Sazh Katzroy

{3} {G}

Criatura legendaria — Piloto humano

3/3

Cuando Sazh Katzroy entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Ave o de tierra básica, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

Siempre que Sazh Katzroy ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y luego duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

- 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. Los otros efectos que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Sefirot, Soldado legendario

{2} {B}

Criatura legendaria — Soldado avatar humano

3/3

Siempre que Sefirot entre o ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, roba una carta.

Siempre que otra criatura muera, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida. Si es la cuarta vez que esta habilidad se resolvió este turno, transforma a Sefirot.

//

Sefirot, el ángel de una sola ala

Criatura legendaria — Avatar pesadilla ángel

5/5

Vuela.

Supernova — En cuanto esta criatura se transforme en Sefirot, el ángel de una sola ala, obtienes un emblema con “Siempre que una criatura muera, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida”.

Siempre que Sefirot ataque, puedes sacrificar cualquier cantidad de otras criaturas. Si lo haces, roba esa misma cantidad de cartas.

- Si Sefirot, Soldado legendario y una o más otras criaturas mueren al mismo tiempo, su última habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas. No se transformará.
 - Si esta carta de alguna manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba, no se transformó, así que no obtendrás un emblema.
-

Seifer Almasy

{3} {R}

Criatura legendaria — Caballero humano

3/4

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

Sed de venganza — Siempre que Seifer Almasy haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná de 3 o menos desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la primera habilidad de Seifer Almasy no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.
- Lanzas el instantáneo o conjuro mientras la última habilidad de Seifer Almasy se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo de la carta.
- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná y debes elegir 0 como el valor de X cuando la lances sin pagar su coste de maná.

Serah Farron

{1} {G} {W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

2/2

Te cuesta {2} menos lanzar el primer hechizo de criatura legendaria que lances cada turno.

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas dos o más otras criaturas legendarias, puedes transformar a Serah Farron.

//

Serah cristalizada

Artefacto legendario

Te cuesta {2} menos lanzar el primer hechizo de criatura legendaria que lances cada turno.

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

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos de criatura legendaria que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como las de las primeras habilidades de Serah Farron o Serah cristalizada). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

- La última habilidad de Serah Farron verifica si controlas dos o más otras criaturas legendarias en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas dos o más otras criaturas legendarias en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Shantotto, maga táctica

{1} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero enano

0/4

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Shantotto obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo. Si X es 4 o más, roba una carta.

- La habilidad de Shantotto se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Sinh, el Castigo de Spira

{4} {B} {G} {U}

Criatura legendaria — Avatar leviatán

7/7

Vuela.

Siempre que Sinh entre o ataque, exilia una carta de permanente de tu cementerio al azar y luego crea una ficha girada que es una copia de esa carta. Si la carta exiliada es una carta de tierra, repite este proceso.

- La ficha 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 tu cementerio.
- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

Snow Villiers

{2} {W}

Criatura legendaria — Monje rebelde humano

*/3

Vigilancia.

La fuerza de Snow Villiers es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

- La habilidad que define la fuerza de Snow Villiers funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Snow Villiers esté en el campo de batalla (y siga siendo una criatura), esa habilidad contará al mismo Snow Villiers.

Squall, mercenario Seed

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Mercenario caballero humano

3/4

Mandoble final — Siempre que una criatura que controlas ataque sola, gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

Siempre que Squall haga daño de combate a un jugador, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la primera habilidad de Squall no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Súplex

{1} {R}

Conjuro

Elige uno:

- El Súplex hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Exilia el artefacto objetivo.

- El efecto de reemplazo del primer modo del Súplex exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.

Tellah, gran sabio

{3} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1. Si se usaron cuatro o más manás para lanzar ese hechizo, roba dos cartas. Si se usaron ocho o más manás para lanzar ese hechizo, sacrifica a Tellah y hace esa misma cantidad de daño a cada oponente.

- La habilidad de Tellah se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
 - Si Tellah ya no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve y se usaron ocho o más manás para lanzar el hechizo que hizo que su habilidad se disparase, la habilidad seguirá haciendo daño a cada oponente.
-

Terra, versada en la magia

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero hechicero humano

4/2

Cuando Terra entre, muele cinco cartas. Pon hasta una carta de encantamiento molida de esta manera en tu mano.

Trance — {4} {R} {G}, {T}: Exilia a Terra y luego regresa al campo de batalla transformada bajo el control de su propietario. Activa esto solo como un conjuro.

//

Terra, esper

Criatura encantamiento legendaria — Hechicero saga

6/6

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

I, II, III — Crea una ficha que es una copia del encantamiento objetivo que no sea legendario que controlas. Gana la habilidad de prisa. Si es una Saga, pon hasta tres contadores de sabiduría sobre ella. Sacrifícala al comienzo de tu próximo paso final.

IV — Agrega {W} {W}, {U} {U}, {B} {B}, {R} {R} y {G} {G}. Exilia a Terra, esper y luego regresa al campo de batalla *(con la cara frontal boca arriba)*.

//

Vuela.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el encantamiento original (a menos que ese encantamiento esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese encantamiento 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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
 - Si el encantamiento copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si el encantamiento copiado es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
 - Si el encantamiento copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese encantamiento.
 - Si el encantamiento que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.
 - La cuarta habilidad de capítulo de Terra, esper no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
-

Tifa Lockhart
{1} {G}
Criatura legendaria — Monje humano
1/2
Arrolla.
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre,
duplica la fuerza de Tifa Lockhart hasta el final del
turno.

- Para duplicar la fuerza de Tifa Lockhart, obtiene $+X/+0$, donde X es la fuerza de Tifa Lockhart cuando la habilidad de aterrizaje se resuelve.

Triple Triad
{3} {R} {R} {R}
Encantamiento
Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador exilia la
primera carta de su biblioteca. Hasta el final del turno,
puedes jugar la carta exiliada de esta manera de la cual
eres propietario y cada otra carta exiliada de esta manera
con valor de maná menor que el de esa carta de la cual
eres propietario sin pagar sus costes de maná.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.
- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Ultros, pulpo puñetero
{1} {U}
Criatura legendaria — Pulpo
2/1
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se
usaron al menos cuatro manás para lanzarlo, gira la
criatura objetivo que controla un oponente y pon un
contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente
con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en
vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si se
usaron al menos ocho manás para lanzarlo, pon ocho
contadores +1/+1 sobre Ultros.

- Cada habilidad de Ultros se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
-

Uniforme robado

{U}

Instantáneo

Elige la criatura objetivo que controlas y el Equipo objetivo. Gana el control de ese Equipo hasta el final del turno. Anéxalo a la criatura elegida. Cuando pierdas el control de ese Equipo este turno, si está anexo a una criatura que controlas, desanéxalo.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal, seguirás ganando el control del Equipo objetivo hasta el final del turno, pero no lo anexarás a la criatura elegida.
- La habilidad disparada reflexiva se disparará en cualquier momento en el que pierdas el control de ese Equipo este turno, ya sea porque la duración de “hasta el final del turno” acabó o porque otro jugador ganó el control del Equipo con otro efecto.

Vaan, ladrón callejero

{2} {R}

Criatura legendaria — Explorador humano

2/2

Siempre que uno o más Exploradores, Piratas y/o Bribones que controlas hagan daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Puedes lanzarla. Si no lo haces, crea una ficha de Tesoro.

Siempre que lances un hechizo del cual no seas propietario, pon un contador +1/+1 sobre cada Explorador, Pirata y Bribón que controlas.

- Lanzas la carta exiliada mientras la primera habilidad de Vaan aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo de la carta.
- La última habilidad de Vaan se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Vals Negro 3

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Hechicero

2/2

Vuela, toque mortal.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Vals Negro 3 hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- La última habilidad de Vals Negro 3 se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
-

Venat, corazón de Hydaelyn

{1} {W} {W}

Criatura legendaria — Hechicero anciano

3/3

Siempre que lances un hechizo legendario, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

Fragmentación del héroe — {7}, {T}: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Transforma a Venat. Activa esto solo como un conjuro.

//

Hydaelyn, el Cristal Madre

Criatura legendaria — Deidad

4/4

Indestructible.

Bendición de la Luz — Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas. Hasta tu próximo turno, gana la habilidad de indestructible. Si esa criatura es legendaria, roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Hydaelyn, el Cristal Madre intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta incluso si esa criatura es legendaria.

Viajes de Prishe

{2} {G}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica o de Ciudad, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. Cuando busques en tu biblioteca de esta manera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- No eliges un objetivo para los Viajes de Prishe en el momento en el que los lanzas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando buscas en tu biblioteca 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.
-

Vincent Valentine

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Asesino

2/2

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre Vincent Valentine igual a la fuerza de esa criatura.

Siempre que Vincent Valentine ataque, puedes transformarlo.

//

Bestia del Caos

Criatura legendaria — Bestia licántropo

3/2

Arrolla, vínculo vital.

Cuando la Bestia del Caos muera, regresa al campo de batalla girada (*con la cara frontal boca arriba*).

- Usa la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores +1/+1 se ponen sobre Vincent Valentine.

Virtud absoluta

{6} {W} {U}

Criatura legendaria — Guerrero avatar

8/8

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Vuela.

Tienes protección contra cada uno de tus oponentes. (*No puedes recibir daño, estar encantado o ser hecho objetivo por nada controlado por tus oponentes.*)

- Protección contra un jugador significa que tú tienes protección contra cada objeto controlado por ese jugador. Si un objeto no tiene ningún controlador (como por ejemplo una carta en un cementerio), su propietario se considera su controlador para este propósito.

Vivi Ornitier

{1} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero

0/3

{0}: Agrega X manás de cualquier combinación de {U} y/o {R}, donde X es la fuerza de Vivi Ornitier. Activa esto solo durante tu turno y solo una vez por turno.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre Vivi Ornitier y él hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La primera habilidad de Vivi Ornitier es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
 - La última habilidad de Vivi Ornitier se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
-

X-ATM092 incansable

{6}

Criatura artefacto — Araña robot

6/5

Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por tres o más criaturas.

{8}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla girada con un contador de consumación sobre ella. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Yitán, ladrón de Tantalus

{3} {R} {W}

Criatura legendaria — Explorador mutante humano

3/3

Cuando Yitán entre, gana el control de la criatura objetivo que controla un oponente hasta el final del turno. Enderézala. Gana las habilidades de vínculo vital y prisa hasta el final del turno.

Siempre que un oponente gane el control de un permanente que controlas, creas una ficha de Tesoro.

- Si un oponente gana el control de Yitán, la última habilidad de Yitán se disparará y crearás una ficha de Tesoro. Si un oponente gana a la vez el control de Yitán y uno o más otros permanentes que controlas, la última habilidad de Yitán se disparará por cada uno de esos permanentes, incluido él mismo. Esto significa que crearás una ficha de Tesoro por cada uno de esos permanentes, incluido Yitán.

Y'shtola Rhul

{4} {U} {U}

Criatura legendaria — Druida felino

3/5

Al comienzo de tu paso final, exilia la criatura objetivo que controlas y luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario. Luego, si es el primer paso final del turno, hay un paso final adicional después de este paso.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de Y'shtola Rhul intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No habrá un paso final adicional.
- Las habilidades que se disparan “al comienzo de [tu/el] paso final” también se dispararán al comienzo de cada uno de tus pasos finales adicionales.
- Los pasos finales adicionales no tienen otros pasos adicionales (como el de limpieza). El daño marcado sobre permanentes no se removerá hasta que vayas al paso de limpieza (que ocurrirá tras tu segundo paso final) y los efectos de “hasta el final del turno” y “este turno” tampoco acabarán hasta el paso de limpieza.
- Si un permanente con una habilidad que se dispara “al comienzo del paso final” entra durante tu primer paso final, esa habilidad no se disparará durante ese paso final, sino que se disparará durante tu segundo paso final. Asimismo, si una habilidad disparada retrasada que se dispara “al comienzo del próximo paso final” se crea durante tu primer paso final, esa habilidad se disparará durante tu segundo paso final.

Yuna, la Esperanza de Spira

{3} {G} {W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

3/5

Durante tu turno, Yuna y las criaturas encantamiento que controlas tienen las habilidades de arrollar, vínculo vital y rebatir {2}.

Al comienzo de tu paso final, regresa hasta una carta de encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. *(Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, exílialo.)*

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Zack Fair

{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

0/1

Zack Fair entra con un contador +1/+1 sobre él.

{1}, sacrificar a Zack Fair: La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Pon los contadores de Zack Fair sobre esa criatura y anexa un Equipo que estuviera anexado a Zack Fair a esa criatura.

- La última habilidad de Zack Fair pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre Zack Fair, no solo los contadores +1/+1.
- La última habilidad de Zack Fair no hace que muevas los contadores de Zack Fair a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía Zack Fair cuando fue sacrificado.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (“Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, si tenía contadores sobre ella, pon esos contadores sobre El Ozolito”) cuando la última habilidad de Zack Fair se resuelve, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre tanto El Ozolito como la criatura objetivo.

Zell Dincht

{2} {R}

Criatura legendaria — Monje humano

0/3

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

Zell Dincht obtiene +1/+0 por cada tierra que controlas.

Al comienzo de tu paso final, regresa una tierra que controlas a la mano de su propietario.

- El efecto de la primera habilidad de Zell Dincht es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Zell Dincht y la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.

Zenos yae Galvus

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Guerrero noble humano

4/4

Mi primera amistad — Cuando Zenos yae Galvus entre, elige una criatura que controla un oponente. Hasta el final del turno, las criaturas que no sean ni Zenos yae Galvus ni la criatura elegida obtienen -2/-2.

