

Notas de la colección *Magic: The Gathering* | *Marvel's Spider-Man*

Recopiladas por Jess Dunks y Eric Levine

Documento modificado por última vez el 23 de junio de 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* | *Marvel's Spider-Man* con el código de la colección SPM 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*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *El gran botín*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *El Confin de la Eternidad* y *Magic: The Gathering* | *Marvel's Spider-Man*.

Las cartas de *Magic: The Gathering* | *Marvel's Spider-Man* con los códigos de la colección SPE y MAR están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. También son legales para jugar en cualquier otro formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

Nueva habilidad de palabra clave: balanceo

En una colección de Spiderman, no podían faltar cartas en las que los héroes se balancean para pasar a la acción. Balanceo es una nueva habilidad de palabra clave con la que los jugadores pueden lanzar una carta con esta habilidad pagando un coste menor si también regresan a su mano una criatura girada que controlan.

Sentido arácnido

{1}{U}

Instantáneo

Balanceo {U}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando {U} si también regresas una criatura girada que controlas a la mano de su propietario.)*

Contrarresta el hechizo de instantáneo, el hechizo de conjuro o la habilidad disparada objetivo.

Araña Escarlata, Ben Reilly

{1}{R}{G}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

4/3

Balanceo {R}{G}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando {R}{G} si también regresas una criatura girada que controlas a la mano de su propietario.)*

Arrolla.

Salvación sensacional — Si la Araña Escarlata se lanzó con la habilidad de balanceo, entra con X contadores +1/+1 sobre él, donde X es el valor de maná de la criatura regresada.

- La habilidad de balanceo representa un coste alternativo. Si otro efecto te permite jugar una carta pagando un coste alternativo distinto, incluida la expresión “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir pagar también su coste de balanceo. Si se aplican costes adicionales de otras fuentes, tienes que pagarlos.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo con la habilidad de balanceo. En el caso de las criaturas, normalmente significa que debes lanzarlas durante una fase principal de tu turno mientras la pila esté vacía.
- La criatura que regresas debe estar girada cuando pagas los costes, pero no tiene por qué estarlo antes de que empieces a lanzar el hechizo. Por ejemplo, si giras una criatura con una habilidad de maná para pagar una parte del coste de balanceo del hechizo, también puedes regresar esa criatura a tu mano para pagar el coste.
- Si un permanente tiene una habilidad que se dispara cuando el permanente que regresas deja el campo de batalla, esa habilidad irá a la pila después de que termines de lanzar el hechizo y se resolverá antes que ese hechizo.

Nueva habilidad de palabra clave: altercado

¡Si los héroes pasan a la acción, los villanos tienen que hacer lo suyo y causar un poco de caos con altercado, una nueva habilidad de palabra clave!

Enjambre, agrupación de abejas
{2} {B}
Criatura legendaria — Villano insecto
2/2
Destello.
Vuela.
Altercado {B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {B} si la descartaste este turno. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- Altercado representa un coste alternativo que se puede pagar para lanzar un hechizo desde tu cementerio si descartaste la carta con la habilidad de altercado ese turno. Debes pagar cualquier coste adicional que tenga el hechizo.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo con la habilidad de altercado. Por ejemplo, no puedes lanzar una carta de criatura con la habilidad de altercado que no pudieras lanzar normalmente durante el turno de un oponente, incluso si descartas esa carta durante el turno de un oponente.

Nueva habilidad de palabra clave: ∞ (símbolo de infinito)

Una carta nueva de la colección, La Gema del Alma, tiene el símbolo de infinito impreso. También cuenta con una habilidad que te permite “apropiarte de La Gema del Alma”. Esta nueva habilidad de palabra clave te otorga la habilidad indicada mientras La Gema del Alma esté apropiada.

La Gema del Alma
{1} {B}
Artefacto legendario — Piedra del-Infinito
Indestructible.
{T}: Agrega {B}.
{6} {B}, {T}, exiliar una criatura que controlas:
Aprópiate de La Gema del Alma. *(Una vez apropiada, su habilidad de ∞ pasa a estar activa.)*
 ∞ — Al comienzo de tu mantenimiento, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- “Apropiada” es una designación que tiene el permanente una vez que una habilidad te indique que te apropias de él. No tiene ningún significado de reglas especial; solo es una designación que puede verificar la habilidad de ∞ (y, teóricamente, otros efectos).
- Hasta que esté apropiada, La Gema del Alma no tiene la habilidad que aparece después del símbolo de infinito, y tampoco tiene esa habilidad en zonas que no sean el campo de batalla.
- El hecho de estar apropiada no se puede copiar, por lo que, si algo se convierte en una copia de La Gema del Alma, el jugador debe apropiarse de ella por separado. De manera similar, si La Gema del Alma ya está apropiada y se convierte en una copia de otra cosa, seguirá estando apropiada, aunque es muy posible que eso no importe hasta que el efecto de copia termine.

Mecánica que regresa: confabular

Cuando no están provocando altercados, los villanos suelen dedicarse a urdir maquinaciones para conseguir más poder. La mecánica de confabular regresa en esta colección y pone el foco en los villanos que sacan ventaja con ardides de lo más cuestionables.

Vigía de la mafia

{1}{U/B}

Criatura — Villano bribón humano

0/3

Cuando esta criatura entre, la criatura objetivo que controlas confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Si descartas una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule” se dispararán.

Término de juego que regresa: modificada

Modificada es otra mecánica que regresa en esta colección. Algunas cartas te recompensan por mejorar tus criaturas, a las que llaman criaturas “modificadas”. Se considera que una criatura que controlas está modificada si tiene al menos un contador sobre ella, si está equipada o si está encantada por un Aura que controlas.

Armario de trajes

{1}{W}

Artefacto

Este artefacto entra con dos contadores +1/+1 sobre él.

{T}: Mueve un contador +1/+1 de este artefacto a la criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

Siempre que una criatura modificada que controlas deje el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre este artefacto. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Un Aura controlada por un oponente 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.
-

Mecánica que regresa: cartas de dos caras

Las cartas de dos caras están de vuelta con unas mecánicas algo distintas. Las cartas de dos caras de esta colección son cartas de dos caras modales, lo que significa que puedes lanzar cualquier cara desde tu mano, y también tienen una habilidad que les permite transformarse. Anteriormente, las cartas de dos caras modales no se podían transformar, pero, debido a un cambio de las reglas, ahora estas cartas podrán transformarse siempre y cuando su otra cara sea un permanente. Este cambio también afecta a las cartas de dos caras modales ya existentes.

Peter Parker
{1}{W}
Criatura legendaria — Héroe científico humano
0/1
Cuando Peter Parker entre, crea una ficha de criatura
Araña verde 2/1 con la habilidad de alcance.
{1}{G}{W}{U}: Transforma a Peter Parker. Activa esto
solo como un conjuro.
//
Asombroso Spiderman
{1}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Héroe humano araña
4/4
Vigilancia, alcance.
Cada hechizo legendario que lanzas que sea de uno o
más colores tiene la habilidad de balanceo {G}{W}{U}.
(Puedes lanzar un hechizo pagando su coste de balanceo
si también regresas una criatura girada que controlas a
la mano de su propietario.)

