

Notas de la colección *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2018)*

Recopiladas por Eli Shiffirin, con contribuciones de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 17 de mayo de 2018

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en [Wizards.CustHelp.com](https://www.wizards.com/CustHelp).

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica los conceptos y mecánicas de la colección.

La sección “Notas de cartas específicas” contiene 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

Información del lanzamiento

La colección *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2018)* está compuesta por cuatro packs de juego distintos. Cada pack de juego contiene un mazo de 100 cartas y una carta foil sobredimensionada de comandante. Los cuatro mazos son “Encantamiento evolutivo”, “Invención suprema”, “Venganza de la naturaleza” y “Realidad subjetiva”.

Fecha de lanzamiento: 10 de agosto de 2018

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

Cartas nuevas y legalidad del formato

Hay 59 cartas en los mazos de *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2018)* que son completamente nuevas en el juego de *Magic*. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Modern o Brawl.

Las demás cartas de este lanzamiento son legales para jugar en cualquier formato que ya permita esas cartas. O sea, la aparición en este lanzamiento no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

Para obtener más información sobre los formatos de *Magic*, visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/es/rules). Para obtener más información sobre la legalidad de una carta en particular, visita [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com), busca la carta y luego revisa la pestaña “Sets & Legality”.

¿Qué es Commander?

Creado y popularizado por fans, Commander es un formato casual en el que el mazo de cada jugador está dirigido por un *comandante*. Dicho comandante solía ser una criatura legendaria, pero este lanzamiento introduce cuatro cartas de planeswalker que también pueden ser comandantes de mazo. Normalmente se juega en formatos casuales de varios jugadores todos contra todos, aunque los juegos de dos jugadores también son populares. Cada jugador comienza con 40 vidas. Cada mazo contiene exactamente 100 cartas, incluido su comandante. Commander también es un formato “Singleton”: exceptuando las tierras básicas, cada carta debe tener un nombre distinto (tomando como referencia la edición en inglés).

Hay una lista recomendada de cartas prohibidas para el formato Commander mantenida por el comité de reglas de [MTGCommander.net](https://mtgcommander.net), no por Wizards of the Coast.

Usar tu comandante

La carta legendaria elegida como comandante de tu mazo tiene un papel importante en los juegos y a menudo aparece varias veces en el campo de batalla.

- Para facilitar la lectura, en este documento se asumirá generalmente que tu comandante es una carta de criatura, pero hay algunas cartas de planeswalker legendaria que incluyen el texto “[Esta carta] puede ser tu comandante”. Las mismas reglas aquí citadas se aplican a esas cartas si una de ellas es tu comandante. Una carta legendaria que no sea criatura no puede ser elegida como comandante de tu mazo a menos que tenga esa habilidad.
- Tu comandante empieza el juego en un área separada llamada *zona de mando*. Las otras 99 cartas son barajadas y se convierten en tu biblioteca.
- Mientras tu comandante esté en la zona de mando, sus habilidades no afectarán el juego a menos que esas habilidades lo indiquen específicamente.
- Puedes lanzar a tu comandante desde tu zona de mando. Cada vez que lo hagas, lanzarlo te costará {2} más por cada vez que lo lanzaste anteriormente desde la zona de mando durante el juego. Este coste adicional se conoce informalmente como el “impuesto del comandante”.
- Si lanzas a tu comandante por un coste alternativo, como “sin pagar su coste de maná” o por un coste de concesión, el impuesto del comandante se aplica en adición a ese coste alternativo.
- Si tu comandante fuera a ser exiliado o puesto en tu mano, tu cementerio o biblioteca desde cualquier lado, en vez de eso, puedes elegir ponerlo en la zona de mando.

La *identidad de color* de tu comandante determina las otras cartas que puede incluir tu mazo. La identidad de color de una carta incluye su color, definido por el coste de maná o indicador de color, más los colores de cualquier símbolo de maná de color de su texto de reglas.

- La identidad de color se establece antes de que comience el juego y no varía durante el mismo, incluso si tu comandante cambia de color.