Cuando la criatura elegida deje el campo de batalla, transforma a Zenos yae Galvus.

//

Shinryu, rival trascendente

Criatura legendaria — Dragón

8/8

Vuela.

En cuanto esta criatura se transforme en Shinryu, elige un oponente.

Cadenas ardientes — Cuando el jugador elegido pierda el juego, tú ganas el juego.

- Si esta carta de alguna manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba, no se transformó, así que no elegirás un oponente.

Zodiark, dios umbrío
{B} {B} {B} {B} {B}
Criatura legendaria — Deidad
5/5

Indestructible.

Cuando Zodiark entre, cada jugador sacrifica la mitad de las criaturas que no sean Deidad que controla de su elección, redondeando hacia abajo.

Siempre que un jugador sacrifique otra criatura, pon un contador +1/+1 sobre Zodiark.

- Mientras se resuelve la segunda habilidad de Zodiark, eliges la mitad de las criaturas que no sean Deidad que controlas (redondeando hacia abajo) y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las criaturas elegidas se sacrifican simultáneamente.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE FINAL FANTASY THROUGH THE AGES

Adeline, Resplendent Cathar (Adeline, cátera fulgurante)
(*Nombre alternativo: Hero of Light*)
{1} {W} {W}
Criatura legendaria — Caballero humano
*/4

Vigilancia.

La fuerza del Hero of Light es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

Siempre que ataques, por cada oponente, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1 que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla.

- La habilidad que define la fuerza de Adeline funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras Adeline esté en el campo de batalla (y siga siendo una criatura), esa habilidad contará a la misma Adeline.
 - Atacar con cualquier criatura hará que se dispare la última habilidad de Adeline. Adeline no tiene que ser una de ellas.
 - Las fichas se crearán por cada uno de tus oponentes, no solo por los oponentes a quienes atacaste.
 - Eliges si cada ficha está atacando a ese oponente o a un planeswalker que controla en cuanto esas fichas entran al campo de batalla.
 - Aunque las fichas de Humano creadas por la habilidad disparada estén atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
-

Akroma's Will (Voluntad de Akroma)
(Nombre alternativo: *Blessing of the Oracle*)
{3} {W}

Instantáneo

Elige una. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Las criaturas que controlas ganan las habilidades de volar, vigilancia y dañar dos veces hasta el final del turno.
- Las criaturas que controlas ganan las habilidades de vínculo vital, indestructible y protección contra cada color hasta el final del turno.

- No hay ninguna bonificación extra si controlas más de un comandante.
- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
- Una vez que elijas ambos modos para el hechizo, no importa si sigues controlando un comandante o no. Esto sucede incluso si de alguna manera ya no controlas un comandante en cuanto terminas de lanzar el hechizo.

Atraxa, Grand Unifier (Atraxa, gran unificadora)
(Nombre alternativo: *Sephiroth, the Savior*)
{3} {G} {W} {U} {B}

Criatura legendaria — Ángel pirexiano

7/7

Vuela, vigilancia, toque mortal, vínculo vital.
Cuando Sephiroth entre, muestra las diez primeras cartas de tu biblioteca. Por cada tipo de carta, puedes poner en tu mano una carta de ese tipo de entre las cartas mostradas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Los tipos de cartas de Magic son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Héroe y Saga son subtipos, no tipos de cartas.
- Si una carta mostrada tiene más de un tipo de carta, puedes elegir ponerla en tu mano por cualquiera de sus tipos. Por ejemplo, una carta de criatura artefacto podría ponerse en tu mano como la carta de artefacto que elijas o como la carta de criatura que elijas. Si la eliges como la carta de artefacto, también podrías poner en tu mano una carta de criatura, y al revés.

Azusa, Lost but Seeking (Azusa, perdida pero buscando)
(Nombre alternativo: *Princess Sarah*)
{2} {G}

Criatura legendaria — Monje humano

1/2

Puedes jugar dos tierras adicionales en cada uno de tus turnos.

- El efecto de la primera habilidad de Azusa es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Azusa y la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar cuatro tierras durante cada uno de tus turnos.

Bolas’s Citadel (Ciudadela de Nicol Bolas)

(Nombre alternativo: *Kefka’s Tower*)

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

Artefacto legendario

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

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca. Si lanzas un hechizo de esta manera, paga una cantidad de vidas igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

{T}, sacrificar diez permanentes que no sean tierra: Cada oponente pierde 10 vidas.

- La Ciudadela de Nicol Bolas te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu biblioteca.
- Solo puedes jugar una carta de tierra desde la parte superior de tu biblioteca si te quedan tierras por jugar.
- 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.
- Si lanzas un hechizo pagando otro coste “en vez de 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 lanzar el hechizo.
- La Ciudadela de Nicol Bolas puede ser uno de los permanentes que sacrifiques para activar su última habilidad.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Ciudadela de Nicol Bolas hace que el equipo oponente pierda 20 vidas.

Brainstorm (Inspiración súbita)

(Nombre alternativo: *Endwalker*)

{U}

Instantáneo

Roba tres cartas y luego pon dos cartas de tu mano en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.

- Robas tres cartas y pones dos cartas en tu biblioteca mientras la Inspiración súbita se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Bruse Tarl, Boorish Herder (Bruse Tarl, pastor tosco)

(Nombre alternativo: *Hugo Kupka*)

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Humano aliado

3/3

Siempre que Hugo Kupka entre o ataque, la criatura objetivo que controlas gana las habilidades de dañar dos veces y vínculo vital hasta el final del turno.

Camarada.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Bruse Tarl e Ishai son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con rojo, blanco y/o azul en sus identidades de color, pero no cartas con verde o negro.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Captain Lannery Storm (Capitana Lannery Tempestad)

(Nombre alternativo: *Vaan, Aspiring Sky Pirate*)

{2} {R}

Criatura legendaria — Pirata humano

2/2

Prisa.

Siempre que Vaan ataque, crea una ficha de Tesoro.

Siempre que sacrifiques un Tesoro, Vaan obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Puedes activar la habilidad de maná de un Tesoro incluso si no puedes usar ese maná para nada.

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

Carpet of Flowers (Alfombra de flores)
(Nombre alternativo: Fal'Cie Paradise)
 {G}

Encantamiento

Al comienzo de cada una de tus fases principales, si no agregaste maná con esta habilidad este turno, puedes agregar X manás de un color cualquiera, donde X es la cantidad de Islas que controla el oponente objetivo.

- La habilidad no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la habilidad se resuelve.

Chromatic Lantern (Linterna cromática)
(Nombre alternativo: Crystal of Altar Cave)
 {3}

Artefacto

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

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Las tierras que controlas no perderán ninguna de las otras habilidades que tienen. Tampoco ganarán ni perderán ningún tipo de tierra.

Command Beacon (Faro del dominio)
(Nombre alternativo: Balamb Garden)

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}, sacrificar esta tierra: Pon a tu comandante en tu mano desde la zona de mando.

- Si lanzas un comandante desde tu mano, el impuesto del comandante no se aplica. Además, ese lanzamiento no se agregará al impuesto del comandante si posteriormente lanzas el comandante desde la zona de mando.
- Si tu comandante no está en la zona de mando (o si no tienes un comandante) en cuanto la última habilidad se resuelve, no ocurre nada.
- Si tienes dos comandantes con la habilidad de camarada en la zona de mando, el efecto del Faro del dominio pone en tu mano el que tú elijas, no ambos.

Cryptic Command (Dictado críptico)
(Nombre alternativo: *To the Crystal Tower*)

{1} {U} {U} {U}

Instantáneo

Elige dos:

- Contrarresta el hechizo objetivo.
- Regresa el permanente objetivo a la mano de su propietario.
- Gira todas las criaturas que controlan tus oponentes.
- Roba una carta.

- Eliges ambos modos en cuanto lanzas el Dictado críptico. Debes elegir dos modos distintos.
- Mira ambos modos para determinar cuántos objetivos tiene el Dictado críptico, si es que tiene alguno. Si tiene al menos un objetivo y si todos sus objetivos son ilegales cuando intente resolverse, entonces no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Por ejemplo, si eliges el segundo y cuarto modo y el permanente es un objetivo ilegal cuando el Dictado críptico intente resolverse, no robarás una carta.

Danitha Capashen, Paragon (Danitha Capashen, la ejemplar)

(Nombre alternativo: *Squall Leonhart*)

{2} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/2

Daña primero, vigilancia, vínculo vital.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Aura o de Equipo.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos de Aura y de Equipo que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la última habilidad de Danitha Capashen). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Diabolic Intent (Intención diabólica)

(Nombre alternativo: *Shantotto's Coercion*)

{1} {B}

Conjuro

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

Busca en tu biblioteca una carta, pon esa carta en tu mano y luego baraja.

- 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 pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.

Dovin's Veto (Veto de Dovin)
(Nombre alternativo: *Shadowbringers*)
{W}{U}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea criatura.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Veto de Dovin. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Veto de Dovin no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

Farseek (Visión lejana)
(Nombre alternativo: *Newfound Adventure*)
{1}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de Llanura, Isla, Pantano o Montaña, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- La Visión lejana puede encontrar cualquier tierra que tenga cualquiera de los tipos de tierra enumerados, incluidas las no básicas, incluso si esa tierra es un Bosque además de uno o más de esos tipos.

Fatal Push (Empujón fatal)
(Nombre alternativo: *Battle at the Big Bridge*)
{B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo si tiene un valor de maná de 2 o menos.

Revuelta — En vez de eso, destruye esa criatura si tiene un valor de maná de 4 o menos si un permanente que controlabas dejó el campo de batalla este turno.

- El Empujón fatal puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso a una con valor de maná de 5 o más. El valor de maná de la criatura se verifica solo cuando el Empujón fatal se resuelve.
 - Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
 - Las habilidades de revuelta no se fijan en por qué el permanente dejó el campo de batalla, quién lo movió o dónde se movió. No importa si fue un artefacto que sacrificaste para pagar un coste, una criatura que controlabas que fue destruida por la Intervención de Sefirot o un encantamiento que regresaste a la mano de un jugador con el Dictado críptico.
 - Las fichas que dejen el campo de batalla valdrán para una habilidad de revuelta.
-

Fynn, the Fangbearer (Fynn, el Portacolmillo)

(Nombre alternativo: Vayne Carudas Solidor)

{1} {G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

1/3

Toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene dos contadores de veneno.

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

Gix, Yawgmoth Praetor (Gix, magistrado de Yawgmoth)

(Nombre alternativo: The Shadow Lord)

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

3/3

Siempre que una criatura haga daño de combate a uno de tus oponentes, su controlador puede pagar 1 vida. Si lo hace, ese jugador roba una carta.

{4} {B} {B} {B}, descartar X cartas: Exilia las X primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- Debes jugar las cartas en cuanto se resuelva la última habilidad. No puedes esperar y jugarlas más adelante.
- Solo puedes jugar una tierra de esta manera durante tu turno y solo si todavía no jugaste una tierra este turno.
- Si un hechizo que lanzas de esta manera tiene una {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Godo, Bandit Warlord (Godo, señor de la guerra de los bandidos)

(Nombre alternativo: Gilgamesh, Weapon Collector)

{5} {R}

Criatura legendaria — Bárbaro humano

3/3

Cuando Gilgamesh entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Equipo, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

Siempre que Gilgamesh ataque por primera vez cada turno, enderézalo a él y a todos los Samuráis que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- A diferencia de muchos efectos que otorgan fases de combate adicionales, no obtienes una fase principal adicional con la habilidad de Godo, señor de la guerra de los bandidos. La fase de combate adicional ocurre inmediatamente después de la primera fase de combate.

Inalla, Archmage Ritualist (Inalla, archimaga ritualista)

(Nombre alternativo: *Kuja, Mage Manufacturer*)

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/5

Eminencia — Siempre que otro Hechicero que no sea ficha que controlas entre, si Kuja está en la zona de mando o en el campo de batalla, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de ese Hechicero. La ficha gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

Girar cinco Hechiceros enderezados que controlas: El jugador objetivo pierde 7 vidas.

- Inalla tiene que estar en el campo de batalla o en la zona de mando cuando ocurra el evento de disparo de su habilidad de eminencia y también cuando la habilidad disparada se resuelva. Si Inalla está en una zona apropiada cuando el evento de disparo ocurra pero deja esa zona, la habilidad no hará nada cuando se resuelva.
- En particular, si Inalla está en el campo de batalla y su habilidad de eminencia se dispara, pero va a la zona de mando antes de que se resuelva la habilidad, esa habilidad no hará nada cuando se resuelva. Esto se debe a que un objeto que cambia de zonas se considera un nuevo objeto.

Ishai, Ojutai Dragonspeaker (Ishai, dragonhablante de Ójutai)

(Nombre alternativo: *Benedikta Harman*)

{2} {W} {U}

Criatura legendaria — Monje ave

1/1

Vuela.

Siempre que un oponente lance un hechizo, pon un contador +1/+1 sobre Benedikta Harman. Camarada.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Bruse Tarl e Ishai son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con rojo, blanco y/o azul en sus identidades de color, pero no cartas con verde o negro.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.

- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Isshin, Two Heavens as One (Isshin, dos cielos como uno)

(Nombre alternativo: *Lightning, Lone Commando*)

{R} {W} {B}

Criatura legendaria — Samurái humano

3/4

Si el ataque de una criatura hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La habilidad de Isshin, dos cielos como uno solo afecta a las habilidades disparadas que tengan condiciones directamente relacionadas con atacar, como “siempre que [esta criatura] ataque” o “siempre que ataques con una o más criaturas”. No afecta a las habilidades disparadas con otras condiciones de disparo, como “siempre que [esta criatura] se gire”.
- El efecto de Isshin no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución también se toman de forma individual.