Jugar con cartas de dos caras modales

- Para determinar si es legal jugar una carta de dos caras modal, considera solo las características de la cara que vayas a jugar e ignora las características de la otra cara. Por ejemplo, si un efecto impide que lances hechizos con valor de maná de 2 o menos, no puedes lanzar a Peter Parker, pero sí que puedes lanzar al Asombroso Spiderman.
- Si un efecto te permite jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre un grupo de cartas, puedes jugar o lanzar una carta de dos caras modal con cualquier cara que cumpla los criterios de ese efecto. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar hechizos de Araña desde tu cementerio, puedes lanzar al Asombroso Spiderman, pero no a Peter Parker.
- Si un efecto te permite poner una carta con características concretas en el campo de batalla sin pedirte que la juegues o la lances, solo consideras las características de la cara frontal de una carta de dos caras modal para ver si esa carta es apropiada. Si lo es, entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba.
- El valor de maná de una carta de dos caras modal se basa en las características de la cara que se está considerando. En la pila o en el campo de batalla, considera la cara que esté boca arriba. En todas las demás zonas, considera solo la cara frontal. Esto es distinto a cómo se determina el valor de maná de otras cartas de dos caras.
- Una carta de dos caras modal se puede transformar o se puede poner en el campo de batalla transformada. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores. Si un efecto te indica que transformes una carta de dos caras modal en el campo de batalla, solo se transforma si su otra cara tiene un tipo de permanente (es decir, si no es un instantáneo ni un conjuro). Si no lo tiene, no se transformará. De manera similar, si un efecto intenta poner en el campo de batalla una carta de dos caras modal transformada, entrará transformada si su cara posterior tiene un tipo de permanente. Si no lo tiene, permanecerá en su zona actual.

Información general sobre las cartas de dos caras

- Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras esté en la pila o 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.
- Mientras una carta de dos caras no esté en la pila o en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características de Peter Parker en el cementerio, incluso si era el Asombroso Spiderman en el campo de batalla.
- Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, se puede elegir el nombre de cualquiera de las caras. Si ese efecto o una habilidad vinculada hacen referencia a un hechizo con el nombre elegido que se está lanzando y/o a una tierra con el nombre elegido que se está jugando, solo tiene en cuenta el nombre elegido, no el nombre de la otra cara.
- 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.
- Una o ambas caras de una carta de dos caras puede incluir un recordatorio sobre lo que hay en la otra cara. El texto recordatorio no tiene ningún efecto en el juego.
- Cada carta de dos caras tiene un icono en la esquina superior izquierda de cada cara. En el caso de las cartas de dos caras modales de esta colección, estos iconos son un triángulo negro para la cara frontal y un triángulo doble blanco para la cara posterior.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL'S SPIDER-MAN*

Agente Veneno

{2} {B}

Criatura legendaria — Héroe soldado simbiote

2/3

Destello.

Amenaza.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si tu Agente Veneno muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que no sean fichas que controlas, su habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.

Arachne, tejedora psiónica

{2} {W}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

3/3

Balanceo {W}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando {W} si también regresas una criatura girada que controlas a la mano de su propietario.)*

En cuanto Arachne entre, mira la mano de un oponente y luego elige un tipo de carta que no sea criatura.

Cuesta {1} más lanzar hechizos del tipo elegido.

- Los tipos de carta que no sean criatura incluyen: artefacto, batalla, encantamiento, instantáneo, estirpe, planeswalker y conjuro. Técnicamente, también puedes elegir tierra, pero las tierras no se lanzan, por lo que esto no tendría ningún efecto (sucede lo mismo con los tipos de cartas que no aparecen en la mayoría de los juegos, como plano o plan).
- No puedes elegir un subtipo (como tipos de criatura, por ejemplo, Héroe o Araña), tipos de artefacto (como Tesoro o Comida) ni tipos de encantamiento (como Aura).

Araña Escarlata, Ben Reilly

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

4/3

Balanceo {R} {G}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando {R}{G} si también regresas una criatura girada que controlas a la mano de su propietario.)*

Arrolla.

Salvación sensacional — Si la Araña Escarlata se lanzó con la habilidad de balanceo, entra con X contadores +1/+1 sobre él, donde X es el valor de maná de la criatura regresada.

- Usa el valor de maná de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X. Si tenía {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

Armario de trajes

{1} {W}

Artefacto

Este artefacto entra con dos contadores +1/+1 sobre él.

{T}: Mueve un contador +1/+1 de este artefacto a la criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

Siempre que una criatura modificada que controlas deje el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre este artefacto. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Los contadores +1/+1 sobre el Armario de trajes no le afectarán a menos que se convierta de alguna manera en una criatura.
- Una vez que el Armario de trajes se quede sin contadores +1/+1, permanece en el campo de batalla. Sin embargo, activar su segunda habilidad no hará nada.
- Si el Armario de trajes dejó el campo de batalla o no tiene contadores +1/+1 sobre él para cuando su habilidad activada se resuelva, no pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal o no puede ponerse un contador +1/+1 sobre ella por alguna otra razón, no removerás un contador +1/+1 del Armario de trajes.

Bagel con relleno

{1}

Artefacto — Comida

Compartir — {W}, {T}, sacrificar este artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Roba una carta. Activa esto solo como un conjuro.

Zampar — {2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas y robas una carta.

- Puedes activar la primera habilidad del Bagel con relleno sin ningún objetivo. Si lo haces, solo robarás una carta cuando se resuelva.
 - Si eliges un objetivo para la primera habilidad y ese objetivo es ilegal en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad se removerá de la pila y no robarás ninguna carta.
-

Cámara de Peter Parker

{1}

Artefacto

Este artefacto entra con tres contadores de película sobre él.

{2}, {T}, remover un contador de película de este artefacto: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- 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 (como destreza) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- La habilidad de la Cámara de Peter Parker hace objetivo a una habilidad que está en la pila y crea otra copia de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane una habilidad.
- La fuente de la copia es la misma que la fuente de la habilidad original.
- Si la habilidad es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
- Si la habilidad copiada tiene una X cuyo valor fue determinado al activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si la habilidad divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- 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. Si una habilidad disparada te pide pagar un coste, pagas el coste de la copia por separado.

- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la habilidad y por la copia. Por ejemplo, si se copia la habilidad de “entra al campo de batalla” de La Mancha, portal viviente y se exilian cuatro cartas, regresan todas cuando La Mancha, portal viviente muera.
- 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. Si una habilidad intenta crear una ficha que es una copia de “la carta exiliada”, crea una ficha por cada carta exiliada de esta manera que es una copia de esa carta exiliada.

Caparazón biorgánico

{2} {W} {U}

Artefacto — Equipo

Cuando este Equipo entre, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta por cada criatura modificada que controlas”.

(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)

Equipar {2}.

- La cantidad de criaturas modificadas que controlas se cuenta cuando la habilidad se resuelve, no cuando se inflige el daño.

Chacal, genetista magistral

{G} {U}

Criatura legendaria — Villano científico humano

1/1

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de criatura con valor de maná igual a la fuerza del Chacal, copia ese hechizo, excepto que la copia no es legendaria. Luego pon un contador +1/+1 sobre el Chacal. *(La copia se convierte en una ficha.)*

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.

Colaboración extraordinaria

{3} {G}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si controlas un permanente con valor de maná de 4 o más.

Una o dos criaturas objetivo que controlas obtienen +1/+0 cada una hasta el final del turno. Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

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

Doctor Octopus, planeador maestro

{5} {U} {B}

Criatura legendaria — Villano científico humano

4/8

Los otros Villanos que controlas obtienen +2/+2.

Tu tamaño máximo de mano es de ocho.