- No puedes incluir en tu mazo una tierra con tipo de tierra básica cuya habilidad de maná intrínseca genere un color de maná que no pertenezca a tu identidad de color.
- Las palabras que hagan referencia a colores no se incluyen en la identidad de color de una carta.

Además de las reglas normales respecto a ganar y perder el juego, el formato Commander tiene una regla más: un jugador que reciba 21 puntos de daño de combate o más por parte del mismo comandante en el transcurso del juego, pierde el juego.

- Los jugadores deberían llevar registro del daño de combate que les hace cada comandante durante un juego.
- Esta regla incluye al comandante propio de cada jugador, que puede hacer daño de combate a su propietario si el comandante es controlado por otro jugador o si su daño de combate es redirigido a ese jugador.

Dejar el juego

A diferencia de los juegos de dos jugadores, los juegos de varios jugadores pueden continuar una vez que un jugador ha perdido y deja el juego.

- Cuando un jugador deja el juego, todos los permanentes, hechizos y otras cartas de las cuales es propietario también dejan el juego.
- Si ese jugador controlaba cualquier habilidad o copia de hechizo que estaba esperando para resolverse, esta deja de existir.
- Si ese jugador controlaba algún permanente propiedad de otro jugador, los efectos que le dieron el control de este al jugador que dejó el juego terminan. Si eso no le da el control del permanente a otro jugador (tal vez porque entró al campo de batalla bajo el control del jugador que dejó el juego), es exiliado.

Comandantes sobredimensionados

Cada mazo de *Magic: The Gathering—Commander*(Edición 2018) incluye una carta de comandante sobredimensionada premium que se corresponde con uno de los posibles comandantes de ese mazo. Esta carta se incluye solo por diversión y no es necesaria para el juego de Commander.

- Debes contar con la versión tradicional de la carta de *Magic* de tu comandante, incluso si utilizas la carta sobredimensionada.
- Mientras el comandante esté en una zona pública, como la zona de mando o el campo de batalla, puedes reemplazar la carta sobredimensionada por la carta tradicional de *Magic*.
- Si tu comandante está en una zona oculta, como tu biblioteca o tu mano, usa la carta tradicional de *Magic*.

Mecánicas que regresan

Todas las mecánicas de este lanzamiento ya han aparecido en colecciones anteriores. Las siguientes mecánicas aparecen en las cartas nuevas de los mazos de *Magic: The Gathering—Commander*(Edición 2018).

Las reglas de estas mecánicas no han cambiado desde su última aparición.

Palabra de habilidad que regresa: teniente

Teniente es una palabra de habilidad que aparece en cursiva en un ciclo de criaturas que se hacen más poderosas si controlas a tu comandante. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas). Las cartas con habilidades de teniente de *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2014)* son ahora mayores y mejores si tienes un comandante; en esta colección, te dan ventajas cada turno que dispongas de un comandante.

Draco leal

{2}{U}

Criatura — Draco

2/2

Vuela.

Teniente — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas a tu comandante, roba una carta.

- Si no controlas a tu comandante en cuanto la habilidad de teniente se resuelve, no obtendrás su efecto.
- El efecto de teniente solo ocurre una vez por combate, incluso si de alguna manera controlas varios comandantes (quizá porque tienes dos comandantes con una habilidad de “partner” de la colección *Battlebond*).
- Si tienes varios comandantes, solo necesitas controlar a uno para que suceda el efecto de teniente.

Habilidad de palabra clave que regresa: concesión

La mecánica de concesión, que apareció por primera vez en la colección *Theros*, te permite lanzar ciertas criaturas como Auras, lo que les da una oportunidad de potenciar a otra criatura antes de funcionar como criaturas ellas mismas.

Kestia, la Cultivadora

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

Criatura encantamiento legendaria — Ninfa

4/4

Concesión {3}{G}{W}{U}. (Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)

La criatura encantada obtiene +4/+4.

Siempre que una criatura encantada o una criatura encantamiento que controlas ataque, roba una carta.