Jodah, the Unifier (Jodah, el Unificador)

(Nombre alternativo: *Warrior of Light*)

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

5/5

Las criaturas legendarias que controlas obtienen +X/+X, donde X es la cantidad de criaturas legendarias que controlas.

Siempre que lances un hechizo legendario desde tu mano, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta legendaria que no sea tierra con menor valor de maná. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Tanto la habilidad disparada de Jodah, el Unificador como el hechizo lanzado con esa habilidad se resuelven antes que el hechizo que hizo que se disparara la habilidad, incluso si el hechizo original se contrarrestó en respuesta a ello.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- La carta legendaria que no sea tierra exiliada se puede lanzar inmediatamente. Si no la lanzas inmediatamente, no podrás lanzarla más adelante.

- Los tipos y el valor de maná de una carta de dos caras en el exilio se determinan por las características de su cara frontal. El valor de maná de una carta partida es la suma total del valor de maná de las dos mitades de la carta partida.
- Si la carta legendaria que no sea tierra exiliada de esta manera es una carta de dos caras modal y la cara posterior también es una carta que no sea tierra, puedes lanzar cualquier cara, incluso si la posterior no es legendaria.
- Si eliges no lanzar la carta, permanece en el exilio. El resto de las cartas irán al fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- 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.
- El valor de maná del hechizo que hizo que se disparara la habilidad solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo. Si ese hechizo tenía {X} en el coste, incluye el valor elegido para X al determinar su valor de maná.
- Si exilias toda tu biblioteca sin exiliar una carta legendaria que no sea tierra con menor valor de maná, barajarás de forma aleatoria las cartas exiliadas y volverán a convertirse en tu biblioteca, con lo que el efecto terminará. No seguirás exiliando y barajando tu biblioteca para siempre.

K'rrik, Son of Yawgmoth (K'rrik, hijo de Yawgmoth)

(Nombre alternativo: Emet-Selch, Ascian)

{4} {B/P} {B/P} {B/P}

Criatura legendaria — Sicario horror pirexiano

2/2

Vínculo vital.

Por cada {B} en un coste, puedes pagar 2 vidas en lugar de pagar esa cantidad de maná.

Siempre que lances un hechizo negro, pon un contador

+1/+1 sobre Emet-Selch.

- Un símbolo de maná pirexiano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de K'rrik siempre es de 7.
 - La habilidad de K'rrik te permite pagar 2 vidas por {B} en cualquier coste que pagues, incluidos los costes de maná de los hechizos, los costes de activación e incluso los costes por acciones especiales (como los de metamorfosis). Cualquier momento en el que pagues maná se trata de un coste.
-

Kenrith, the Returned King (Kenrith, el Rey Regresado)

(Nombre alternativo: *Noctis Lucis Caelum*)

{4} {W}

Criatura legendaria — Noble humano

5/5

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

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

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

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

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

- La última habilidad de Kenrith puede hacer objetivo a una carta de criatura en el cementerio de cualquier jugador. Su propietario controlará la criatura, que permanecerá en el campo de batalla incluso si dejas el juego (si no eres su propietario).

Kinnan, Bonder Prodigy (Kinnan, el Vinculador Prodigioso)

(Nombre alternativo: *Seymour Guado*)

{G} {U}

Criatura legendaria — Druida humano

2/2

Siempre que gires un permanente que no sea tierra para obtener maná, agrega un maná de cualquier tipo que produjo ese permanente.

{5} {G} {U}: Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura que no sea Humano de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La primera habilidad de Kinnan es una habilidad de maná disparada. No usa la pila ni se puede responder a ella.
 - “Giras un permanente para obtener maná” solo si activas una habilidad de maná de ese permanente que incluya el símbolo {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 Kinnan, no el permanente que no sea tierra que giraste para obtener maná.
 - Kinnan no se fija en las restricciones o condiciones que el permanente que no sea tierra ponga sobre el maná que produjo. El maná adicional que produce Kinnan no tendrá restricciones ni condiciones.
-

Kraum, Ludevic's Opus (Kraum, obra de Ludevic)

(Nombre alternativo: Barnabas Tharmr)

{3} {U} {R}

Criatura legendaria — Horror zombie

4/4

Vuela, prisa.

Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, robas una carta.

Camarada.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Bruse Tarl y Kraum son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con rojo, blanco y/o azul en sus identidades de color, pero no cartas con verde o negro.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 11 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Laboratory Maniac (Maniático de laboratorio)

(Nombre alternativo: Vana'diel Adventurers)

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, ganas el juego.

- Si por alguna razón no puedes ganar el juego (porque tu oponente lanzó la Gracia del ángel este turno, por ejemplo), no lo perderás por haber intentado robar una carta de una biblioteca sin cartas. El acto de robar fue reemplazado igualmente.
 - Si dos o más jugadores controlan cada uno un Maniático de laboratorio y cada jugador debe robar una cantidad de cartas, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando roba esa misma cantidad de cartas. Si esto hace que, en vez de eso, ese jugador gane el juego, el juego termina inmediatamente. Si el juego aún no terminó, repite este proceso por cada otro jugador por orden de turno.
-

Light Up the Stage (Iluminar el escenario)

(Nombre alternativo: *A Promise Fulfilled*)

{2} {R}

Conjuro

Espectáculo {R}.

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

- “Espectáculo [coste]” significa: “Puedes pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo si un oponente perdió vidas este turno”.
- 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).

Mangara, the Diplomat (Mangara, el Diplomático)

(Nombre alternativo: *Minwu, Rebellion Strategist*)

{3} {W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/4

Vínculo vital.

Siempre que un oponente ataque con criaturas, si dos o más de esas criaturas te atacan y/o atacan a planeswalkers que controlas, roba una carta.

Siempre que un oponente lance su segundo hechizo cada turno, robas una carta.

- Si alguna de las criaturas atacantes deja el campo de batalla mientras la habilidad disparada de Mangara está en la pila, usa el jugador o planeswalker al que estuviera atacando antes de dejarlo para determinar si robas una carta. Por otra parte, si es removida del combate sin dejar el campo de batalla, usa su información actual para determinar que ya no te ataca a ti o a un planeswalker que controlas.
- Si tu oponente te ataca a ti con una criatura y a tu planeswalker con otra, robas una carta.
- Robas solo una carta, al margen de cuántas criaturas te estén atacando a ti y a tus planeswalkers más allá de la segunda.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

Mizzix's Mastery (Poder de Mízzix)
(Nombre alternativo: Dawn Warriors' Legacy)

{3} {R}

Conjuro

Exilia la carta objetivo que sea un instantáneo o conjuro de tu cementerio. Por cada carta exiliada de esta manera, cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. Exilia Dawn Warriors' Legacy.

Sobrecarga {5} {R} {R} {R}.

- Cada una de las copias se puede lanzar inmediatamente, durante la resolución del Poder de Mízzix. Si no lanzas una o más copias inmediatamente, no podrás lanzarlas más adelante.
- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si la copia tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Sobrecarga [coste] significa “Puedes elegir pagar [coste] en vez de pagar el coste de maná de este hechizo” y “Si eliges pagar el coste de sobrecarga de este hechizo, cambia su texto reemplazando ‘[el objeto] objetivo’ por ‘cada [objeto]’”.
- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo con la habilidad de sobrecarga, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o de protección contra el color apropiado.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), 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.
- Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.

Muldrotha, the Gravetide (Muldrotha, tumba pantanosa)
(Nombre alternativo: Orphan, Cocoon fal'Cie)

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

Criatura legendaria — Avatar elemental

6/6

Durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una tierra y lanzar un hechizo de permanente de cada tipo de permanente desde tu cementerio.

- Por ejemplo, puedes lanzar un hechizo de criatura artefacto como tu hechizo de artefacto y lanzar otro hechizo de criatura artefacto como tu hechizo de criatura.

- Usa el tipo de la carta tal como se jugó o lanzó para determinar como qué tipo de permanente contarla. Por ejemplo, si lanzas un hechizo de criatura desde tu cementerio, puedes lanzar una carta con la habilidad de concesión como un hechizo de encantamiento.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de las cartas que juegas desde tu cementerio. Por ejemplo, no puedes usar a Muldrotha para jugar una tierra si no te quedan tierras por jugar ni para lanzar un hechizo de planeswalker durante tu paso final.
- Debes pagar los costes para lanzar un hechizo de esta manera. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- Cuando empieces a lanzar un hechizo, perder el control de Muldrotha no afectará al hechizo.
- Si juegas una carta desde tu cementerio y luego haces que una nueva carta de Muldrotha entre bajo tu control en el mismo turno, puedes jugar otra tierra o hechizo de ese tipo desde tu cementerio ese turno.
- Si una carta de permanente va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.
- Si varios efectos te permiten jugar una carta desde tu cementerio, debes anunciar qué permiso estás usando cuando empiezas a jugar la carta.

Najeela, the Blade-Blossom (Najeela, la flor filosa)

(Nombre alternativo: *Cloud Strife*)

{2} {R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/2

Siempre que un Guerrero ataque, puedes hacer que su controlador cree una ficha de criatura Guerrero blanca

1/1 que está girada y atacando.

{W}{U}{B}{R}{G}: Endereza todas las criaturas atacantes. Ganan las habilidades de arrollar, vínculo vital y prisa hasta el final del turno. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional. Activa esta habilidad solo durante el combate.

- El controlador de cada ficha de Guerrero creada por Najeela elige a qué jugador o planeswalker ataca. Las fichas no tienen por qué atacar al mismo jugador o planeswalker que la criatura que hizo que la habilidad se disparara. Incluso pueden atacar a jugadores o planeswalkers que no estuvieran siendo atacados.
- Aunque las fichas creadas por la primera habilidad de Najeela estén atacando, nunca fueron declaradas como criaturas atacantes (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- Enderezar una criatura atacante no la remueve del combate.
- No hay ninguna fase principal antes de la fase de combate adicional. Esto significa que, por ejemplo, no puedes activar una habilidad de equipar entre combates.

Nature's Claim (Reclamo de la naturaleza)
(Nombre alternativo: *Search for the Frozen Esper*)
{G}
Instantáneo
Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Su controlador gana 4 vidas.

- Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Reclamo de la naturaleza intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador gana 4 vidas. Si el objetivo es legal pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí gana 4 vidas.

Nyxbloom Ancient (Antiguo florecido de Nyx)
(Nombre alternativo: *The Cloudsea Djinn*)
{4} {G} {G} {G}
Criatura encantamiento — Elemental
5/5
Arrolla.
Si giras un permanente para obtener maná, en vez de eso, produce el triple de ese maná.

- “Giras un permanente para obtener maná” solo si activas una habilidad de maná de ese permanente que incluya el símbolo {T} en su coste. Una habilidad de maná produce maná como parte de su efecto.
- Si una habilidad se dispara “siempre que gires” algo para obtener maná y produce maná, esa habilidad de maná disparada no se verá afectada por el Antiguo florecido de Nyx.
- El Antiguo florecido de Nyx normalmente no produce maná él mismo. En su lugar, hace que los permanentes que gires para obtener maná produzcan más maná. Si la habilidad de maná de ese permanente pone restricciones o condiciones en el maná que produce, eso se aplicará a todo el maná que produzca de esta manera.
- Los efectos de varias copias del Antiguo florecido de Nyx son acumulativos. Por ejemplo, si tienes dos copias del Antiguo florecido de Nyx en el campo de batalla, obtendrás nueve veces la cantidad y los tipos originales de maná.

Purphoros, God of the Forge (Purforos, dios de la fragua)
(Nombre alternativo: *Kefka Palazzo*)
{3} {R}
Criatura encantamiento legendaria — Deidad
6/5
Indestructible.
Mientras tu devoción al rojo sea menor que cinco, Kefka Palazzo no es una criatura.
Siempre que otra criatura que controlas entre, Kefka Palazzo hace 2 puntos de daño a cada oponente.
{2} {R}: Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- La devoción de un jugador a un color es igual a la cantidad de símbolos de maná de ese color entre los costes de maná de los permanentes que controla ese jugador.

- La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que Purforos no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en otras zonas, sin importar tu devoción a su color. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.
- En cuanto Purforos entre al campo de batalla, tu devoción a su color determinará si los efectos de reemplazo que afecten a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican a Purforos. Como los efectos de reemplazo se consideran antes de que Purforos esté en el campo de batalla, los símbolos de maná en su coste de maná no se contarán para determinar esto.
- Cuando Purforos entre al campo de batalla, tu devoción a su color (incluyendo los símbolos de maná del coste de maná del propio Purforos) determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla.
- Si Purforos deja de ser una criatura, pierde el tipo criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un encantamiento legendario.
- Las habilidades de Purforos funcionan mientras esté en el campo de batalla, sin importar si es una criatura o no.
- Si Purforos está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura (probablemente porque tu devoción al rojo se redujo), se removerá del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
- Los contadores que se pongan sobre Purforos permanecen sobre él mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
- Si un efecto hace que Purforos pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.

Ragavan, Nimble Pilferer (Ragavan, ratero hábil)

(Nombre alternativo: Zidane Tribal)

{R}

Criatura legendaria — Pirata primate

2/1

Siempre que Zidane Tribal haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro y exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta.

Rapidez {1}{R}.

- Crearás una ficha de Tesoro incluso si a ese jugador no le quedan cartas en la biblioteca para exiliar.
- Debes seguir igualmente todas las restricciones de cuándo lanzar la carta exiliada y pagar todos los costes. Si exilias una carta de tierra, no puedes jugar esa carta.
- “Rapidez [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta pagando [coste] en vez de su coste de maná”, “Si el coste de rapidez de este hechizo se pagó, regresa el permanente en el que se convierte este hechizo a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final” y “Si se pagó el coste de rapidez de este permanente, tiene la habilidad de prisa”.
- Si eliges pagar el coste de rapidez en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo de criatura pagando su coste de rapidez solo cuando pudieras lanzar ese hechizo de criatura de cualquier modo. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.