Al comienzo de tu paso final, si tienes menos de ocho cartas en la mano, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

- Tu tamaño máximo de mano solo se verifica durante el paso de limpieza de tu turno. En cualquier otro momento, puedes tener cualquier cantidad de cartas en la mano.
- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones el Libro de hechizos (un artefacto que dice que tu mano no tiene tamaño máximo) en el campo de batalla y luego pones al Doctor Octopus, planeador maestro en el campo de batalla, tu tamaño máximo de mano será de ocho. No obstante, si esos permanentes entran en el orden opuesto, tu mano no tendría tamaño máximo.
- La cantidad de cartas que robes se puede ver afectada por efectos de reemplazo. Por ejemplo, si tienes seis cartas en la mano en cuanto se resuelve la última habilidad del Doctor Octopus y también controlas el Reflejo del pensamiento (un encantamiento que dice “Si fueras a robar una carta, en vez de eso, roba dos cartas”), acabarás robando cuatro cartas.

Duende Verde, reaparecido

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Villano humano trasgo

3/3

Vuela, toque mortal.

Siempre que el Duende Verde ataque, descarta una carta.

Luego roba una carta por cada carta que descartaste este turno.

- La última habilidad del Duende Verde cuenta la cantidad de cartas que descartaste previamente este turno, incluida la que descartaste por la propia habilidad del Duende Verde. No importa si el Duende Verde estaba o no en el campo de batalla en el momento en que descartaste las cartas.
-

Eddie Brock
 {2} {B}
 Criatura legendaria — Villano héroe humano
 3/3
 Cuando Eddie Brock entre, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 1 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
 {3} {B} {R} {G}: Transforma a Eddie Brock. Activa esto solo como un conjuro.
 //
 Veneno, protector letal
 {3} {B} {R} {G}
 Criatura legendaria — Villano héroe simbiote
 5/5
 Amenaza, arrolla, prisa.
 Siempre que Veneno ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, roba X cartas y luego puedes poner en el campo de batalla una carta de permanente con valor de maná de X o menos de tu mano, donde X es el valor de maná de la criatura sacrificada.

- Si una criatura o una carta en la mano o cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

Electro, batería agresiva
 {1} {R} {R}
 Criatura legendaria — Villano humano
 2/3
 Vuela.
 No pierdes el maná rojo que no hayas usado en cuanto terminan los pasos y las fases.
 Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, agrega {R}.
 Cuando Electro deje el campo de batalla, puedes pagar {X}. Cuando lo hagas, hace X puntos de daño al jugador objetivo.

- Puedes conservar el maná rojo que no hayas usado indefinidamente mientras Electro esté bajo tu control. Eso significa que, si agregas un maná rojo durante un paso o fase, puedes usarlo durante un paso o fase posterior, o incluso en un turno posterior. Perderás igualmente otros tipos de maná que no hayas usado en cuanto termine cada paso o fase.
- Si un maná rojo que agregas tiene ciertas restricciones o condiciones asociadas con él (por ejemplo, si fue producido por la última habilidad de la Arena de la gloria), estas se aplicarán a ese maná, al margen de cuándo lo uses.
- Una vez que Electro deja el campo de batalla, tienes hasta el final del paso o fase actual para usar cualquier maná rojo que tengas antes de que lo pierdas de forma normal. No hay ninguna penalización asociada con esto, excepto la pérdida del maná.
- La última habilidad de Electro se dispara sin requerir un objetivo. Eliges el valor de X en cuanto esa habilidad se resuelve. Si pagas el maná, se dispara una segunda habilidad “reflexiva”. En ese momento, eliges el objetivo para esa habilidad. Los jugadores pueden responder a esa habilidad disparada reflexiva de forma normal, sabiendo la cantidad de daño que se hará en cuanto esa habilidad se resuelva.

Enemigos Superiores de Spiderman

{2} {R}

Criatura — Villano bribón humano

3/3

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, puedes exiliar la primera carta de tu biblioteca. Si lo haces, puedes jugar esa carta hasta que exilies otra carta con esta criatura.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra o lanzar un hechizo de esta manera.

Equipo de Control de Daños

{3} {G}

Criatura — Ciudadano humano

3/3

Cuando esta criatura entre, elige uno:

- *Reparar* — Regresa la carta objetivo con valor de maná de 4 o más de tu cementerio a tu mano.
- *Incautar* — Exilia el artefacto o encantamiento objetivo.

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

Escondarse en el techo

{X} {U}

Instantáneo

Exilia X artefactos y/o criaturas objetivo. Regresa las cartas exiliadas al campo de batalla bajo el control de sus propietarios al comienzo del próximo paso final.

- Si se exilia una carta de dos caras de esta manera, regresará al campo de batalla con la cara frontal boca arriba, sin importar qué cara estaba boca arriba cuando se exilió.

Flash Thompson, spiderfan

{1} {W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

2/2

Destello.

Cuando Flash Thompson entre, elige uno o ambos:

- *Incordiar* — Gira la criatura objetivo.
- *Adorar al héroe* — Endereza la criatura objetivo.

- Si eliges ambos modos, se aplicará el primer modo y a continuación el segundo modo. En concreto, esto significa que, si eliges el mismo objetivo para ambos modos, se girará antes de enderezarse.
-

Gata Negra, ladrona astuta

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Villano bribón humano

2/3

Cuando la Gata Negra entre, mira las nueve primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo, exilia dos de ellas boca abajo y luego pon el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio. Puedes jugar las cartas exiliadas mientras permanezcan exiliadas. Se puede usar maná de cualquier tipo para lanzar hechizos de esta manera.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra o lanzar un hechizo de esta manera.
- Si quedan menos de nueve cartas en la biblioteca de tu oponente en cuanto la habilidad se resuelve, miras todas las cartas restantes.

Gwen Stacy

{1} {R}

Criatura legendaria — Héroe artista humano

2/1

Cuando Gwen Stacy entre, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta mientras controles esta criatura.

{2} {U} {R} {W}: Transforma a Gwen Stacy. Activa esto solo como un conjuro.

//

Ghost-Spider

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

Criatura legendaria — Héroe humano araña

4/4

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que juegues una tierra desde el exilio o lances un hechizo desde el exilio, pon un contador +1/+1 sobre Ghost-Spider.

Remover dos contadores de Ghost-Spider: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Transformar a Gwen Stacy no hace que deje el campo de batalla, por lo que después de que se transforme puedes seguir jugando la carta que exiliaste cuando entró.
 - La habilidad disparada de Ghost-Spider se disparará incluso si el hechizo que lanzas no está representado por una carta. Por ejemplo, si un efecto copia una carta en el exilio y te permite lanzar esa copia, lanzarla hará que se dispare la habilidad disparada de Ghost-Spider.
-

Gweneno, sin remordimientos

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Héroe araña simbiote

4/4

Toque mortal, vínculo vital.

Siempre que Gweneno ataque, hasta el final del turno, puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento y puedes jugar cartas 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.

- Después de la resolución de la habilidad disparada, Gweneno 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. Sin embargo, una vez que el efecto haya terminado en tu paso de limpieza, ya no podrás mirar la primera carta.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas 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 jugar una tierra o lanzar un hechizo de esta manera.
- 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. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como un coste de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, deben pagarse para lanzarla.

Hidroman, felón fluido

{U} {U}

Criatura legendaria — Villano elemental

2/2

Siempre que lances un hechizo azul, si Hidroman es una criatura, obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

Al comienzo de tu paso final, endereza a Hidroman.