- Concesión es un coste alternativo para lanzar el hechizo con la habilidad de concesión. No puede ser combinado con otros costes alternativos, como los de lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de concesión) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo con la habilidad de concesión es o bien un hechizo de criatura o bien un hechizo de Aura. Nunca es ambas cosas. Del mismo modo, un permanente con la habilidad de concesión es o bien una criatura o bien un Aura, pero nunca ambas cosas.
- A diferencia de otros hechizos de Aura, un hechizo de Aura con la habilidad de concesión se resuelve igualmente aunque su objetivo sea ilegal. En vez de entrar al campo de batalla como un Aura, el efecto que la convierte en Aura termina, pierde la habilidad de encantar criatura, se resuelve y entra al campo de batalla como una criatura encantamiento.
- Al contrario que otras Auras, un Aura con concesión no va al cementerio de su propietario si la criatura encantada deja el campo de batalla o se convierte en una criatura ilegal para que el Aura la encante. En vez de eso, el efecto que la convierte en Aura termina, pierde la habilidad de encantar criatura y permanece en el campo de batalla como una criatura encantamiento. Puede atacar (y activar sus habilidades, si las tiene) en el turno en que queda desanexada si ha estado bajo tu control continuamente, aunque fuese un Aura, desde que comenzó tu turno más reciente.
- Si un permanente con la habilidad de concesión entra al campo de batalla por otro método que el de ser lanzado, será una criatura encantamiento. No puedes elegir pagar el coste de concesión y hacer que se convierta en un Aura.
- Las Auras anexadas a una criatura no se giran cuando la criatura se gira. Excepto en algunos casos, un Aura con la habilidad de concesión permanece enderezada cuando queda desanexada y se convierte en una criatura.

Habilidad de palabra clave que regresa: evocar

Las criaturas con la palabra clave evocar, que vimos por primera vez en la colección *Lorwyn*, provocan un efecto cuando entran al campo de batalla o bien cuando dejan el campo de batalla. Si las lanzas por su coste de evocar, puedes obtener ese efecto de inmediato en vez de conservar la criatura.

Encarnación de la noche

{4} {B}

Criatura — Elemental

3/4

Toque mortal.

Cuando la Encarnación de la noche deje el campo de batalla, todas las criaturas obtienen -3/-3 hasta el final del turno.

Evocar {3} {B}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrifícalo cuando entre al campo de batalla.)*

- Evocar es un coste alternativo para lanzar el hechizo con la habilidad de evocar. No puede ser combinado con otros costes alternativos, como los de lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de evocar) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si una criatura con evocar entra al campo de batalla sin que sea lanzada, no tendrás que sacrificarla.
- La habilidad que hace que sacrifiques una criatura evocada es una habilidad disparada. Los jugadores pueden responder a esta habilidad disparada mientras la criatura está en el campo de batalla.

Habilidad de palabra clave que regresa: improvisar

La palabra clave improvisar, de la colección *La revuelta del éter*, te permite dar buen uso a todos tus artefactos: puedes usarlos para pagar hechizos con improvisar.

Directiva de Saheeli

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

Conjuro

Improvisar. *(Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.)*

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de artefacto con coste de maná convertido de X o menos que se encuentren entre ellas. Luego, pon en tu cementerio todas las cartas mostradas de esta manera que no fueron puestas en el campo de batalla.

- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná de un hechizo ni su coste de maná convertido.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de improvisar se aplica después de haber calculado el coste total.
- Improvisar no puede pagar por los símbolos de maná {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} del coste total de un hechizo.
- Improvisar no se puede usar para pagar algo que no sea el coste de lanzar el hechizo. Por ejemplo, no se puede usar durante la resolución de una habilidad que dice “Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}”.
- Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de improvisar hará que ese artefacto esté girado cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De igual manera, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de

improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.

- Girar un artefacto no hace que sus habilidades dejen de aplicarse, a menos que esas habilidades así lo indiquen.
- Un Equipo anexado a una criatura no se gira cuando se gira esa criatura, y girar ese Equipo no hace que la criatura se gire.
- Al utilizar la habilidad de improvisar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar artefactos que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas la Directiva de Saheeli y eliges que X sea 3, el coste total es de {3}{R}{R}{R}. Si giras dos artefactos, tendrás que pagar {1}{R}{R}{R}.