- Si pagas el coste de rapidez para lanzar un hechizo de criatura, esa carta regresará a la mano de su propietario solo si todavía está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- No tienes que atacar con la criatura con la habilidad de rapidez a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.
- Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura cuyo coste de rapidez se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no regresará a la mano de su propietario.

Ranger-Captain of Eos (Explorador capitán de Eos)

(Nombre alternativo: *Knights of San d'Oria*)

{1} {W} {W}

Criatura — Guardabosque soldado humano

3/3

Cuando esta criatura entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de 1 o menos, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

Sacrificar esta criatura: Tus oponentes no pueden lanzar hechizos que no sean criatura este turno.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Tus oponentes pueden lanzar hechizos en respuesta a la última habilidad del Explorador capitán de Eos. La habilidad no afectará a esos hechizos y no afectará a los hechizos que esos jugadores lanzaran antes de que la activaras. (En otras palabras, la habilidad no se puede usar para contrarrestar un hechizo).

Rhystic Study (Estudio rístico)

(Nombre alternativo: *Stay with Me*)

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo, puedes robar una carta a menos que ese jugador pague {1}.

- La habilidad disparada del Estudio rístico se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse. Se le da la opción de pagar al jugador cuando esta habilidad disparada se resuelve.
- No tienes que decidir si robar una carta o no hasta que el jugador decida si pagar o no.

Sram, Senior Edificer (Sram, edificador experto)

(Nombre alternativo: *Firion, Swordmaster*)

{1} {W}

Criatura legendaria — Consejero enano

2/2

Siempre que lances un hechizo de Aura, Equipo o Vehículo, roba una carta.

- La habilidad de Sram se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Strixhaven Stadium (Estadio de Strixhaven)

(Nombre alternativo: *Luka Stadium*)

{3}

Artefacto

{T}: Agrega {C}. Pon un contador de punto sobre este artefacto.

Siempre que una criatura te haga daño de combate, remueve un contador de punto de este artefacto.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un oponente, pon un contador de punto sobre este artefacto. Luego, si tiene diez o más contadores de punto sobre él, remuévelos todos y ese jugador pierde el juego.

- “Ese jugador” se refiere al oponente que recibió el daño.
- Si varias criaturas te hacen daño de combate a ti o a un oponente al mismo tiempo, la habilidad correspondiente del Estadio de Strixhaven se disparará esa misma cantidad de veces. Puedes poner esas habilidades en la pila en cualquier orden. La última habilidad que se ponga en la pila será la primera en resolverse.
- En un juego de varios jugadores, si las criaturas que controlas hacen daño de combate a varios oponentes al mismo tiempo, la última habilidad se disparará varias veces. Sin embargo, como los contadores se remueven, es complicado (pero no imposible) hacer que varios jugadores pierdan el juego con esta habilidad en la misma fase de combate.
- Se verifica si hay diez o más contadores de punto solo en cuanto la última habilidad se resuelve. Ten en cuenta que, si añades el décimo contador de punto de otra forma, nadie perderá el juego... aún.

Stroke of Midnight (Llegar la medianoche)

(Nombre alternativo: *Memories of Nibelheim*)

{2} {W}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de criatura Humano blanca

1/1.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Llegar la medianoche intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador crea una ficha de Humano. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí crea una ficha de Humano.

Syr Konrad, the Grim (Syr Konrad, el Tétrico)
(Nombre alternativo: Golbez, Clad in Darkness)

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Caballero humano

5/4

Siempre que otra criatura muera, que una carta de criatura vaya a un cementerio desde cualquier parte que no sea el campo de batalla, o que una carta de criatura deje tu cementerio, Golbez hace 1 punto de daño a cada oponente.

{1} {B}: Cada jugador muele una carta.

- Si una o más criaturas mueren al mismo tiempo que Syr Konrad, su primera habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Syr Konrad hace que haga 1 punto de daño dos veces.

Teferi, Mage of Zhalfir (Teferi, mago de Zhalfir)

(Nombre alternativo: Edea Kramer)

{2} {U} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

Destello.

Las cartas de criatura de las cuales eres propietario que no están en el campo de batalla tienen la habilidad de destello.

Cada oponente puede lanzar hechizos solo en cualquier momento en que pudiera lanzar un conjuro.

- Mientras controles a Teferi, puedes exiliar cartas de criatura en tu mano con la habilidad de suspender en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.
 - Si un hechizo de la pila tiene la habilidad de fracción de segundo mientras controlas a Teferi, no puedes suspender cartas de criatura porque fracción de segundo te impide lanzarlas, aunque suspenderlas sea una acción especial.
 - La última habilidad de Teferi significa que, para que un oponente pueda lanzar un hechizo, debe ser su turno, una fase principal y la pila debe estar vacía. Esto se aplica incluso si una regla o efecto permite lanzar un conjuro en otro momento.
 - Si un hechizo o habilidad permite que un oponente lance un hechizo como parte de su efecto (como suspender y rebote), ese oponente no puede lanzar ese hechizo porque la habilidad a resolver sigue en la pila. Esto sucede incluso si el hechizo es un instantáneo.
 - Si un efecto permite que un oponente lance hechizos en cualquier momento en que pudiera lanzar un instantáneo (por ejemplo, si tu oponente también controla a Teferi), la restricción de la última habilidad de Teferi tiene prioridad sobre ese permiso.
-

Thrasios, Triton Hero (Trasios, héroe tritónido)

(Nombre alternativo: Tidus, Zanarkand Fayth)

{G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

1/3

{4}: Adivina 1 y luego muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, ponla en el campo de batalla girada. De lo contrario, roba una carta. Camarada.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Kraum y Trasios son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con verde, azul y/o rojo en sus identidades de color, pero no cartas con negro o blanco.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Traxos, Scourge of Kroog (Traxos, azote de Kroog)

(Nombre alternativo: Giant of Babil)

{4}

Criatura artefacto legendaria — Constructo

7/7

Arrolla.

El Giant of Babil entra girado y no se endereza durante tu paso de enderezar.

Siempre que lances un hechizo histórico, endereza el Giant of Babil.

- Un hechizo histórico es un hechizo que es legendario, un artefacto o una Saga.
- Algunas habilidades se disparan “siempre que lances un hechizo histórico”. Tales habilidades se resuelven antes que el hechizo que hizo que se dispararan. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Una habilidad que se dispare “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispara si una carta histórica va al campo de batalla sin ser lanzada.

- Las tierras nunca se lanzan, así que las habilidades que se disparen “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispararán si juegas una tierra legendaria. Tampoco se dispararán si una carta en el campo de batalla se transforma en un permanente legendaria.

Tymna the Weaver (Tymna la tejedora)

(Nombre alternativo: Cecil Harvey)

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/2

Vínculo vital.

Al comienzo de cada una de tus fases principales poscombate, puedes pagar X vidas, donde X es la cantidad de oponentes que recibieron daño de combate este turno. Si lo haces, roba X cartas.

Camarada. (*Puedes tener dos comandantes si ambos tienen la habilidad de camarada.*)

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Tymna y Bruse Tarl son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con rojo, blanco y/o negro en sus identidades de color, pero no cartas con verde o azul.
 - Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
 - Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
 - Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.
 - Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
 - Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
 - Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.
-

Urza, Lord High Artificer (Urza, Señor Gran Artífice)

(Nombre alternativo: Terra Branford)

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Cuando Terra Branford entre, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta ficha obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

Girar un artefacto enderezado que controlas: Agrega {U}.

{5}: Baraja tu biblioteca y luego exilia la primera carta.

Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Una ficha creada por la primera habilidad de Urza se contará a sí misma, así que será como mínimo una 1/1.
- Puedes girar cualquier artefacto enderezado que controlas para pagar el coste de la habilidad de maná, incluso una criatura artefacto que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente. Girar un Equipo de esta manera no afectará a sus habilidades ni a la criatura equipada.
- Si no juegas la carta exiliada con la última habilidad de Urza, permanece en el exilio.
- La última habilidad de Urza no cambia el momento en el que puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te quedan tierras por jugar.
- 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.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.

Varragoth, Bloodsky Sire (Varragoth, Señor de Cielosangriento)

(Nombre alternativo: Ardyn Izunia)

{2} {B}

Criatura legendaria — Bribón demonio

2/3

Toque mortal.

Alardear — {1} {B}: El jugador objetivo busca en su biblioteca una carta y luego baraja y pone esa carta en la parte superior.

- “Alardear — [Coste]: [Efecto]” significa “[Coste]: [Efecto]”. Activa esto solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez por turno”.
- Una habilidad de alardear se puede activar en cualquier momento después de que la criatura con esa habilidad sea declarada como atacante. Esto puede ser antes de que se declaren bloqueadoras, después de que se declaren bloqueadoras pero antes de que se haga daño de combate, durante el combate después de que se haga el daño de combate, durante la fase principal poscombate, durante el paso final o, en algunos casos poco habituales, durante el paso de limpieza.

- Si no es tu turno y ganas el control de una criatura con la habilidad de alardear después de que esa criatura ataque, puedes activar la habilidad de alardear de esa criatura si no se activó aún ese turno.
- Si una criatura con la habilidad de alardear se pone en el campo de batalla atacando, no fue declarada como criatura atacante. Su habilidad de alardear no puede activarse ese turno.
- Si un efecto agrega fases de combate adicionales a un turno y una criatura con la habilidad de alardear ataca más de una vez durante ese turno, su habilidad de alardear solo se sigue pudiendo activar una vez.

Venser, Shaper Savant (Venser, sabio moldeador)

(Nombre alternativo: Master Xande)

{2} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando Master Xande entre, regresa el hechizo o permanente objetivo a la mano de su propietario.

- Si la habilidad disparada de Venser hace objetivo a un hechizo lanzado con la habilidad de retrospectiva, ese hechizo se exiliará en vez de regresar a la mano de su propietario.
- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esto funciona incluso contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
- Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar y luego deja de existir como una acción basada en estado. No puede volver a lanzarse.

Vial Smasher the Fierce (Destrozaviales el Fiero)

(Nombre alternativo: Clive Rosfield)

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Berserker trasgo

2/3

Siempre que lances tu primer hechizo cada turno, elige un oponente al azar. Clive Rosfield hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese hechizo a ese jugador o a un planeswalker que controla ese jugador.

Camarada.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Por ejemplo, si Bruse Tarl y Destrozaviales son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con rojo, blanco y/o negro en sus identidades de color, pero no cartas con verde o azul.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada cuando el juego empieza. Perder la habilidad durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de cualquiera de los comandantes, no de ambos combinados.

- Si algo se refiere a tu comandante mientras tienes dos comandantes, se refiere al que tú elijas. Si se te pide que realices una acción en tu comandante (por ejemplo, moverlo de la zona de mando a tu mano debido al Faro del dominio), eliges uno de tus comandantes cuando el efecto ocurra.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- Puedes elegir dos comandantes con la habilidad de camarada que tengan el mismo color o colores. En Commander Draft, incluso puedes elegir dos comandantes iguales con la habilidad de camarada si los has seleccionado. Si lo haces, asegúrate de contar la cantidad de veces que lanzaste a cada uno desde la zona de mando para el “impuesto del comandante”.

Winota, Joiner of Forces (Winota, la Unidora de Fuerzas)

(Nombre alternativo: *Bartz Klauser*)

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

4/4

Siempre que una criatura que no sea Humano que controlas ataque, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura Humano de entre ellas. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Pon el resto de las cartas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si más de una criatura que no sea Humano que controlas ataca, la habilidad de Winota se dispara por separado por cada una de ellas. Por ejemplo, si tres criaturas que no sean Humano atacan, no mirarás las dieciocho primeras cartas de tu biblioteca de una vez; mirarás seis, terminarás de resolver la habilidad y luego repetirás el proceso dos veces más, cuando se resuelvan las otras copias de la habilidad.
- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca el Humano. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataque la criatura que no sea Humano.
- Aunque el Humano es una criatura atacante, nunca fue declarado como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- Los efectos que digan que el Humano no puede atacar (como el de la Propaganda, o si obtienes un Humano con la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que el Humano que encuentres entre al campo de batalla atacando.

Yawgmoth, Thran Physician (Yawgmoth, médico thran)

(Nombre alternativo: *The Emperor, Hell Tyrant*)

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/4

Protección contra Humanos.

Pagar 1 vida, sacrificar otra criatura: Pon un contador - 1/-1 sobre hasta una criatura objetivo y roba una carta.

{B} {B}, descartar una carta: Prolifera.

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

Yuriko, the Tiger's Shadow (Yuriko, la Sombra del Tigre)

(Nombre alternativo: Yuffie Kisaragi)

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Ninja humano

1/3

Ninjutsu de comandante {U} {B}.

Siempre que un Ninja que controlas haga daño de combate a un jugador, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Cada oponente pierde una cantidad de vidas igual al valor de maná de esa carta.

- “Ninjutsu de comandante [coste]” significa “[Coste], mostrar esta carta de tu mano o de tu zona de mando, regresar una criatura atacante no bloqueada que controlas a la mano de su propietario: Pon esta carta en el campo de batalla girada y atacando”.
- Ninjutsu de comandante es una variante de la habilidad de ninjutsu que puede activarse desde la zona de mando o desde tu mano. Al igual que con ninjutsu, el Ninja entra atacando al jugador o planeswalker al que la criatura regresada estaba atacando.
- Aunque la habilidad de ninjutsu hace que la criatura entre al campo de batalla atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).
- Activar la habilidad de ninjutsu de comandante de Yuriko no es lo mismo que lanzar a Yuriko como un hechizo. No tendrás que pagar el impuesto del comandante para activar esa habilidad, y activar esa habilidad no aumentará el impuesto del comandante que pagarías después.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LOS KITS DE INICIO

Beatrix, general leal
 {4} {W} {W}
 Criatura legendaria — Soldado humano
 4/4
 Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*
 Al comienzo del combate en tu turno, puedes anexas cualquier cantidad de Equipos que controlas a la criatura objetivo que controlas.