Hasta tu próximo turno, se convierte en una tierra y gana “{T}: Agrega {U}”. *(No es una criatura durante ese periodo de tiempo.)*

- El efecto de la última habilidad de Hidroman termina en cuanto empieza tu turno. Una vez que tu turno haya empezado, no puedes girar a Hidroman para conseguir {U}.
 - Sin embargo, después de que la habilidad disparada se resuelva durante tu paso final, puedes girarlo para conseguir {U}, aunque haya entrado al campo de batalla este turno.
-

Hombre de Arena, canalla cambiante

{1} {G} {G}

Criatura legendaria — Villano elemental arena

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Hombre de Arena son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

El Hombre de Arena no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

{3} {G} {G}: Regresa esta carta y la carta de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla giradas.

- La primera habilidad del Hombre de Arena funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La segunda habilidad del Hombre de Arena solo se aplica en el momento en que se declaran bloqueadoras. Por ejemplo, si el Hombre de Arena es bloqueado por una criatura con fuerza de 4 y luego un efecto le da -3/-0 a esa criatura, no dejará de bloquear al Hombre de Arena.

Hombre Ígneo, infierno encarnado

{2} {R}

Criatura legendaria — Villano elemental

0/0

Cuando el Hombre Ígneo entre, busca en tu biblioteca una carta de Montaña básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

El Hombre Ígneo obtiene +1/+1 por cada Montaña que controlas.

Cuando el Hombre Ígneo deje el campo de batalla, sacrifica una tierra.

- Si el Hombre Ígneo deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada de “entra”, la habilidad disparada de “deja el campo de batalla” se resolverá primero y sacrificarás una tierra antes de buscar una Montaña en tu biblioteca.

Industrias Oscorp

Tierra

Esta tierra entra girada.

Cuando esta tierra entre desde un cementerio, pierdes 2 vidas.

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

Altercado. *(Puedes jugar esta carta desde tu cementerio si la descartaste este turno. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- Solo puedes jugar Industrias Oscorp usando su habilidad de altercado si te quedan tierras por jugar. Jugar una tierra no tiene coste; simplemente la juegas desde tu cementerio.
-

J. Jonah Jameson

{2} {R}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

2/2

Cuando J. Jonah Jameson entre, sospecha de hasta una criatura objetivo. (*Una criatura sospechosa tiene la habilidad de amenaza y no puede bloquear.*)

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de amenaza ataque, crea una ficha de Tesoro.

- Cuando un efecto sospecha de una criatura, esta se convierte en sospechosa. Gana la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede bloquear” mientras sea sospechosa. Sigue siendo sospechosa hasta que deje el campo de batalla u otro efecto haga que quede libre de sospecha.
- Si una criatura sospechosa pierde todas las habilidades, perderá la habilidad de amenaza y “Esta criatura no puede bloquear”, pero no dejará de ser sospechosa.
- Ser sospechoso/a no es un valor copiable. Si un permanente se convierte en una copia de una criatura sospechosa, no se sospechará de él.
- Si una criatura ya es sospechosa, sospechar de ella de nuevo no tendrá ningún efecto.
- Por mucho que JJJ solo sospeche de una criatura cuando entra, normalmente no hay límite para la cantidad de criaturas que pueden ser sospechosas. Sospechar de una nueva criatura no hace que las otras criaturas dejen de ser sospechosas.

Kraven, predador petulante

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Villano guerrero humano

*/4

Vigilancia.

Cima de la cadena alimentaria — La fuerza de Kraven es igual al mayor valor de maná entre los permanentes que controlas.

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

La Mancha, portal viviente

{3} {W} {B}

Criatura legendaria — Villano científico humano

4/4

Cuando La Mancha entre, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra y hasta una carta de permanente objetivo que no sea tierra de un cementerio.

Cuando La Mancha muera, ponlo en el fondo de la biblioteca de su propietario. Si lo haces, regresa las cartas exiliadas a las manos de sus propietarios.

- Si La Mancha es una ficha, no podrás moverlo del cementerio cuando muera, por lo que las cartas exiliadas no regresarán.
-

Lady Octopus, inventora inspirada

{U}

Criatura legendaria — Villano científico humano

0/2

Siempre que robes tu primera o segunda carta cada turno, pon un contador de ingenio sobre Lady Octopus.

{T}: Puedes lanzar un hechizo de artefacto desde tu mano con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores de ingenio sobre Lady Octopus sin pagar su coste de maná.

- El hechizo se lanza cuando se resuelve la última habilidad de Lady Octopus. No puedes esperar y lanzarlo más adelante.
 - No tienes por qué lanzar un hechizo en cuanto esa habilidad se resuelve. Si no quieres hacerlo, no dejes que nadie juzgue tus grandes planes maléficos.
-

Lagarto, condenación de Connors

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Villano lagarto

5/5

Arrolla.

Fórmula Lagarto — Cuando el Lagarto, condenación de Connors entre, hasta una otra criatura objetivo pierde todas las habilidades y se convierte en una criatura Lagarto verde con fuerza y resistencia base de 4/4.

- El efecto de la habilidad disparada del Lagarto no termina al final del turno.
-

Lagartos latentes

{1} {G}

Criatura — Villano lagarto

1/3

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.
-

Madame Web, clarividente

{4} {U} {U}

Criatura legendaria — Consejero mutante

4/4

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

Puedes lanzar hechizos de Araña y hechizos que no sean criatura desde la parte superior de tu biblioteca.

Siempre que ataques, puedes moler una carta. *(Puedes poner la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Madame Web 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, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas 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 un hechizo de esta manera.

Matanza, caos carmesí

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Villano simbionte

4/3

Arrolla.

Cuando Matanza entre, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Gana “Esta criatura ataca cada combate si puede” y “Cuando esta criatura haga daño de combate a un jugador, sacrifícala”.

Altercado {B} {R}.

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
- Si la criatura regresada no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada o por haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Matanza máxima

{4} {R}

Encantamiento — Saga

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

I — Hasta tu próximo turno, cada criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.

II — Agrega {R} {R} {R}.

III — Esta Saga hace 5 puntos de daño a cada oponente.

- La primera habilidad de capítulo de la Matanza máxima afecta a todas las criaturas hasta tu próximo turno, independientemente de si estaban o no en el campo de batalla cuando la habilidad se resolvió.
- Si una criatura bajo los efectos de la primera habilidad de capítulo no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada o por haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- Sin embargo, si una criatura así no puede atacar a otros jugadores que no seas tú, debe atacarte a ti (a menos que la controles) o a un planeswalker o batalla al que pueda atacar.
- Aunque los efectos de la primera habilidad de capítulo sean iguales que los de la acción de palabra clave incitar, esa habilidad no hace que las criaturas estén incitadas. Los efectos que hacen referencia a “criaturas incitadas” no se aplicarán.

Mysterio, maestro ilusionista

{3} {U}

Criatura legendaria — Villano humano

3/3

Cuando Mysterio entre, crea una ficha de criatura

Villano Ilusión azul 3/3 por cada Villano que no sea ficha que controles. Exilia esas fichas cuando Mysterio deje el campo de batalla.

- Si Mysterio deja el campo de batalla antes de que se creen las fichas, la habilidad que las remueve no se disparará nunca.

Norman Osborn

{1} {U}

Criatura legendaria — Villano científico humano

1/1

Norman Osborn no puede ser bloqueado.