Habilidad de palabra clave que regresa: manifestar

La colección *Destino reescrito* nos trajo las criaturas incoloras 2/2 que ocultaban sus identidades manifestándose boca abajo. La mecánica de manifestar regresa en esta colección para que tus oponentes se sigan haciendo preguntas.

Niebla primordial

{4}{U}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, puedes manifestar la primera carta de tu biblioteca. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

Exiliar boca arriba un permanente boca abajo que controlas: Puedes jugar esa carta este turno. *(Sigues pagando sus costes. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- El permanente boca abajo es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incoloro y tiene un coste de maná convertido de 0. Otros efectos que se apliquen al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.
- Las características de un permanente boca abajo son valores copiables. Si otro objeto se convierte en una copia de una criatura boca abajo, o si se crea una ficha que sea una copia de una criatura boca abajo, ese objeto nuevo es una criatura boca arriba incolora 2/2 sin habilidades.
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner una criatura manifestada boca arriba mostrando que es una carta de criatura (ignorando cualquier efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) y pagando su coste de maná. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura ni compartir el tipo de criatura con otra criatura (ni siquiera que otra criatura boca abajo).

- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de entra al campo de batalla.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, igual que las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Puedes mirar en cualquier momento un permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te diga que puedes hacerlo.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclar las cartas que los representan en el campo de batalla para confundir a otros jugadores. Debe quedar claro el orden en el que entraron al campo de batalla. Con este fin, puedes usar marcadores o dados o poner las cartas en orden en el campo de batalla. También debes llevar el registro de cómo fue puesta boca abajo cada una de ellas (manifestada, lanzada boca abajo mediante una habilidad de metamorfosis, y así sucesivamente).
- No hay cartas en esta colección que puedan poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro que está boca abajo en el campo de batalla, pero algunas cartas más antiguas pueden intentar hacerlo. Si algo intenta poner boca arriba una carta de instantáneo o de conjuro boca abajo en el campo de batalla, muestra a todos los jugadores que es una carta de instantáneo o de conjuro. Ese permanente permanece en el campo de batalla boca abajo. Las habilidades que se disparan cuando un permanente se pone boca arriba no se dispararán, porque aunque mostraste la carta, nunca se puso boca arriba.
- Si un efecto intenta regresar una criatura boca abajo al campo de batalla después de que esta criatura lo deje (como la segunda habilidad de Aminatou o la habilidad disparada retrasada de la Valkiria de Adarkar), ese efecto regresa esa carta boca arriba. Si intenta poner una carta de instantáneo o de conjuro en el campo de batalla de esta manera, en vez de eso, esa carta permanece en su zona actual.
- Algunas colecciones anteriores de *Magic* cuentan con cartas de dos caras. Estas cartas tienen una cara de carta de *Magic* en cada lado, en lugar de una cara de carta de *Magic* en un lado y un dorso de carta de *Magic* en el otro. Si una carta de dos caras se manifiesta, se pondrá en el campo de batalla boca abajo. Mientras esté boca abajo, no puede transformarse. Si la cara frontal de la carta es una carta de criatura, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de maná. Si lo haces, su cara frontal estará boca arriba. Aunque una carta de dos caras puede entrar al campo de batalla boca abajo, una que ya esté en el campo de batalla no puede ser puesta boca abajo.

Habilidad de palabra clave que regresa: milagro

La colección *Avacyn restituida* nos enseñó que un milagro bien coordinado puede cambiar las tornas de una batalla. La palabra clave milagro te permite lanzar un hechizo con un descuento tremendo si es la primera vez que robas en el turno y lo lanzas de inmediato. Las cartas con la habilidad de milagro presentan un borde modificado para que sepas inmediatamente que has robado una.