- Eliges qué Equipo anexas cuando la última habilidad de Beatrix se resuelve. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué anexas y el momento en que se anexa a la criatura objetivo.
- No puedes usar la última habilidad de Beatrix para intentar anexas un Equipo a una criatura si ese Equipo no se puede anexas legalmente a esa criatura.

Cloud, campeón del planeta
 {3} {R} {W}
 Criatura legendaria — Mercenario soldado humano
 4/4
 Durante tu turno, mientras Cloud esté equipado, tiene las habilidades de dañar dos veces e indestructible. *(Esta criatura daña primero y también hace daño de combate normal. El daño y los efectos que dicen “destruir” no destruyen esta criatura.)*
 Te cuesta {2} menos activar las habilidades de equipar que hagan objetivo a Cloud.

- La última habilidad de Cloud solo reduce la cantidad de maná genérico que pagas por las habilidades de equipar que hacen objetivo a Cloud. Por ejemplo, reducirá {2} a {0}, pero no tendrá efecto en un coste de equipar de {G}.
- Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una habilidad distinta que las anexa a una criatura. Reconfigurar no es una habilidad de equipar y los costes de reconfigurar no se reducen con la última habilidad de Cloud. Las habilidades de equipar con variantes o restricciones, como la habilidad de “equipar criatura legendaria” del Brazo Bola de cañón, siguen siendo habilidades de equipar y sus costes se reducen con la última habilidad de Cloud.

Garra atractriz
 {3} {B} {B}
 Conjuro
 Destruye la criatura objetivo que controla un oponente.
 Luego roba una carta por cada criatura que murió este turno.

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

Lightning, sargento de seguridad

{2} {R}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/3

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

Siempre que Lightning haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta mientras controles a Lightning.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.
- Si otro jugador gana el control de Lightning, no podrás jugar ninguna de las cartas exiliadas, incluso si más adelante vuelves a ganar el control de Lightning. De manera similar, si Lightning deja el campo de batalla y regresa más adelante, no podrás jugar las cartas que se exiliaron la primera vez que estuvo en el campo de batalla porque es un objeto nuevo.

Rayos del juicio

{3} {R}

Instantáneo

Los Rayos del juicio hacen 5 puntos de daño a la criatura objetivo y X puntos de daño al controlador de esa criatura, donde X es la cantidad de Equipos que controlas.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto los Rayos del juicio se resuelven.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER

Aeris, última de los Ancianos

{2} {G} {W}

Criatura legendaria — Druida clérigo humano

3/5

Vínculo vital.

Lázaro — Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Si ganaste 7 o más vidas este turno, en vez de eso, regresa esa carta al campo de batalla.

- La última habilidad de Aeris verifica si ganaste vidas este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece tu paso final, será demasiado tarde como para ganar vidas para que se dispare esta habilidad. Sin embargo, la última parte de la habilidad verificará cuántas vidas ganaste en cuanto la habilidad se resuelve, así que si ganaste solo 5 vidas este turno para

cuando llegue el paso final, aún podrás ganar 2 vidas más mientras esta habilidad esté en la pila para después regresar la carta de criatura objetivo al campo de batalla en vez de a tu mano.

Aeroluchador

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

1/2

Vuela.

Siempre que esta criatura ataque, otra criatura atacante objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Te cuesta {2} menos activar las habilidades de equipar que hagan objetivo a esta criatura.

- La última habilidad del Aeroluchador solo reduce la cantidad de maná genérico que pagas por las habilidades de equipar que hacen objetivo al Aeroluchador. Por ejemplo, reducirá {2} a {0}, pero no tendrá efecto en un coste de equipar de {G}.
 - Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una habilidad distinta que las anexa a una criatura. Reconfigurar no es una habilidad de equipar y los costes de reconfigurar no se reducen con la última habilidad del Aeroluchador. Las habilidades de equipar con variantes o restricciones, como la habilidad de “equipar criatura legendaria” del Brazo Bola de cañón, siguen siendo habilidades de equipar y sus costes se reducen con la última habilidad del Aeroluchador (si bien es cierto que el Aeroluchador no es legendario de por sí, puede llegar a serlo).
-

Alisaie Leveilleur

{2}{W}

Criatura legendaria — Hechicero elfo

3/2

Camarada de Alphinaud Leveilleur. *(Cuando esta criatura entre, el jugador objetivo puede poner a Alphinaud Leveilleur en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*

Daña primero.

Magia doble — Te cuesta {2} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total del segundo hechizo que lances cada turno.
- Los hechizos que se lanzaron antes de que entrase Alisaie Leveilleur cuentan. Si Alisaie Leveilleur fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una

carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante.

- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Alisaie Leveilleur y Alphinaud Leveilleur son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con blanco y/o azul en sus identidades de color, pero no cartas con negro, rojo o verde.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes (o 58 en un juego de Commander Draft) de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.

Alphinaud Leveilleur

{3}{U}

Criatura legendaria — Hechicero elfo

2/4

Camarada de Alisaie Leveilleur. *(Cuando esta criatura entre, el jugador objetivo puede poner a Alisaie Leveilleur en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*

Vigilancia.

Eukrasia — Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, roba una carta.

- La última habilidad de Alphinaud Leveilleur se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Los hechizos que se lanzaron antes de que entrase Alphinaud Leveilleur cuentan. Si Alphinaud Leveilleur fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.

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

Ardbert, Guerrero de la Oscuridad

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Guerrero espíritu

2/2

Siempre que lances un hechizo blanco, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura legendaria que controlas.

Ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

Siempre que lances un hechizo negro, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura legendaria que controlas.

Ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Cada habilidad de Ardbert se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Auron, guardián venerado

{3} {W}

Criatura legendaria — Samurái espíritu humano

2/5

Vigilancia.

Estrella fugaz — Siempre que Auron ataque, pon un contador +1/+1 sobre él. Cuando lo hagas, exilia la criatura objetivo que controla el jugador defensor con fuerza menor que la fuerza de Auron hasta que Auron deje el campo de batalla.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Auron cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pones un contador +1/+1 sobre él 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.
- Una vez que una criatura es exiliada por la habilidad disparada reflexiva, no importa qué le ocurra a la fuerza de Auron. Reducir la fuerza de Auron por debajo de la fuerza de la criatura exiliada no hará que la criatura exiliada regrese al campo de batalla.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada 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.

Avalancha del sector 7

{2} {R}

Criatura legendaria — Rebelde humano

*/3

Amenaza.

La fuerza de Avalancha del sector 7 es igual a la cantidad de artefactos que controlan tus oponentes.

Siempre que un oponente active una habilidad de un artefacto que controla, Avalancha del sector 7 hace 1 punto de daño a ese jugador.

- La habilidad que define la fuerza de Avalancha del sector 7 funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- 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.

Báculo de maga azul

{2} {U}

Artefacto — Equipo

Elegir un trabajo.

La criatura equipada obtiene +0/+2, es un Hechicero además de sus otros tipos y tiene “Siempre que esta criatura ataque, exilia hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo del cementerio del jugador defensor. Si lo haces, cópiala. Puedes lanzar la copia pagando {3} en vez de pagar su coste de maná”.

Espíritu de los whalaqee — Equipar {2}.

- La copia se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo pagando {3} en vez de pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo pagando {3} en vez de pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo pagando otro coste alternativo. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar la carta.
- 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.

Banon, líder de los Replicantes

{R} {W}

Criatura legendaria — Rebelde clérigo humano

1/3

Rezar — Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de criatura de entre las cartas en tu cementerio que hayan ido allí desde cualquier parte excepto desde el campo de batalla este turno.

Siempre que ataques, puedes pagar {1} y descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la primera habilidad de Banon.

Barret, líder de Avalancha

{2} {R} {G}

Criatura legendaria — Rebelde humano

4/4

Alcance.

¡Avalancha! — Siempre que un Equipo que controlas entre, crea una ficha de criatura Rebelde roja 2/2.

Al comienzo del combate en tu turno, anexa hasta un Equipo objetivo que controlas al Rebelde objetivo que controlas.

- No puedes usar la última habilidad de Barret para intentar anexar un Equipo a un Rebelde si ese Equipo no se puede anexar legalmente a ese Rebelde.

Bendición de la corriente vital

{4} {G} {G}

Instantáneo

Roba X cartas, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlabas en cuanto lanzaste este hechizo.

Si este hechizo fue lanzado desde el exilio, ganas el doble de X vidas.

Profetizar {4} {G}. (*Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.*)

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto lanzas la Bendición de la corriente vital. No importa lo que les ocurra a tus criaturas más adelante; el valor de X no cambiará.

- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
- Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas una carta de instantáneo, puedes lanzarla en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo, tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
- Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Brazo Bola de cañón

{2}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene una fuerza y resistencia base de 7/7 y no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Equipar criatura legendaria {3}.

Equipar {7}.

- El Brazo Bola de cañón sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura sin fijarlas se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
- Una vez que una criatura equipada con el Brazo Bola de cañón haya sido bloqueada, modificar la fuerza de la criatura bloqueadora a 2 o menos no hará que la criatura deje de estar bloqueada.

Bugenhagen, maestro sabio

{1} {G}

Criatura legendaria — Chamán humano

1/3

Alcance.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas una criatura con fuerza de 7 o más, roba una carta.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- La segunda habilidad de Bugenhagen verifica si controlas una criatura con fuerza de 7 o más en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas una criatura con fuerza de 7 o más en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Cait Sith, adivino

{3} {R}

Criatura artefacto legendaria — Moguri felino

3/3

Tragaperras — Al comienzo del combate en tu turno, adivina 1 y luego exilia la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar esa carta este turno. Cuando exilies una carta de esta manera, la criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el valor de maná de esa carta.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.
- No eliges un objetivo para la habilidad de Cait Sith cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando exilias una carta de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la habilidad disparada reflexiva se resuelve.
- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Campeones de allende

{X} {W} {W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, crea X fichas de criatura Héroe incoloras 1/1.

Grupo pequeño — Siempre que ataques con cuatro o más criaturas, adivina 2 y luego roba una carta.

Grupo completo — Siempre que ataques con ocho o más criaturas, esas criaturas obtienen +4/+4 hasta el final del turno.

- La segunda y tercera habilidad de los Campeones de allende no se fijan en lo que les ocurra a esas criaturas después de que ataques con ellas. Una vez que la segunda habilidad se dispare, adivinarás 2 y luego robarás una carta cuando se resuelva incluso si una o más de esas criaturas dejaron el campo de batalla o si fueron removidas del combate de algún modo. De manera similar, una vez que la tercera habilidad se dispare, esas criaturas obtendrán +4/+4 cuando se resuelva, incluso si una o más de esas criaturas dejó el campo de batalla. Cualquiera de esas criaturas que se removió del combate pero que siga en el campo de batalla obtendrá +4/+4 igualmente.
 - La segunda y la tercera habilidad de los Campeones de allende tienen “grupo” en sus palabras de ambientación, pero ninguna se refiere a la mecánica de grupo de un jugador (una mecánica de lanzamientos anteriores también usa el término “grupo completo”).
-

Celes, maga rúnica
{1}{R}{W}{B}
Criatura legendaria — Caballero hechicero humano
4/4
Cuando Celes entre, descarta cualquier cantidad de cartas
y luego roba esa misma cantidad de cartas más una.
Siempre que una o más otras criaturas que controlas
entren, si una o más de ellas entraron desde un
cementerio o se lanzaron desde un cementerio, pon un
contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Eliges cuántas cartas quieres descartar en cuanto la primera habilidad de Celes se resuelve. Puedes elegir no descartar ninguna carta y solo robar una carta.

Chakrams de bailarín
{3}{W}
Artefacto — Equipo
Elegir un trabajo. (*Cuando este Equipo entre, crea una
ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y luego anéxalo a
ella.*)
La criatura equipada obtiene +2/+2, tiene la habilidad de
vínculo vital y “Los otros comandantes que controlas
obtienen +2/+2 y tienen la habilidad de vínculo vital” y
es un Artista además de sus otros tipos.
Krishna — Equipar {3}.

- La última habilidad otorgada por los Chakrams de bailarín a la criatura equipada se aplica estén o no anexados a un comandante.

Cid, piloto independiente
{1}{W}
Criatura legendaria — Piloto guerrero humano
2/2
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Equipo y de
Vehículo.
Salto — Durante tu turno, Cid tiene la habilidad de volar.
{2}, {T}: Regresa la carta de Equipo o de Vehículo
objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos de Equipo y de Vehículo que lanzas.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Cid). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Cloud, ex-Soldado
{2} {R} {G} {W}
Criatura legendaria — Mercenario soldado humano
4/4
Prisa.
Cuando Cloud entre, anéxale hasta un Equipo objetivo que controlas.
Siempre que Cloud ataque, roba una carta por cada criatura atacante que esté equipada que controlas. Luego, si Cloud tiene una fuerza de 7 o más, crea dos fichas de Tesoro.

- No puedes usar la segunda habilidad de Cloud para intentar anexar un Equipo a Cloud si ese Equipo no se puede anexar legalmente a Cloud.

Cyan, samurái vengativo
{6} {W}
Criatura legendaria — Samurái humano
3/3
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.
Daña dos veces.
Siempre que una o más cartas de criatura dejen tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre Cyan.