Siempre que Norman Osborn haga daño de combate a un jugador, confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

{1} {U} {B} {R}: Transforma a Norman Osborn. Activa esto solo como un conjuro.

//

Duende Verde

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

Criatura legendaria — Villano humano trasgo

3/3

Vuela, amenaza.

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

Fórmula Duende — Cada carta que no sea tierra en tu cementerio tiene la habilidad de altercado. El coste de altercado es igual a su coste de maná. *(Puedes lanzar una carta desde tu cementerio pagando su coste de altercado si la descartaste este turno. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- La habilidad de reducción de coste del Duende Verde solo reduce el componente de maná genérico del coste de un hechizo. Por ejemplo, si lanzas un hechizo desde tu cementerio que normalmente cuesta {1} {B}, tendrás que pagar {B} para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste del Duende Verde no te permite lanzar hechizos desde tu cementerio, sino que simplemente reduce el coste de los hechizos que puedes lanzar gracias a otro efecto (como el de la última habilidad del Duende Verde).

Planes pendientes

{R}

Conjuro

Elige uno:

- *Cita nocturna* — Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.
 - *Patrulla nocturna* — Una o dos criaturas objetivo obtienen +1/+0 cada una y ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.
- Para el primer modo, eliges qué carta podrás jugar en cuanto la habilidad se resuelve. La otra carta permanecerá en el exilio indefinidamente.
 - Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra o lanzar un hechizo de esta manera.
 - Si eliges el segundo modo, decides si los Planes pendientes tienen uno o dos objetivos cuando los lanzas. Si eliges dos objetivos, cada uno obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Reloj arácnido interdimensional

{4}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

{T}: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores. Usa este maná solo para lanzar hechizos desde el exilio.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra o lanzar un hechizo de esta manera.
- Puedes usar el maná de la última habilidad del Reloj arácnido interdimensional para cualquier hechizo lanzado desde el exilio, no solo para los hechizos lanzados desde el exilio con su primera habilidad.

Reporteros del Daily Bugle

{3} {W}

Criatura — Ciudadano humano

2/3

Cuando esta criatura entre, elige uno:

- *Artículo adulador* — Pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.
- *Periodismo de investigación* — Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio a tu mano.

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

Sentido arácnido

{1} {U}

Instantáneo

Balanceo {U}. (*Puedes lanzar este hechizo pagando {U} si también regresas una criatura girada que controlas a la mano de su propietario.*)

Contrarresta el hechizo de instantáneo, el hechizo de conjuro o la habilidad disparada objetivo.

- 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 (como destreza) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
-

Señor Negativo

{5} {W} {B}

Criatura legendaria — Villano humano

5/5

Vigilancia, vínculo vital.

Inversión de la Fuerza Oscura — Cuando el Señor Negativo entre, puedes intercambiar tu total de vidas con el del oponente objetivo. Si perdiste vidas de esta manera, roba esa misma cantidad de cartas.

- Cuando se intercambian los totales de vidas, cada jugador gana o pierde la cantidad de vidas necesaria para igualar el total de vidas del otro jugador. Por ejemplo, si un oponente tiene 10 vidas y el otro tiene 17 vidas, el primer jugador gana 7 vidas y el otro pierde 7 vidas. Los efectos de reemplazo pueden modificar estas ganancias y pérdidas, y las habilidades disparadas pueden dispararse por ellos.
 - Si un jugador no puede ganar vidas, ese jugador no puede intercambiar los totales de vidas con un jugador que tenga un total de vidas mayor. De manera similar, un jugador que no puede perder vidas no puede intercambiar los totales de vidas con un jugador que tenga un total de vidas menor.
-

Simbiosis alienígena

{1} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1, tiene la habilidad de amenaza y es un Simbionte además de sus otros tipos.

Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar la Simbiosis alienígena con su última habilidad.

Síndrome del impostor

{4} {U} {U}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas haga daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia de ella, excepto que no es legendaria.

- Salvo por no ser legendaria, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura también funcionará.
- Si algo se convierte en una copia de la ficha, la copia tampoco será legendaria.

Spiderman Superior

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

4/4

Intercambio mental — Puedes hacer que el Spiderman Superior entre como una copia de cualquier carta de criatura en un cementerio, excepto que su nombre es Spiderman Superior y es un Héroe Humano Araña 4/4 además de sus otros tipos. Cuando lo hagas, exilia esa carta.

- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Trata al Spiderman Superior como si fuera la carta elegida que entra (con las excepciones mencionadas). Cualquier habilidad del tipo “en cuanto esta criatura entre”, “esta criatura entra con” y “cuando esta criatura entre” de la carta elegida funcionará.
-

Spiderpunk

{1} {R}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

2/1

Insurgencia. (*Esta criatura entra con lo que elijas: un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.*)

Las otras Arañas que controlas tienen la habilidad de insurgencia.

Los hechizos y habilidades no pueden ser contrarrestados.

El daño no puede ser prevenido.

- La habilidad de insurgencia es un efecto de reemplazo. Los jugadores no pueden responder a tu elección de otorgar un contador +1/+1 o la habilidad de prisa.
- Si una criatura que entra al campo de batalla tiene la habilidad de insurgencia, pero no puede recibir contadores +1/+1, gana la habilidad de prisa.
- Si eliges que una criatura con la habilidad de insurgencia gane la habilidad de prisa, la gana indefinidamente. No la pierde en cuanto termina el turno o si otro jugador gana su control.
- Mientras Spiderpunk esté en el campo de batalla, los hechizos y habilidades pueden seguir siendo objetivo de otro hechizo o habilidad que normalmente los contrarrestaría, pero no serán contrarrestados en cuanto ese hechizo o habilidad se resuelva.

Spinneret y Spiderling

{R}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

1/2

Siempre que ataques con dos o más Arañas, pon un contador +1/+1 sobre Spinneret y Spiderling.

Siempre que Spinneret y Spiderling hagan 4 o más puntos de daño, exilia la primera carta de tu biblioteca.

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

- En lo que se refiere a las reglas del juego, Spinneret y Spiderling son una Araña.
- Spinneret y Spiderling no tienen por qué ser una de las dos o más Arañas con las que atacas para que su primera habilidad se dispare.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra o lanzar un hechizo de esta manera.

Tentáculos de Doc Ock

{1}

Artefacto — Equipo

Siempre que una criatura que controlas con valor de maná de 5 o más entre, puedes anexarle este Equipo.

La criatura equipada obtiene +4/+4.

Equipar {5}.

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

Turba enfadada

{1} {R}

Criatura — Ciudadano humano

2/2

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

{5} {R}: Pon dos contadores +1/+1 sobre esta criatura.

Activa esto solo como un conjuro.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.

Universo Spiderman

{3} {R} {R}

Encantamiento

La “regla de leyendas” no se aplica a las Arañas que controlas.

Siempre que lances un hechizo desde cualquier parte excepto desde tu mano, puedes copiarlo. Si lo haces, puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Si la copia es un hechizo de permanente, gana la habilidad de prisa.

Haz esto solo una vez por turno.

- Si mientras controlas el Universo Spiderman también controlas un permanente legendario Araña y un solo permanente legendario que no sea Araña con el mismo nombre, la regla de leyendas no hará que pongas ninguno en tu cementerio.
- Si mientras controlas el Universo Spiderman también controlas más de un permanente legendario que no sea Araña y al menos un permanente legendario Araña, todos con el mismo nombre, la regla de leyendas solo se aplica a los permanentes que no sean Araña. Debes elegir uno de los permanentes que no sean Araña para conservarlo y poner en tu cementerio el resto de permanentes que no sean Araña con ese nombre. No puedes elegir conservar uno de los permanentes Araña y tampoco puedes poner ninguna de las Arañas en tu cementerio de esta manera.
- Una vez que elijas copiar un hechizo con la última habilidad del Universo Spiderman, esa habilidad no volverá a dispararse durante lo que queda de turno. Cualquier copia de la habilidad que esté en la pila cuando eliges copiar un hechizo no tendrá ningún efecto.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.