Rogar a los muertos

{X} {X} {B} {B} {B}

Conjuro

Regresa X cartas de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

Milagro {X} {B} {B}. *(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Es importante que muestres una carta con milagro antes de que se mezcle con las demás cartas de tu mano.
- Puedes mostrar y lanzar una carta con milagro en cualquier turno, no solo en el tuyo, si es la primera carta que has robado ese turno.
- Robar varias cartas se considera siempre una secuencia de cartas robadas individualmente. Por ejemplo, si no has robado aún ninguna carta este turno y lanzas un hechizo que te indica que robes tres cartas, las robarás una a una. Solo la primera carta robada de esta manera puede ser mostrada y lanzada usando su habilidad de milagro.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar la palabra “robar”, la carta no fue robada.
- No tienes que mostrar una carta robada con milagro si no deseas lanzarla en ese momento.
- Puedes lanzar una carta por su coste de milagro solo cuando se resuelva la habilidad disparada de milagro. Si no quieres lanzarla en ese momento (o no puedes lanzarla, quizá porque no hay objetivos legales disponibles), no podrás lanzarla más tarde por su coste de milagro.
- Lanzas la carta con milagro durante la resolución de la habilidad disparada. Ignora cualquier regla de cuándo jugarla que se base en el tipo de carta.
- Milagro es un coste alternativo para lanzar el hechizo con la habilidad de milagro. No puede ser combinado con otros costes alternativos, como los de lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de milagro) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si la carta con milagro abandona tu mano antes de que se resuelva la habilidad disparada, no podrás lanzarla mediante su habilidad de milagro.
- La carta se roba igualmente, se utilice o no su habilidad de milagro. Cualquier habilidad que se dispare al robar una carta, por ejemplo, se disparará. Si no lanzas la carta usando su habilidad de milagro, la carta permanecerá en tu mano.

Habilidad de palabra clave que regresa: desandar

Si quieres lanzar el mismo hechizo una y otra vez, la colección *Crepúsculo* incluye una palabra clave muy útil: desandar. Solo tienes que agregar una carta de tierra cuando lo lances para que no pare la fiesta en tu cementerio.

Suplantación de realidad

{2} {R} {R}

Conjuro

Pon el permanente objetivo del cual eres propietario en el fondo de tu biblioteca. Muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta que comparta un tipo de carta con ese permanente. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

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

- Lanzar una carta con su habilidad de desandar funciona igual que lanzar cualquier otro hechizo, con dos excepciones: lo lanzas desde tu cementerio, en vez de tu mano, y debes descartar una carta de tierra como coste adicional.
- Lanzar una carta con desandar desde tu cementerio sigue las reglas normales sobre cuándo lanzarla.
- Cuando una carta con desandar que lanzas desde tu cementerio se resuelve o es contrarrestada, regresa a tu cementerio. Puedes usar la habilidad de desandar para volver a lanzarla. Si es tu turno, puedes hacerlo antes de que ningún otro jugador realice otra acción para intentar removerla de tu cementerio.

Habilidad de palabra clave que regresa: armadura tótem

Esta habilidad llegó con *Levantamiento de los Eldrazi*: las Auras con la habilidad de palabra clave armadura tótem proporcionan un nivel adicional de defensa.

Umbral de octópodo

{3} {U} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 8/8 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, puedes girar la criatura objetivo con fuerza de 8 o menos”.

Armadura tótem. *(Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)*

- El efecto de la armadura tótem es obligatorio. Si el permanente encantado fuera a ser destruido, en vez de eso debes remover todo el daño de él (si lo hay) y destruir el Aura que tiene armadura tótem.
- El efecto de la armadura tótem se aplica sin importar por qué fuera a ser destruido el permanente encantado, ya sea porque recibió daño letal o porque es afectado por un efecto que usa el verbo “destruir” (como Pudrir). En cualquier caso, se remueve todo el daño del permanente y en su lugar se destruye el Aura.
- Si un permanente que controlas está encantado con varias Auras que tienen armadura tótem, y el permanente encantado fuera a ser destruido, en vez de eso se destruye una de esas Auras, pero solo una de ellas. Tú eliges cuál porque tú controlas el permanente encantado.