- Si varias cartas de criatura dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad de Cyan se disparará una sola vez.

De espers a magicitas
{3} {B}
Instantáneo
Exilia el cementerio de cada oponente. Cuando lo hagas, elige hasta una carta de criatura objetivo exiliada de esta manera. Crea una ficha que es una copia de esa carta, excepto que es un artefacto y pierde todos los otros tipos de carta.

- No eliges un objetivo para De espers a magicitas en el momento en el que lo lanzas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando exilias el cementerio de cada oponente 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.
- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que pudiese haber tenido la carta en algún momento antes de que se exiliase.
- La ficha es un artefacto en vez de sus otros tipos. Esto es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

- Si una carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

Edgar, maquinista maestro

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Noble artífice humano

2/4

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de artefacto desde tu cementerio. Si lanzas un hechizo de esta manera, ese artefacto entra girado.

Utensilios — Siempre que Edgar ataque, obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el mayor valor de maná entre los artefactos que controlas.

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar hechizos de artefacto desde tu cementerio de esta manera. Normalmente, solo podrás lanzarlos durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Edgar debe estar bajo tu control para empezar a lanzar un hechizo de artefacto con su primera habilidad, pero no tiene por qué permanecer bajo tu control durante ese proceso ni estar bajo tu control en cuanto el hechizo se resuelve. Por ejemplo, si sacrificas a Edgar para pagar un coste adicional del hechizo o si Edgar es destruido en respuesta a ello, el hechizo se resolverá de forma normal.
- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Edgar.
- Si un artefacto que controlas tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para calcular su valor de maná.

El Halcón, nave reconstruida

{2} {B}

Artefacto legendaria — Vehículo

4/3

Vuela.

Siempre que El Halcón haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificarlo. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

{4} {B}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla girada.

Tripular 2.

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

Elena, recluta de los Turcos

{2} {W}

Criatura legendaria — Asesino humano

1/4

Cuando Elena entre, regresa la carta histórica objetivo que no sea Asesino de tu cementerio a tu mano. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

Siempre que lances un hechizo histórico, pon un contador +1/+1 sobre Elena.

- Un hechizo histórico es un hechizo que es legendario, un artefacto o una Saga.
- Algunas habilidades se disparan “siempre que lances un hechizo histórico”. Tales habilidades se resuelven antes que el hechizo que hizo que se dispararan. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Una habilidad que se dispare “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispara si una carta histórica va al campo de batalla sin ser lanzada.
- Las tierras nunca se lanzan, así que las habilidades que se disparen “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispararán si juegas una tierra legendaria. Tampoco se dispararán si una carta en el campo de batalla se transforma en un permanente legendario.

Emet-Selch del Tercer Solio

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero anciano

3/4

Te cuesta {2} menos lanzar hechizos desde tu cementerio.

Siempre que uno o más oponentes pierdan vidas, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde tu cementerio. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exíllalo. Haz esto solo una vez por turno.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos que lanzas 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 retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Emet-Selch del Tercer Solio). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Eliges si lanzar o no la carta objetivo mientras la segunda habilidad de Emet-Selch del Tercer Solio sigue en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo de la carta.
-

Envío de la invocadora

{1} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, puedes exiliar la carta de criatura objetivo de un cementerio. Si lo haces, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar. Pon un contador +1/+1 sobre ella si el valor de maná de la carta exiliada es de 4 o más.

- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Estinien Varlineau

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

3/3

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre Estinien Varlineau. Gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Al comienzo de tu segunda fase principal, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de tus oponentes que recibieron daño de combate de Estinien Varlineau o de un Dragón este turno.

- La primera habilidad de Estinien Varlineau se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Fandaniel, asciano de los telophoroi

{4} {B}

Criatura legendaria — Hechicero anciano

4/5

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, escruta 1.

Al comienzo de tu paso final, cada oponente puede sacrificar una criatura que no sea ficha de su elección.

Cada oponente que no lo haga pierde 2 vidas por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

- La primera habilidad de Fandaniel se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
 - Mientras se resuelve la segunda habilidad de Fandaniel, el siguiente oponente por orden de turno elige hasta una criatura que no sea ficha que sacrificar y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las criaturas elegidas se sacrifican simultáneamente. Por último, cada oponente que no sacrificase una criatura de esta manera pierde 2 vidas por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.
-

Gatta y Luzzu

{2} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

1/1

Destello.

Cuando Gatta y Luzzu entren, elige la criatura objetivo que controlas. Si se le fuera a hacer daño a esa criatura este turno, prevén ese daño y pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

- Si se hace daño que no puede ser prevenido a la criatura objetivo después de que se resuelva la última habilidad de Gatta y Luzzu, pondrás esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igualmente.

Gau, niño salvaje

{1} {R}

Criatura legendaria — Berserker humano

2/2

Ira — Siempre que Gau ataque, pon un contador +1/+1 sobre él.

Al comienzo de cada paso final, si una carta dejó tu cementerio este turno, Gau hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

- La última habilidad de Gau verifica si una carta dejó tu cementerio este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si no lo hizo ninguna, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece tu paso final, será demasiado tarde como para hacer que una carta deje tu cementerio para que se dispare esta habilidad.
- Si Gau ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace la habilidad.

General Leo Cristophe

{4} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

Cuando el General Leo Cristophe entre, regresa hasta una carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Luego pon un contador +1/+1 sobre el General Leo Cristophe por cada criatura que controlas.

- Si la carta de criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del General Leo Cristophe intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás ningún contador +1/+1 sobre el General Leo Cristophe.
 - Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Gogo, misterio mímico

{3} {R}

Criatura legendaria — Hechicero

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, puedes hacer que Gogo se convierta en una copia de otra criatura objetivo que controlas hasta el final del turno, excepto que su nombre es Gogo, misterio mímico. Si lo haces, Gogo y esa criatura obtienen +2/+0, ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno y atacan este turno si pueden.

- Gogo copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original, con la excepción detallada (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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si Gogo copia una criatura legendaria, Gogo también lo será, pero, como se seguirá llamando Gogo, la “regla de leyendas” no hará que ninguna de las dos cartas vaya al cementerio.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, Gogo se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
- Si la criatura copiada es una ficha, Gogo copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.

G’raha Tia, Vástago renacido

{W} {U} {B}

Criatura legendaria — Hechicero felino

2/3

Vínculo vital.

Abre las puertas — Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes pagar X vidas, donde X es el valor de maná de ese hechizo. Si lo haces, crea una ficha de criatura Héroe incolora 1/1 y pon X contadores +1/+1 sobre ella. Haz esto solo una vez por turno.

- La última habilidad de G’raha Tia se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
 - Los costes alternativos, los costes adicionales y las reducciones de coste no cambian el valor de maná de un hechizo. Su valor de maná sigue dependiendo de su coste de maná.
 - Para los hechizos en la pila con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
-

Heidegger, ejecutivo de Shinra

{3} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Soldados que controlas.

Al comienzo de tu paso final, crea una cantidad de fichas de criatura Soldado blancas 1/1 igual a la cantidad de oponentes que controlan más criaturas que tú.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la primera habilidad de Heidegger.

Hermes, supervisor de Elpis

{3} {U}

Criatura legendaria — Hechicero anciano

2/4

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de criatura Ave azul 1/1 con las habilidades de volar y vigilancia.

Siempre que ataques con una o más Aves, adivina 2.

- La primera habilidad de Hermes se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Hildibrand Manderville

{1} {W}

Criatura legendaria — Detective humano

2/2

Las fichas de criatura que controlas obtienen +1/+1.

Cuando Hildibrand Manderville muera, puedes lanzarlo desde tu cementerio como una Aventura hasta el final de tu próximo turno.

//ADV//

Auge del caballero

{2} {B}

Instantáneo — Aventura

Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del Auge del caballero al lanzarlo con el permiso de la habilidad disparada de Hildibrand Manderville. Debes pagar su coste de maná (o, si otro efecto lo permite, un coste alternativo).
-

Hraesvelgr del primer linaje
{4} {U}
Criatura legendaria — Dragón anciano
5/5
Vuela, vigilancia, rebatir {2}.
Ayuda de Shiva — Cuando Hraesvelgr entre y siempre
que lances un hechizo que no sea criatura, la criatura
objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede
ser bloqueada este turno.

- La última habilidad de Hraesvelgr se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Una vez que una criatura es bloqueada, usar la última habilidad de Hraesvelgr no hará que deje de estar bloqueada.

Inmovilidad vigilada
{3} {U}
Encantamiento — Aura
Destello.
Encantar criatura que controla un oponente.
Cuando esta Aura entre, remueve la criatura encantada
del combate. Luego roba una carta por cada criatura
girada que controla su controlador.
La criatura encantada pierde todas las habilidades y no
puede atacar ni bloquear.

- Remover la criatura encantada del combate no hace que se enderece.

Interceptor, perro de Shadow
{2} {B} {B}
Criatura legendaria — Perro
4/3
Amenaza.
Los Asesinos que controlas tienen la habilidad de
amenaza.
Siempre que ataques con una o más criaturas legendarias,
puedes pagar {2} {B}. Si lo haces, regresa esta carta de tu
cementerio al campo de batalla girada y atacando.

- En cuanto Interceptor regrese al campo de batalla a causa de su habilidad disparada, eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que atacan tus criaturas legendarias.
 - Aunque la última habilidad de Interceptor hace que entre atacando, nunca fue declarado como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre atacando.
-

Invocación: esper Valigarmanda

{3} {R}

Criatura encantamiento — Draco saga

3/3

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

I — Exilia una carta de instantáneo o de conjuro de cada cementerio.

II, III, IV — Agrega {R} por cada contador de sabiduría sobre esta Saga. Puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro exiliada con esta Saga y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

//

Vuela, prisa.

- La segunda, tercera y cuarta habilidad de capítulo de la Invocación: esper Valigarmanda no son habilidades de maná. Usan la pila y se puede responder a ellas.
- Lanzas el hechizo mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno.

Invocación: gran rey Mogurio XII

{4} {W}

Criatura encantamiento — Moguri saga

4/4

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

I — Crea dos fichas de criatura Moguri blancas 1/2 con la habilidad de vínculo vital.

II, III — Siempre que lances un hechizo que no sea criatura este turno, crea una ficha que es una copia de una ficha que no sea Saga que controlas.

IV — Pon dos contadores +1/+1 sobre cada otro Moguri que controlas.

//

Vuela, vínculo vital.

- La habilidad disparada retrasada establecida por la segunda y tercera habilidad de capítulo de la Invocación: gran rey Mogurio XII se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
 - La nueva ficha copia las características originales de la ficha copiada tal y como las describe el efecto que creó esa ficha.
 - La nueva ficha no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, color, etcétera.
 - Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la nueva ficha funcionará.
-

Invocación: Hermanas Magus

{4} {G}

Criatura encantamiento — Hada saga

5/5

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

I, II, III — Elige una opción al azar:

- *¡Unan fuerzas!* — Pon tres contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
- *Defienda* — Pon un contador de escudo sobre la criatura objetivo. Ganas 3 vidas.
- *Pelee, por favor* — Esta criatura lucha contra hasta una criatura objetivo que controla un oponente.

//

Prisa.

- En cuanto pones una de las habilidades de capítulo de la Invocación: Hermanas Magus en la pila, eliges un modo al azar. Los jugadores pueden responder a la habilidad conociendo qué modo fue elegido.
 - La elección al azar del modo de las habilidades de capítulo de la Invocación: Hermanas Magus se toma antes de que se elijan objetivos.
 - En el caso extremadamente inusual en el que no haya ningún objetivo legal para el primer o segundo modo, esos modos no se pueden elegir al azar. Como el tercer modo no requiere un objetivo, siempre se puede elegir.
 - Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
 - Remover un contador de escudo cuando un permanente fuera a recibir daño o a ser destruido no es lo mismo que regenerar ese permanente.
 - Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
 - Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
 - Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
 - “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.
-

Invocación: Ixion

{2} {W}

Criatura encantamiento — Unicornio saga

3/3

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

I — *Aeroshock* — Exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que esta Saga deje el campo de batalla.

II, III — Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo que controlas. Ganas 2 vidas.

//

Daña primero.

- Si la Invocación: Ixion deja el campo de batalla antes de que se resuelva su primera habilidad de capítulo, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.
- No tienes que elegir ningún objetivo para la segunda o tercera habilidad de capítulo de la Invocación: Ixion. Sin embargo, si lo haces y todos los objetivos son ilegales cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Invocación: Kjata

{5} {R}

Criatura encantamiento — Buey saga

7/5

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

I — *Rayo* — Esta criatura hace 3 puntos de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo.

II — *Hielo* — Hasta tres criaturas objetivo no pueden bloquear este turno.

III — *Fuego* — Descarta una carta y luego roba dos cartas. Cuando descartes una carta de esta manera, esta criatura hace una cantidad de daño igual al valor de maná de esa carta a cada oponente.

//

Arrolla, prisa.

- Si la carta descartada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Invocación: Valefor

{4} {U}

Criatura encantamiento — Draco saga

5/4

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

I — *Alas hipersónicas* — Cada oponente elige una criatura con el mayor valor de maná entre las criaturas que controla. Regresa esas criaturas a las manos de sus propietarios.

II, III, IV — Gira hasta una criatura objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre ella.

//

Vuela.

- Mientras se resuelve la primera habilidad de capítulo de Valefor, el siguiente oponente por orden de turno elige una criatura con el mayor valor de maná entre las criaturas que controla y luego cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo. Después, las criaturas elegidas regresan a las manos de sus propietarios simultáneamente.
- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Invocación: Yojimbo

{3} {W}

Criatura encantamiento — Samurái saga

5/5

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

I — Exilia el artefacto, encantamiento o criatura girada objetivo que controla un oponente.