Vecindario amistoso

{3} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando esta Aura entre, crea tres fichas de criatura

Ciudadano Humano verdes y blancas 1/1.

La tierra encantada tiene “{1}, {T}: La criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada criatura que controlas. Activa esto solo como un conjuro”.

- La cantidad de criaturas que controlas se determina en cuanto la habilidad activada se resuelve.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DEL MATERIAL ORIGINAL SIN BORDE DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL'S SPIDER-MAN*

Agente de la oposición

{2} {B}

Criatura — Bribón humano

3/2

Destello.

Controlas a tus oponentes mientras buscan en sus bibliotecas.

Mientras un oponente esté buscando en su biblioteca, exilia cada carta que encuentre. Puedes jugar esas cartas mientras permanezcan exiliadas y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarlas.

- Mientras controlas a un oponente, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones por ese jugador. Sin embargo, como el efecto de control está limitado a mientras busca en su biblioteca, es poco probable que el jugador pueda tomar ninguna decisión aparte de qué encontrar en la búsqueda.
- No puedes hacer que el jugador busque cartas en su biblioteca que no se pidan en la instrucción de búsqueda. Por ejemplo, si el oponente busca en su biblioteca una carta de tierra básica, no puedes hacer que encuentre una carta distinta, como una carta de criatura.
- Si la instrucción de búsqueda indica una cualidad de la carta que hay que encontrar, como un color o un tipo de carta, puedes hacer que el oponente no encuentre ninguna carta. Si la búsqueda es simplemente de una cantidad de cartas sin indicar una cualidad, debes hacer que encuentre esa misma cantidad de cartas (o tantas como sea posible, si su biblioteca no tiene tantas cartas).
- Mientras controlas a un oponente, no puedes realizar elecciones ni tomar decisiones por ese jugador relacionadas con las reglas de torneos. No puedes hacer que conceda el juego ni que acepte un empate intencional.
- Las cartas encontradas en la búsqueda se exiliarán, en vez de ponerlas donde el hechizo o la habilidad diga al oponente que las ponga tras encontrarlas. Cualquier otro efecto que el hechizo o la habilidad tengan sigue siendo válido. Si uno de esos efectos se refiere a las cartas encontradas, no puede verificarlas en el exilio.
- Si un hechizo o una habilidad indica a un oponente que controlas que busque en varias zonas, incluida la biblioteca, tú decides qué cartas encuentra en cada zona. Exiliará todas las cartas que encuentre en cualquiera de las zonas.
- Si más de un jugador controla un Agente de la oposición y otro jugador busca en su biblioteca, el controlador del Agente de la oposición que entró al campo de batalla más recientemente controla a ese jugador durante la búsqueda. Como la última habilidad de cada Agente de la oposición intenta exiliar la carta y concede permiso para jugarla, el propietario de la carta exiliada elige qué efecto gana. Sin embargo, ese propietario estará bajo el control de otro jugador, así que el jugador que controla a ese propietario es quien realmente toma la decisión. En otras palabras, el jugador que controla al Agente de la oposición cuyo efecto se aplica (y, por tanto, controla al oponente) puede elegir concederse a sí mismo todos los permisos de juego, a no ser que se sienta muy generoso.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales por cada carta exiliada. Si una es una tierra, no puedes jugarla a menos que te queden tierras por jugar.

- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él.

Álibou, testigo antiguo

(Nombre alternativo: *Iron Spider*, guerrero civil)

{3} {R} {W}

Criatura artefacto legendaria — Gólem

4/5

Las otras criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que una o más criaturas artefacto que controlas ataquen, Iron Spider hace X puntos de daño a cualquier objetivo y tú adivinas X, donde X es la cantidad de artefactos girados que controlas.

- Si Álibou deja el campo de batalla, las criaturas artefacto que controlas pierden la habilidad de prisa. Si no están bajo tu control desde que empezó tu turno y no tienen la habilidad de prisa de otra manera, no pueden atacar ese turno. Si ya atacaron, perder la habilidad de prisa no las removerá del combate y permanecerán como atacantes.
- Eliges un objetivo en cuanto la habilidad disparada de Álibou va a la pila. Si ese objetivo no es legal en cuanto la habilidad disparada intente resolverse, no se resolverá y no adivinarás.
- Si no controlas ningún artefacto girado cuando la habilidad disparada se resuelve (tal vez porque fueron destruidos o porque tenían la habilidad de vigilancia), no se hará daño ni adivinarás.

Alimentar al enjambre

{1} {B}

Conjuro

Destruye la criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Pierdes una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese permanente.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Alimentar al enjambre intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No pierdes ninguna vida. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), sí que pierdes vidas.
- La cantidad de vidas que pierdes se determina por el valor de maná del permanente tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si un permanente en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.

Anillo de boda

{2} {W} {W}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, si fue lanzado, el oponente objetivo crea una ficha que es una copia de él.

Siempre que un oponente que controla un artefacto

llamado Anillo de boda robe una carta durante su turno, robas una carta.

Siempre que un oponente que controla un artefacto

llamado Anillo de boda gane vidas durante su turno, ganas esa misma cantidad de vidas.

- Las condiciones de disparo de la segunda y tercera habilidad del Anillo de boda se fijan en los oponentes que controlan cualquier artefacto llamado Anillo de boda, no solo en la ficha que es una copia creada por la primera habilidad.

Aplazar

{1} {W}

Instantáneo

Regresa el hechizo objetivo a la mano de su propietario.

Roba una carta.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.

Arasta de la Tela Infinita

(Nombre alternativo: Maestro Tejedor, protector arácnido)

{2} {G} {G}

Criatura encantamiento legendaria — Araña

3/5

Alcance.

Siempre que un oponente lance un hechizo de

instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura

Araña verde 1/2 con la habilidad de alcance.

- 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.

Asalto implacable

{2} {R} {R}

Conjuro

Endereza todas las criaturas que atacaron este turno.

Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

- Si consigues lanzar esto durante una fase principal del turno de tu oponente, las criaturas de ese oponente se enderezarán y ese oponente podrá volver a atacar. No te permitirá atacar durante su turno.

- Las habilidades que se disparan cuando una criatura ataca, bloquea o es bloqueada se dispararán durante cada combate ese turno.
- Una criatura que ataca cada turno si puede solo debe atacar una vez durante ese turno. No tiene la obligación de participar en cada ataque de ese turno. Sin embargo, una criatura que ataca cada combate si puede debe volver a atacar si le es posible.
- El Asalto implacable crea una fase de combate y una fase principal adicionales solo si se resuelve durante una fase principal.

Brujería

{4} {B} {B}

Conjuro

Destruye seis criaturas objetivo.

- Debes hacer objetivo a seis criaturas distintas. Si te resulta imposible, no puedes lanzar la Brujería. Si algunas de las criaturas se convierten en objetivos ilegales antes de que el hechizo se resuelva, la Brujería destruirá el resto igualmente.