- Si un permanente encantado con un Aura que tiene armadura tótem fuera a ser destruido por varias acciones basadas en estado al mismo tiempo (probablemente porque una criatura con la habilidad de toque mortal hizo un daño a esa criatura mayor o igual que su resistencia), el efecto de la armadura tótem reemplazará a todos ellos y salvará a la criatura.
- Si un hechizo o habilidad (como la Venganza de Akroma) fuera a destruir tanto al Aura con armadura tótem como el permanente al que está encantando al mismo tiempo, el efecto de la armadura tótem salvará al permanente encantado de ser destruido. En vez de eso, el hechizo o habilidad destruirá al Aura de dos maneras distintas al mismo tiempo, pero el resultado será el mismo que destruirla una vez.
- El efecto de la armadura tótem no es una regeneración. Específicamente, si se aplica el efecto de la armadura tótem el permanente encantado no se gira y no es removido del combate como resultado. Los efectos que dicen que el permanente encantado no puede ser regenerado (como Pudrir) no evitarán que se aplique el efecto de la armadura tótem.
- Si un hechizo o habilidad dice que va a “destruir” un permanente encantado con un Aura que tiene armadura tótem, ese hechizo o habilidad es lo que causa que el Aura se destruya en su lugar. La armadura tótem no destruye el Aura; en su lugar cambia los efectos del hechizo o habilidad. Por otro lado, si un hechizo o habilidad hace daño letal a una criatura encantada con un Aura que tiene armadura tótem, son las reglas de juego de daño letal las que hacen que sea destruida el Aura, no ese hechizo o habilidad.
- La armadura tótem no tiene efecto si el permanente encantado es puesto en un cementerio por cualquier otra razón; por ejemplo, si es sacrificado, si se le aplica la “regla de leyendas” o si su resistencia es 0 o menos.
- Si un permanente encantado con un Aura que tiene armadura tótem tiene también la habilidad de indestructible, el daño letal y los efectos que intentan destruirla simplemente no tienen efecto. La armadura tótem no hará nada porque no tendrá que hacerlo.

Ciclo: Tormentas de comandante

Cinco cartas de esta colección te recompensan si lanzas a tu comandante multiplicando su efecto por todas las veces que lo hagas.

Tormenta empírea

{4} {W} {W}

Conjuro

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego.

Crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con la habilidad de volar.

- La habilidad disparada de cada Tormenta solo cuenta cuántas veces lanzaste a tu comandante desde la zona de mando antes de que esa habilidad disparada se resuelva. Si lanzas a tu comandante de nuevo más adelante, no obtendrás otra copia.
- Si tu comandante fue contrarrestado, esa vez que lo lanzaste cuenta igualmente.

- La habilidad disparada de cada Tormenta puede copiar el hechizo de Tormenta incluso si ese hechizo es contrarrestado antes de que esa habilidad se resuelva.
- Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la misma habilidad de la Tormenta) no se dispararán.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Aminatou, la Alteradestinos

{W}{U}{B}

Planeswalker legendario — Aminatou

3

+1: Roba una carta, luego pon una carta de tu mano en la parte superior de tu biblioteca.

−1: Exilia otro permanente objetivo del cual eres propietario, luego regrésalo al campo de batalla bajo tu control.

−6: Elige izquierda o derecha. Cada jugador gana el control de todos los permanentes que no sean tierra y que no sean Aminatou, la Alteradestinos controlados por el siguiente jugador en la dirección elegida.

Aminatou, la Alteradestinos puede ser tu comandante.

- Robas una carta y pones una carta en tu biblioteca mientras la primera habilidad de Aminatou se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- La segunda habilidad de Aminatou puede hacer objetivo a cualquier permanente del cual eres propietario, incluyendo aquellos controlados por otro jugador.
- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- En cuanto la tercera habilidad de Aminatou se resuelva, eliges una dirección, luego todos los jugadores toman el control de sus nuevos permanentes a la vez.
- El efecto de la tercera habilidad de Aminatou dura indefinidamente. Sigue aplicándose después de que Aminatou (o su controlador) deje el juego.
- En un juego de dos jugadores, cada jugador gana el control de cada permanente que controla el otro (aparte de Aminatou), sin importar la dirección que elijas.