II, III — Hasta tu próximo turno, las criaturas no pueden atacarte a menos que su controlador pague {2} por cada una de esas criaturas.

IV — Crea X fichas de Tesoro, donde X es la cantidad de oponentes que controlan una criatura con fuerza de 4 o más.

//

Vigilancia.

- En los turnos en los que se aplique el efecto de la segunda o tercera habilidad de capítulo de la Invocación: Yojimbo, tus oponentes pueden elegir no atacar con una criatura que debe atacar si puede mientras no haya ningún jugador, planeswalker o batalla al que pueda atacar esa criatura que no fuera a requerir un coste.
 - El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la cuarta habilidad de capítulo de la Invocación: Yojimbo.
-

Kefka, Danza demente

{5} {B} {R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

6/6

Durante tu turno, Kefka tiene la habilidad de indestructible.

Al comienzo de tu paso final, exilia una carta al azar del cementerio de cada oponente. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre las cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná. Luego cada jugador que es propietario de un hechizo que lances de esta manera pierde una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Eliges qué hechizos lanzar (o no) en cuanto la última habilidad de Kefka se resuelve. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en sus tipos.
- Las cartas que eliges no lanzar de esta manera (o que no se puedan lanzar de esta manera) permanecen en el exilio.
- Lanzas los hechizos de uno en uno, eligiendo los modos, objetivos, etcétera. El último hechizo que lances será el primero en resolverse.
- 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 la carta 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.

Kimahri, guardián valiente

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Guerrero felino

3/3

Vigilancia.

Técnica robada — Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre Kimahri y gira la criatura objetivo que controla un oponente. Luego puedes hacer que Kimahri se convierta en una copia de esa criatura, excepto que su nombre es Kimahri, guardián valiente y tiene la habilidad de vigilancia y esta habilidad.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Kimahri intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás un contador sobre Kimahri y él no se convertirá en una copia de otra cosa.
- Kimahri copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original, con las excepciones detalladas (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 cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, Kimahri se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.

- Si la criatura copiada es una ficha, Kimahri copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.

Krile Baldesion

{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero enano

2/1

Vínculo vital.

Buscar éter — Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes regresar de tu cementerio a tu mano la carta de criatura objetivo con valor de maná igual al valor de maná de ese hechizo. Haz esto solo una vez por turno.

- La última habilidad de Krile Baldesion se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Para los hechizos en la pila con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

La decisión de Yuna

{3}{G}

Conjuro

Elige uno:

- *Continuar el peregrinaje* — Sacrifica una criatura. Si lo haces, roba una carta y luego puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura y/o una carta de tierra de tu mano.
- *Encontrar otra solución* — Regresa una o dos cartas de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con el primer modo de la Decisión de Yuna no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla de esta manera incluso si ya jugaste una tierra este turno.

La Tríade Marcial

{3}

Criatura artefacto legendaria — Deidad

5/5

Vuela, arrolla, prisa.

Mientras haya menos de ocho cartas en tu cementerio, La Tríade Marcial no es una criatura.

{T}, moler una carta: El jugador objetivo agrega un maná de cualquier color.

- La última habilidad de La Tríade Marcial no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

- La habilidad de cambio de tipo que puede hacer que La Tríade Marcial no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en las otras zonas, sin importar cuántas cartas hay en tu cementerio. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.
- En cuanto La Tríade Marcial entre al campo de batalla, la cantidad de cartas en tu cementerio determinarán si los efectos de reemplazo que afectan a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican a La Tríade Marcial.
- Cuando La Tríade Marcial entre al campo de batalla, la cantidad de cartas en tu cementerio determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla.
- Si La Tríade Marcial deja de ser una criatura, pierde el tipo criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un artefacto legendario.
- Las habilidades de La Tríade Marcial funcionan mientras está en el campo de batalla, sin importar si es una criatura o no.
- Si La Tríade Marcial está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removida del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
- Los contadores que se pongan sobre La Tríade Marcial permanecen sobre ella mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
- Si un efecto hace que La Tríade Marcial pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.

Locke, cazatesoros

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Bribón humano

2/3

Locke no puede ser bloqueado por criaturas con mayor fuerza que la suya.

Arrebatat — Siempre que Locke ataque, cada jugador muele una carta. Si se molió una carta de tierra de esta manera, crea una ficha de Tesoro. Hasta el final del turno, puedes lanzar un hechizo de entre esas cartas.

- Una vez que Locke haya sido bloqueado, cambiar su fuerza o la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que Locke deje de estar bloqueado.
- Si una o más tierras se molieron de esta manera, crearás una ficha de Tesoro. Las cartas de tierra adicionales molidas tras la primera no harán que crees Tesoros adicionales.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas de entre esas cartas.
- Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- Perder el control de Locke después de que su última habilidad se haya disparado no afectará a tu habilidad de lanzar un hechizo de entre las cartas molidas.
- Si lanzas un hechizo de entre las cartas molidas usando otro permiso, el efecto de Locke no se aplica. Puedes lanzar otro hechizo de entre las cartas molidas usando el permiso que otorga la última habilidad de Locke.

Lulu, guardiana severa

{2} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/3

Siempre que un oponente te ataque, elige la criatura objetivo que te está atacando. Pon un contador de aturdimiento sobre esa criatura.

{3} {U}: Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- La primera habilidad de Lulu solo se fija en las criaturas que te atacan a ti, no a los planeswalkers que controlas o a las batallas que proteges.
- Al 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.
- 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.

Lyse Hext

{1} {W} {U}

Criatura legendaria — Monje rebelde humano

2/2

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

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que no sean criatura.

Mientras hayas lanzado dos o más hechizos que no sean criatura este turno, Lyse Hext tiene la habilidad de dañar dos veces.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos que no sean criatura que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la segunda habilidad de Lyse Hext). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Los hechizos que no sean criatura que se lanzaron antes de que Lyse Hext entrara cuentan. Por ejemplo, si Lyse Hext entra en un turno en el que ya hayas lanzado dos hechizos que no sean criatura, tendrá la habilidad de dañar dos veces inmediatamente.

Magia Coraza

{1} {W}

Instantáneo

Pon un contador de escudo sobre cada una de hasta tres criaturas objetivo. *(Si una criatura con un contador de escudo fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
- Remover un contador de escudo cuando un permanente fuera a recibir daño o a ser destruido no es lo mismo que regenerar ese permanente.
- Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
- Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
- Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
- “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.

Magia suprema: Meteo

{5} {R}

Conjuro

La Magia suprema: Meteo hace 7 puntos de daño a cada criatura. Si este hechizo fue lanzado desde el exilio, por cada oponente, elige un artefacto o tierra que controla ese jugador. Destruye los permanentes elegidos.

Profetizar {5} {R}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
- Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas una carta de instantáneo, puedes lanzarla en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo, tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
- Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Magia suprema: Sagrado

{2} {W}

Instantáneo

Los permanentes que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Si este hechizo fue lanzado desde el exilio, prevén todo el daño que se te fuera a hacer este turno.

Profetizar {2} {W}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
- Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas una carta de instantáneo, puedes lanzarla en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo, tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
- Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Materia de invocación

{2} {G}

Artefacto — Equipo

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

Mientras este Equipo esté anexado a una criatura, puedes lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca.

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de vigilancia y “{T}: Agrega {G}”.

Equipar {2}.

- La Materia de invocación te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos al usar la segunda habilidad y debes pagar todos los costes de los hechizos lanzados de esta manera. Para lanzar un hechizo de esta manera, puedes elegir pagar cualquier coste alternativo o costes adicionales opcionales que pueda tener el hechizo (como un coste de estímulo). Debes pagar todos los costes adicionales obligatorios.

- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla o activar ninguna de sus habilidades que podrían activarse desde tu mano.

Mog, guerrero moguri

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Guerrero moguri

1/2

Vínculo vital.

Baile — Al comienzo de tu paso final, cada jugador puede descartar una carta. Cada jugador que descartó una carta de esta manera roba una carta. Si una carta de criatura fue descartada de esta manera, creas una ficha de criatura Moguri blanca 1/2 con la habilidad de vínculo vital. Luego, si una carta que no sea criatura fue descartada de esta manera, pon un contador +1/+1 sobre cada Moguri que controlas.

- Mientras al menos una carta de criatura fuese descartada de esta manera, crearás una ficha de Moguri, y mientras al menos una carta que no sea criatura fuese descartada de esta manera, pondrás un contador +1/+1 sobre cada Moguri que controlas. Descartar cartas de criatura adicionales tras la primera no hará que crees más fichas de Moguri, y descartar cartas que no sean criatura adicionales tras la primera no hará que pongas contadores adicionales.

Moneda del destino

{1} {W}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, escruta 1.

{3} {W}, {T}, exiliar dos cartas de criatura de tu cementerio, sacrificar este artefacto: Un oponente elige una de las cartas exiliadas. Pones esa carta en el fondo de tu biblioteca y regresas la otra al campo de batalla girada. Te conviertes en el monarca.

- El juego empieza sin ningún monarca. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo. Nunca hay más de un monarca al mismo tiempo.
- Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
- Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
- Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
- Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.

Ojo de Nidhogg

{2} {B}

Encantamiento legendario — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada es un Dragón negro con fuerza y resistencia base de 4/2, tiene las habilidades de volar y toque mortal y está incitada. (*Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.*)

Cuando el Ojo de Nidhogg vaya a un cementerio desde el campo de batalla, regresa a la mano de su propietario.

- El Ojo de Nidhogg sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura sin fijarlas se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.
 - El Ojo de Nidhogg sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura encantada. No es más que un Dragón negro. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, así como todos los otros tipos de carta que tuviera (como encantamiento).
 - El Ojo de Nidhogg podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como un Vehículo. Si esto ocurre, el Ojo de Nidhogg irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado en cuanto la criatura deje de ser una criatura.
 - 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 el Ojo de Nidhogg se anexa a ella durante ese turno.
 - Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar a ese jugador.
 - Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o al jugador que la incitó.
 - Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
 - Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
 - Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en vez de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.
-

Papalymo Totolyumo

{W}{B}

Criatura legendaria — Hechicero enano

1/2

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Papalymo Totolyumo hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{4}, {T}, sacrificar a Papalymo Totolyumo: Cada oponente que perdió vidas este turno sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla.

- La primera habilidad de Papalymo Totolyumo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Mientras se resuelve la segunda habilidad de Papalymo Totolyumo, el siguiente oponente por orden de turno que perdió vidas este turno elige una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla y luego cada otro oponente que perdió vidas este turno por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las criaturas elegidas se sacrifican simultáneamente.

Profesor Hojo

{1}{G}

Criatura legendaria — Científico humano

2/2

Te cuesta {2} menos activar la primera habilidad activada que activas durante tu turno que hace objetivo a una criatura que controlas.

Siempre que una o más criaturas que controlas sean objetivo de una habilidad activada, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- 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 primera habilidad del Profesor Hojo solo reduce la cantidad de maná genérico de la primera habilidad activada que activas durante tu turno que haga objetivo a una criatura. Por ejemplo, reducirá un coste de activación de {2} a {0}, pero no tendrá efecto en un coste de activación de {G}.
- La última habilidad del Profesor Hojo se resuelve antes que la habilidad activada que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si esa habilidad activada se contrarresta o si deja la pila.

Programa militar de Soldado

{2}{W}

Encantamiento

Al comienzo del combate en tu turno, elige uno. Si controlas un comandante, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1.
- Pon un contador +1/+1 sobre cada uno de hasta dos Soldados que controlas.

- No hay ninguna bonificación extra si controlas más de un comandante.
- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.

Red XIII, guerrero orgulloso

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero bestia

3/3

Vigilancia, arrolla.

Las otras criaturas modificadas que controlas tienen las habilidades de vigilancia y arrollar. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

Memoria cósmica — Cuando Red XIII entre, regresa la carta de Aura o de Equipo objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Un Aura controlada por otro jugador no hace que una criatura que controlas esté modificada.
- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexo a ella.

Resoplido

{3} {R}

Conjuro

Cada jugador puede descartar su mano y robar cinco cartas. Luego el Resoplido hace 5 puntos de daño a cada oponente que descartó su mano de esta manera.

Retrospectiva {5} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Un jugador puede elegir descartar su mano incluso si no tiene cartas en la mano. El Resoplido seguirá haciendo 5 puntos de daño a ese jugador si elige descartar su mano vacía.

Rikku, guardiana capaz

{2} {U}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/3

Siempre que pongas uno o más contadores sobre una criatura, hasta el final del turno, esa criatura no puede ser bloqueada por criaturas que controlan tus oponentes.

Robar — {1}, {T}: Mueve un contador de la criatura objetivo que controla un oponente a la criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- Una vez que una criatura es bloqueada, la primera habilidad de Rikku no hará que deje de estar bloqueada.

- Para mover un contador de un permanente a otro, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.

Sabin, monje maestro

{4} {R}

Criatura legendaria — Monje noble humano

4/3

Daña dos veces.

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

Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio usando su habilidad de irrupción.

- Si eliges pagar el coste de irrupción en vez del coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo de criatura pagando su coste de irrupción solo si podías lanzar ese hechizo de criatura. La mayoría de las veces, esto significa durante tu fase principal, cuando la pila está vacía.
- Si pagas el coste de irrupción para lanzar un hechizo de criatura, ese permanente se sacrificará solo si todavía está en el campo de batalla cuando esa habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- No tienes que atacar con la criatura con la habilidad de irrupción a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.
- Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura cuyo coste de irrupción se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa, no se sacrificará y su controlador no robará una carta cuando muera.
- La habilidad disparada que permite a su controlador robar una carta se dispara cuando muera por cualquier motivo, no solo cuando la sacrificas durante el paso final.