Camino al exilio

{W}

Instantáneo

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

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

Castigo merecido

{3} {W}

Instantáneo

Prevén todo el daño que fueran a hacer fuentes que no controlas a ti y a los planeswalkers que controlas este turno. Si se previene daño de una fuente criatura de esta manera, el Castigo merecido hace esa misma cantidad de daño a esa criatura. Si se previene daño de una fuente que no sea criatura de esta manera, el Castigo merecido hace esa misma cantidad de daño al controlador de la fuente.

- El efecto del Castigo merecido no es un efecto de redirección. Si previene daño, el Castigo merecido (y no la fuente original) hace daño al permanente o jugador como parte del efecto de prevención. El Castigo merecido es la fuente del daño nuevo, por lo que las características de la fuente original (como el color o si tenía las habilidades de vínculo vital o toque mortal) no afectarán al daño nuevo. El daño nuevo no es daño de combate, por mucho que el daño prevenido lo fuera.

Confluencia mística

{3} {U} {U}

Instantáneo

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.
- Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.
- Roba una carta.

- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- Si eliges el segundo modo más de una vez, tú decides el orden relativo para regresar las criaturas objetivo.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos ni activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que la Confluencia mística acabe de resolverse.
- Si se copia la Confluencia mística, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- Si eliges el primero y/o el segundo modo, pero todos los objetivos se convierten en ilegales antes de que la Confluencia mística se resuelva, el hechizo no se resolverá. Si también elegiste el último modo una o dos veces, no robarás ninguna carta. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

Descanse en paz

{1} {W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia todos los cementerios.

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

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

Enmarañar

{1} {G}

Instantáneo

Prevén todo el daño de combate que se fuera a hacer este turno.

Cada criatura atacante no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

- Se determina qué criaturas no se enderezarán en el momento en que este hechizo se resuelve.

Entusiasmo ante la posibilidad

{1} {R}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

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

Impostor sagaz

{2} {U} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier permanente que no sea tierra en el campo de batalla.

- Eliges qué permanente que no sea tierra copiará el Impostor sagaz (de haberlo) en cuanto entra al campo de batalla. Esto no hace objetivo a ese permanente que no sea tierra.
- Recuerda que, si controlas más de un permanente legendario con el mismo nombre, elegirás uno para que permanezca en el campo de batalla y pondrás el resto en el cementerio de su propietario.
- Si el Impostor sagaz entra al campo de batalla como una copia de un planeswalker, entrará al campo de batalla con una cantidad de contadores de lealtad sobre él igual a la lealtad impresa en la esquina inferior derecha de la carta de planeswalker. No copiará la cantidad de contadores de lealtad que tenga el planeswalker original.
- El Impostor sagaz copia exactamente lo que está impreso en el permanente elegido (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 ese permanente tiene contadores sobre él o si hay Auras y/o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado la fuerza, resistencia, tipos, color, habilidades, etcétera, de ese permanente.
- Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente elegido es una de copia otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Impostor sagaz), entonces tu Impostor sagaz entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando.
- Si el permanente elegido es una ficha, el Impostor sagaz copia las características originales de esa ficha tal y como las define el efecto que puso esa ficha en el campo de batalla. El Impostor sagaz no es una ficha.
- Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” del permanente elegido se disparará cuando el Impostor sagaz entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- Si el Impostor sagaz entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que no sea tierra y que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Impostor sagaz entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y va a tu cementerio de inmediato (a menos que algo aumente su resistencia por encima de 0).

Inmovilización de las líneas místicas

{5} {W}

Encantamiento

Destello.

Dominio — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tipo de tierra básica entre las tierras que controlas.

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

- La habilidad de dominio de la Inmovilización de las líneas místicas no cambia su valor de maná, que siempre es de 6.

Intervención heroica

{1} {G}

Instantáneo

Los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- Un planeswalker con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de lealtad en cuanto recibe daño. Si no tiene contadores de lealtad sobre él, irá al cementerio de su propietario.
- Una batalla con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de defensa en cuanto recibe daño. Si es un Asedio, seguirá exiliándose cuando el último contador de defensa se remueva de él y su controlador aún puede lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná.

La bestia interior

{2} {G}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

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

Lorthos, el creador de mareas

(Nombre alternativo: *Doc Ock*, armado y peligroso)

{5} {U} {U} {U}

Criatura legendaria — Pulpo

8/8

Siempre que Doc Ock ataque, puedes pagar {8}. Si lo haces, gira hasta ocho permanentes objetivo. Esos permanentes no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

- Puedes hacer objetivo a cualesquiera ocho permanentes (o menos). No pasa nada si hay alguno que ya esté girado o si lo controla alguien que no sea el jugador defensor.

- Si un permanente hecho objetivo está enderezado en el momento en el que comienza el próximo paso de enderezar de su controlador, esta habilidad no le afecta. No se aplicará más adelante cuando el permanente hecho objetivo se gire.
- Si un permanente afectado cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su anterior controlador, esta habilidad impedirá que se enderece durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Najeela, la flor filosa

(Nombre alternativo: Spider-Gwen, Guerrera Araña)

{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.

Nueve vidas

{1} {W} {W}

Encantamiento

Antimaleficio.

Si una fuente fuera a hacerte daño, prevén ese daño y pon un contador de encarnación sobre este encantamiento.

Cuando haya nueve o más contadores de encarnación sobre este encantamiento, exílialo.

Cuando este encantamiento deje el campo de batalla, pierdes el juego.

- Si más de una fuente te hace daño a la vez, previenes el daño de cada una de ellas y pones esa misma cantidad de contadores de encarnación sobre las Nueve vidas, incluso si eso hace que haya más de nueve contadores de encarnación sobre las Nueve vidas.
- Si el daño que una fuente fuera a hacerte no se puede prevenir, seguirás poniendo un contador de encarnación sobre las Nueve vidas.

- Una vez que la primera habilidad disparada esté en la pila, no se disparará de nuevo, incluso si se previene más daño y se ponen más contadores de encarnación sobre ella.
- Si contrarrestas la primera habilidad disparada o la remueves de la pila de algún modo, simplemente volverá a dispararse de inmediato si las Nueve vidas siguen teniendo nueve o más contadores de encarnación sobre ellas.
- La última habilidad de las Nueve vidas se dispara, sin importar cómo dejen el campo de batalla.

Paliza salvaje

{3} {R} {R}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo durante tu turno y solo durante el combate.

Elige uno:

- Las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
- Endereza todas las criaturas que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

Entrelazar {1} {R}.

- La fase de combate adicional ocurre directamente después de la fase de combate en la que se lanza la Paliza salvaje. No hay una fase principal entre las dos fases de combate.

Reanimar

{B}

Conjuro

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

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

Reflexionar

{U}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca y luego regresaslas en cualquier orden. Puedes barajar.

Roba una carta.

- Si eliges barajar tu biblioteca, se incluyen las tres cartas que acabas de mirar y regresar a la parte superior.

Rito de replicación

{2} {U} {U}

Conjuro

Estímulo {5}.

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

Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, crea cinco de esas fichas.

- “Estímulo [coste]” significa “Puedes pagar [coste] adicional al lanzar este hechizo”.
- 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 copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.
- 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.
- Las fichas copian exactamente lo que había impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copian si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copian efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada es una ficha, las fichas que se crean copian las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” de la criatura copiada se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura también funcionará.

Serrar por la mitad

{2} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Si esa criatura muere de esta manera, su controlador crea dos fichas que son copias de esa criatura, excepto que su fuerza es la mitad de la fuerza de esa criatura y su resistencia es la mitad de la resistencia de esa criatura, redondeando hacia arriba cada vez.

- Si la criatura no es destruida (quizá porque tiene la habilidad de indestructible), su controlador no crea ninguna ficha. Lo mismo sucede si la criatura es destruida, pero, en vez de ir al cementerio de su propietario, un efecto de reemplazo la mueve a otro sitio, como el exilio.

- Usa la fuerza y resistencia de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la fuerza y resistencia de las fichas.
- Excepto por la fuerza y la resistencia, las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura estuviese copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copian si esa criatura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, etcétera.
- Si la criatura original tenía una habilidad que define características que determinaba su fuerza y/o resistencia, esa habilidad no se copia.
- Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada era una ficha, las nuevas fichas copian las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, pero con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” de la criatura copiada se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

Skithiryx, el dragón de ruina

(Nombre alternativo: *Veneno, Rey de Negro*)

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Esqueleto dragón pirexiano

4/4

Vuela, infectar.

{B}: Veneno gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

{B} {B}: Regenera a Veneno.

- El daño que hace una criatura con la habilidad de infectar no hará que se marque daño sobre una criatura ni que un jugador pierda vidas. En vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura o el jugador obtiene esa misma cantidad de contadores de veneno. El daño que se hace a los planeswalkers sigue haciendo que ese planeswalker pierda esa misma cantidad de contadores de lealtad. El daño que se hace a las batallas sigue haciendo que esa batalla pierda esa misma cantidad de contadores de defensa.
- Un jugador que tiene diez o más contadores de veneno pierde el juego. Se trata de una acción basada en estado.
- Los contadores -1/-1 permanecerán sobre la criatura de manera indefinida. No se removerán si la criatura se regenera o si finaliza el turno.
- El daño de una fuente con la habilidad de infectar es daño en todos los aspectos. Si la fuente con la habilidad de infectar también tiene la habilidad de vínculo vital, el daño que haga esa fuente también hará que su controlador gane esa misma cantidad de vidas. El daño de una fuente con la habilidad de infectar puede prevenirse o redirigirse. Las habilidades que se disparan al hacer daño se dispararán si una fuente con la habilidad de infectar hace daño, si corresponde.
- Activar la habilidad de regeneración crea un efecto de reemplazo que actúa como un escudo y reemplaza la próxima vez que Skithiryx fuera a ser destruido ese turno. El escudo funciona contra los efectos que intenten destruir a Skithiryx o el daño letal que se fuera a hacer a Skithiryx.

- Si se usa el escudo de regeneración, Skithiryx no es destruido, se cura todo el daño marcado sobre él, se gira y, si corresponde, se remueve del combate.
- Skithiryx se puede regenerar incluso si no está en combate, si ya está girado o si no recibió daño.

Trampa rompemente

{2} {U} {U}

Instantáneo — Trampa

Si un oponente lanzó tres o más hechizos este turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Exilia cualquier cantidad de hechizos objetivo.

- La condición de coste alternativo de la Trampa rompemente verifica si un oponente lanzó tres o más hechizos este turno, no si esos hechizos se resolvieron.
- Para que se aplique el coste alternativo de la Trampa rompemente, un único oponente debe lanzar tres o más hechizos. No funcionará si, por ejemplo, tres oponentes lanzan un único hechizo cada uno.
- Si un hechizo se exilia, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Funciona con hechizos que no pueden ser contrarrestados.

Vidas paralelas

{3} {G}

Encantamiento

Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esa cantidad de fichas.

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de las Vidas paralelas. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.
- Si controlas dos copias de las Vidas paralelas, la cantidad de fichas creada es cuatro veces la cantidad original. Si controlas tres copias, la cantidad de fichas creadas es ocho veces la original y así sucesivamente.

Vientos del cambio

{R}

Conjuro

Cada jugador baraja las cartas de su mano en su biblioteca y luego roba esa misma cantidad de cartas.

- Cada jugador roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas que barajó en su biblioteca.

Ghost-Spider, Gwen Stacy
{3} {R} {R}
Criatura legendaria — Héroe humano araña
4/4
Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*
Siempre que Ghost-Spider ataque, hace X puntos de daño al jugador defensor, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

- Cuenta la cantidad de criaturas atacantes en cuanto la habilidad de Ghost-Spider se resuelve. Si un jugador respondió a la habilidad removiendo criaturas del combate, puede que la cifra sea distinta a la cantidad de criaturas que estaban atacando cuando la habilidad se disparó.

Merodeador, mentor descaminado
{2} {G}
Criatura legendaria — Villano bribón humano
3/3
El Merodeador no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.
Siempre que el Merodeador haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas.

- La primera habilidad del Merodeador solo se aplica en el momento en que se declaran bloqueadoras. Por ejemplo, si el Merodeador es bloqueado por una criatura con fuerza de 4 y luego un efecto le da -3/-0 da a esa criatura, no dejará de bloquear al Merodeador.

MJ, estrella incipiente
{2} {W}
Criatura legendaria — Artista humano
2/3
Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*
Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre MJ.

- Si MJ, estrella incipiente recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
- La habilidad de MJ, estrella incipiente se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganen.
- 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 MJ, estrella incipiente 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 habilidad de MJ, estrella incipiente se dispara una sola vez.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad de MJ, estrella incipiente, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Problemas a pares

{4} {R}

Instantáneo

Duplica la fuerza de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

- Para duplicar la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de esa criatura en cuanto los Problemas a pares se resuelven.

Spiderman, Miles Morales

{4} {G} {G}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

5/5

Vigilancia, arrolla. (*Esta criatura no se gira al atacar.*

Puede hacer el daño de combate sobrante al jugador al que ataca.)

Siempre que Spiderman entre o ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas. Esas criaturas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La última habilidad de Spiderman, Miles Morales solo se dispara cuando él entre o ataque, no cuando cualquier otra criatura llamada Spiderman entre o ataque.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAJA DE ESCENA DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL'S SPIDER-MAN*

Pumpkin Bombs (Bombas calabaza)

{1} {R}

Artefacto

{T}, descartar dos cartas: Roba tres cartas y luego pon un contador de mecha sobre este artefacto. Hace una cantidad de daño igual a la cantidad de contadores de mecha sobre él al oponente objetivo. Ese oponente gana el control de este artefacto.

- Descartar dos cartas es parte del coste de la habilidad, por lo que no puedes activarla si no tienes al menos dos cartas en la mano.
- Si las Bombas calabaza ya no están en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de mecha sobre ellas tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.

Sensational Spider-Man (Sensacional Spiderman)

{1} {W} {U}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

3/3

Siempre que el Sensacional Spiderman ataque, gira la criatura objetivo que controla el jugador defensor y pon un contador de aturdimiento sobre ella. Luego puedes remover hasta tres contadores de aturdimiento de entre todos los permanentes. Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de aturdimiento removidos de esta manera.

- Puedes remover contadores de aturdimiento tanto de los permanentes que controlas como de los que controlan tus oponentes.
- No tienes por qué remover los contadores de aturdimiento del mismo permanente. Por ejemplo, si un oponente controla tres permanentes, cada uno con dos contadores de aturdimiento sobre él, puedes remover un contador de aturdimiento de cada uno de esos permanentes.
- Uno o más contadores de aturdimiento sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo que impide que el permanente se enderece. El efecto se expresaría así: “Si un permanente con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve un contador de aturdimiento de él”.