Sefirot, héroe caído

{3} {R} {W}

Criatura legendaria — Soldado avatar humano

7/5

Células de Jénova — Siempre que Sefirot ataque, puedes poner un contador de célula sobre la criatura objetivo.

Hasta el final del turno, cada criatura modificada que controlas tiene una fuerza y resistencia base de 7/5. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

El reencuentro — {3}, sacrificar una criatura modificada: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla girada.

- La primera habilidad de Sefirot sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la 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.

- Un Aura controlada por otro jugador no hace que una criatura que controlas esté modificada.
- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexo a ella.

Setzer, tahúr errante

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Piloto bribón humano

2/2

Cuando Setzer entre, crea El Blackjack, una ficha de artefacto legendaria Vehículo incolora 3/3 con las habilidades de volar y tripular 2.

Siempre que un Vehículo que controlas haga daño de combate a un jugador, lanza una moneda a cara o cruz.

Siempre que ganes un lanzamiento de moneda, crea dos fichas de Tesoro giradas.

- Algunos efectos que indican a un jugador que lance una moneda a cara o cruz solo se fijan en si saldrá cara o cruz. Estos efectos no hacen normalmente que un jugador gane o pierda ese lanzamiento de moneda.

Shadow, asesino misterioso

{2} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

3/3

Toque mortal.

Arrojar — Siempre que Shadow haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar otro permanente que no sea tierra. Si lo haces, roba dos cartas y cada oponente pierde una cantidad de vidas igual al valor de maná del permanente sacrificado.

- Usa el valor de maná del permanente sacrificado tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas pierde cada oponente.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Sigfrido, espadachín famoso

{3} {B}

Criatura legendaria — Bribón guerrero humano

2/2

Amenaza.

Cuando Sigfrido entre, muele tres cartas. Luego pon X contadores +1/+1 sobre Sigfrido, donde X es el doble de la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Sigfrido.

Silbido de Yuna

{1} {G} {G}

Instantáneo

Muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Cuando muestres una carta de criatura de esta manera, pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es el valor de maná de esa carta.

- No eliges un objetivo para el Silbido de Yuna en el momento en el que lo lanzas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando muestras una carta de criatura de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si la carta mostrada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Sinh, cataclismo eterno

{5} {G} {U}

Criatura legendaria — Avatar leviatán

5/5

Vuela, arrolla.

En cuanto Sinh entre, remueve todos los contadores de cualquier cantidad de artefactos, criaturas y encantamientos. Sinh entra con X contadores +1/+1 sobre él, donde X es el doble de la cantidad de contadores removidos de esta manera.

Cuando Sinh muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas y luego baraja esta carta en la biblioteca de su propietario.

- La última habilidad de Sinh pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre Sinh, no solo los contadores +1/+1.
 - La última habilidad de Sinh no hace que muevas los contadores de Sinh a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía Sinh cuando murió.
 - En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (“Siempre que una criatura que controlas deje el campo de batalla, si tenía contadores sobre ella, pon esos contadores sobre El Ozolito”) cuando la última habilidad de Sinh se resuelve, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre tanto El Ozolito como la criatura objetivo.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Sinh intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Sinh permanecerá en la zona a la que fue cuando murió (normalmente, el cementerio).
-

Strago y Relm

{2} {R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

1/3

Bagaje y Dibujo — {2} {R}, {T}: El oponente objetivo exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta de instantáneo, de conjuro o de criatura. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Si lanzas un hechizo de criatura de esta manera, gana la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, sacrifica esta criatura”. Activa esto solo como un conjuro.

- Lanzas la carta mientras la habilidad de Strago y Relm se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y jugarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en sus tipos.
- 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.
- 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 lanzar el hechizo.

Tablero de esferas

{1} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.

Aprender la habilidad — Las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas tienen las habilidades de alcance y arrollar.

- Una vez que una criatura que tiene la habilidad de alcance debido a la última habilidad del Tablero de esferas bloquee una criatura, remover todos los contadores +1/+1 de esa criatura o hacer que el Tablero de esferas deje el campo de batalla no hará que esa criatura deje de bloquear.

Tataru Taru

{1} {W}

Criatura legendaria — Consejero enano

0/3

Cuando Tataru Taru entre, robas una carta y el oponente objetivo puede robar una carta.

Secretaria de los Vástagos — Siempre que un oponente robe una carta, si no es el turno de ese jugador, creas una ficha de Tesoro girada. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad de Tataru Taru intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Terra, Símbolo de Esperanza

{R} {W} {B}

Criatura legendaria — Guerrero hechicero humano

3/3

Trance — Al comienzo del combate en tu turno, muele dos cartas. Terra gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Siempre que Terra haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {2}. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con fuerza de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Terra cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {2} 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.

Thancred Waters

{4} {W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/5

Destello.

Guardia real — Cuando Thancred Waters entre, otro permanente legendario objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible mientras controles a Thancred Waters.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Thancred Waters gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Si Thancred Waters deja el campo de batalla o pierdes su control antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente legendario objetivo no ganará la habilidad de indestructible.
- La última habilidad de Thancred Waters se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Tidus, guardián de Yuna

{G} {W} {U}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/3

Al comienzo del combate en tu turno, puedes mover un contador de la criatura objetivo que controlas a una segunda criatura objetivo que controlas.

Ánimo — Siempre que una o más criaturas que controlas con contadores sobre ellas hagan daño de combate a un jugador, puedes robar una carta y proliferar. Haz esto solo una vez por turno.

- Para mover un contador de un permanente a otro, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.

- Al 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.
- 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.

Tifa, artista marcial

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

Criatura legendaria — Monje humano

4/4

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

Siempre que una o más criaturas que controlas con fuerza de 7 o más hagan daño de combate a un jugador, endereza todas las criaturas que controlas. Si es la primera fase de combate de tu turno, hay una fase de combate adicional después de esta fase.

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

Transposición

{2} {B}

Instantáneo

Roba una carta y luego descarta una carta. Pierdes 1 vida. Si este hechizo fue lanzado desde tu mano, crea una ficha de criatura Hechicero negra 0/1 con “Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta ficha hace 1 punto de daño a cada oponente”.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- La habilidad de la ficha de Hechicero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano no se resuelve por cualquier motivo, incluso por ser contrarrestado, ese hechizo no se resolverá y no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

Tromell, mayordomo de Seymour

{2} {G}

Criatura legendaria — Consejero elfo

2/3

Cada otra criatura que no sea ficha que controlas entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

{1}, {T}: Prolifera X veces, donde X es la cantidad de criaturas que no sean fichas que controlas que entraron este turno. *(Para proliferar, elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Tromell. Para determinar ese valor, mira las criaturas que no sean fichas que controlas y cuenta cada una que entró este turno. No importa si eran criaturas cuando entraron o quién las controlase cuando entraron.
- Al 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.

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

Umaro, yeti iracundo

{5} {R}

Criatura legendaria — Berserker yeti

6/6

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, elige una opción al azar:

- Las otras criaturas que controlas obtienen +3/+0 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
 - Descarta tu mano y luego roba cuatro cartas.
 - Umaro hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo.
- En cuanto pongas en la pila la habilidad disparada de Umaro, eliges un modo al azar. Los jugadores pueden responder a la habilidad conociendo qué modo fue elegido.
 - En el caso extremadamente inusual en el que no haya ningún objetivo legal para el último modo, ese modo no se puede elegir. Los dos primeros modos siempre se pueden elegir.

Urianger Augurelt

{W} {U}

Criatura legendaria — Consejero elfo

1/3

Siempre que juegues una tierra desde el exilio o lances un hechizo desde el exilio, ganas 2 vidas.

Robar arcanum — {T}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes exiliarla boca abajo.

Jugar arcanum — {T}: Hasta el final del turno, puedes jugar cartas exiliadas con Urianger Augurelt. Te cuesta {2} menos lanzar hechizos de esta manera.

- La primera habilidad de Urianger Augurelt se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila (jugar una tierra no usa la pila).
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la última habilidad de Urianger Augurelt.
- Si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla si te quedan tierras por jugar en este turno.
- La reducción de coste se aplica solo al maná genérico del coste total de los hechizos que lances con el permiso otorgado por la última habilidad de Urianger Augurelt.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la última habilidad de Urianger Augurelt). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Venerable Jyscal Guado

{1} {W}

Criatura legendaria — Clérigo espíritu

2/1

Vuela.

Al comienzo de cada paso final, si pusiste un contador sobre una criatura este turno, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".)*

- La última habilidad del Venerable Jyscal Guado verifica si pusiste un contador sobre una criatura este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece tu paso final, será demasiado tarde como para poner un contador sobre una criatura para que se dispare esta habilidad.

Venerable Seymour

{2} {G}

Criatura legendaria — Clérigo elfo humano

1/3

Al comienzo del combate en tu turno, pon una cantidad de contadores +1/+1 igual a la fuerza del Venerable Seymour sobre otra criatura objetivo que controlas.

{3} {G} {G}: Monstruosidad X, donde X es la cantidad de contadores entre las criaturas que controlas. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon X contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

- Si el Venerable Seymour ya no está en el campo de batalla cuando su primera habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores +1/+1 pones sobre la criatura objetivo.
- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Venerable Seymour.
- Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
- Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, seguirá siendo monstruosa.

Vincent, expiador vengativo
{2} {R}
Criatura legendaria — Asesino
3/3

Amenaza.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre Vincent.

Caos — Siempre que Vincent haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño a cada otro oponente si la fuerza de Vincent es de 7 o más.

- El daño hecho por Vincent como resultado de su última habilidad no es daño de combate y por lo tanto no hace que la habilidad se dispare otra vez.
- La última habilidad de Vincent no se fija en la fuerza de Vincent cuando hace daño de combate a un oponente: solo importa su fuerza cuando la habilidad se resuelve. Por ejemplo, si la fuerza de Vincent era de 7 cuando hizo daño de combate a un oponente pero se reduce a 6 justo antes de que se resuelva su última habilidad, no hará daño de combate adicional cuando su última habilidad se resuelva.
- Si Vincent no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si hace daño a cada otro oponente.

Wakka, guardián devoto
{2} {G} {W}
Criatura legendaria — Guerrero humano
4/4

Alcance, arrolla.

Siempre que Wakka haga daño de combate a un jugador, destruye hasta un artefacto objetivo que controla ese jugador y pon un contador +1/+1 sobre Wakka.

Capitán de blitzbol — Al comienzo de tu paso final, si se puso un contador sobre Wakka este turno, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la segunda habilidad de Wakka. Sin embargo, si lo haces y el objetivo es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás un contador sobre Wakka.
- La última habilidad de Wakka verifica si un contador se puso sobre él este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si no se puso ninguno, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece tu paso final, será demasiado tarde como para poner un contador sobre Wakka para que se dispare esta habilidad.

Y'shtola, Devota de la Noche
{1} {W} {U} {B}
Criatura legendaria — Brujo felino
2/4

Vigilancia.

Al comienzo de cada paso final, si un jugador perdió 4 o más vidas este turno, robas una carta.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura con valor de maná de 3 o más, Y'shtola hace 2 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 2 vidas.

- La segunda habilidad de Y'shtola verifica si un jugador perdió 4 o más vidas este turno en el momento en que se fuera a disparar. Si ninguno las perdió, la habilidad no se disparará. Una vez que empiece un paso final, será demasiado tarde como para hacer que un jugador pierda vidas para que se dispare esta habilidad.
- La última habilidad de Y'shtola se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Para los hechizos en la pila con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.

Yuffie, cazadora de materias

{2} {R}

Criatura legendaria — Ninja humano

3/3

Ninjutsu {1} {R}. (*{1}{R}, 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.*)

Cuando Yuffie entre, gana el control del artefacto objetivo que no sea criatura mientras controles a Yuffie. Luego puedes anexar un Equipo que controlas a Yuffie.

- 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 la habilidad de ninjutsu de Yuffie, muestras a Yuffie de tu mano y regresas la criatura atacante. Yuffie no se pone en el campo de batalla hasta que la habilidad se resuelve. Si Yuffie deja tu mano antes de ese momento, no entrará.
- Yuffie entra atacando al mismo jugador, planeswalker o batalla 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, planeswalker o batalla ataca.
- Aunque Yuffie entra atacando cuando se resuelve su habilidad de ninjutsu, nunca fue declarada 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. Si esperas hasta después del paso de declarar bloqueadoras, como todo el daño de combate se hace a la vez, Yuffie normalmente no hará daño de combate.
- Si al menos una criatura en combate tiene las habilidades de dañar primero o dañar dos veces, puedes activar la habilidad de ninjutsu de Yuffie durante el paso de daño de combate de dañar primero. En ese caso, Yuffie hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal, aunque tenga la habilidad de dañar primero.
- Si pierdes el control de Yuffie o deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, no ganarás el control del artefacto objetivo que no sea criatura.
- Si el objetivo de la última habilidad de Yuffie es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No anexarás ningún Equipo a Yuffie.
- No puedes usar la última habilidad de Yuffie para intentar anexar un Equipo a Yuffie si ese Equipo no se puede anexar legalmente a Yuffie.

Yuna, gran invocadora

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

Criatura legendaria — Clérigo humano

1/5

Invocación + — {T}: Agrega un maná de cualquier color. Cuando lances el próximo hechizo de criatura este turno, esa criatura entra con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella.

Siempre que otro permanente que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, si tenía uno o más contadores sobre él, puedes poner esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- La última habilidad de Yuna cuenta todos los contadores que había sobre el permanente, no solo los contadores +1/+1.