- 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. El efecto de la tercera habilidad de Aminatou deja de aplicarse a todos los permanentes que ese jugador controlaba y el control vuelve a ser de su antiguo controlador.

Arixmetes, la Isla Dormida

$\{2\} \{G\} \{U\}$

Criatura legendaria — Kraken

12/12

Arixmetes, la Isla Dormida entra al campo de batalla girado con cinco contadores de letargo sobre él.

Mientras Arixmetes tenga un contador de letargo sobre él, es una tierra. *(No es una criatura.)*

Siempre que lances un hechizo, puedes remover un contador de letargo de Arixmetes.

$\{T\}$: Agrega $\{G\} \{U\}$.

- Arixmetes no puede jugarse como una tierra.
- Arixmetes no es una tierra hasta después de entrar al campo de batalla. Los efectos como el de la Luna de sangre no afectarán a su habilidad de entrar al campo de batalla. Del mismo modo, los efectos de reemplazo que modifican cómo entran al campo de batalla las criaturas que controlas verán que Arixmetes entra al campo de batalla como una criatura, en vez de una tierra. Sin embargo, las habilidades disparadas (como las habilidades de aterrizaje) verán que una tierra entró al campo de batalla, no una criatura.
- Arixmetes puede girarse para obtener maná el turno en el que entra al campo de batalla mientras tenga contadores de letargo sobre él. Si tienes una forma de enderezarlo primero, por supuesto.
- El efecto de Arixmetes que hace que sea una tierra sobrescribe todos los efectos anteriores que le daban tipos adicionales. Por ejemplo, un Metamorfo pirexiano que copie a Arixmetes será una tierra, no una tierra artefacto, hasta que se remuevan sus contadores de letargo.
- La habilidad disparada de Arixmetes se resuelve antes que el hechizo que hace que se dispare, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Una vez que Arixmetes sea de nuevo una criatura, puede atacar el mismo turno, siempre que lo hayas controlado desde el comienzo de tu turno más reciente.

Atalaya aislada

Tierra

$\{T\}$: Agrega $\{C\}$.

{2}, {T}: Adivina 1, luego puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si se muestra una carta de tierra básica de esta manera, ponla en el campo de batalla girada. Activa esta habilidad solo si un oponente controla al menos dos tierras más que tú.

- Puedes activar la habilidad de la Atalaya aislada si controlas más tierras que un oponente, siempre que al menos un oponente también controle dos o más tierras que tú.

Augurio de Aminatou

{6} {U} {U}

Conjuro

Exilia las ocho primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra que se encuentre entre ellas. Hasta el final del turno, por cada tipo de carta que no sea tierra, puedes lanzar una carta de ese tipo de entre las cartas exiliadas sin pagar su coste de maná.

- Si deseas poner una carta de tierra en el campo de batalla, lo haces mientras el Augurio de Aminatou se resuelve, antes de que puedas lanzar alguna de las otras cartas. Puedes hacerlo incluso si ya jugaste una tierra este turno.
- Si una carta que no sea tierra tiene varios tipos, como sucede con una criatura artefacto, puedes lanzarla como cualquiera de esos tipos. Por ejemplo, podrías lanzar una criatura artefacto como carta de artefacto y lanzar otra criatura artefacto como carta de criatura.
- Si exilias una tierra con otro tipo de carta, no puedes jugarla más adelante en el turno. Solo puedes ponerla en el campo de batalla en el momento en que el Augurio de Aminatou te diga.
- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo sobre cuándo lanzarlo.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de evocar. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

Brúdiclad, ingeniero telchor

{4} {U} {R}

Criatura artefacto legendaria — Artífice

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

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura artefacto Myr azul 2/1. Luego puedes elegir una ficha que controlas. Si lo haces, cada otra ficha que controlas se convierte en una copia de esa ficha.

- El último efecto de la habilidad disparada de Brúdiclad afecta a todas las fichas que controlas y que no sean la ficha elegida, incluida la ficha que se acaba de crear (en el caso de que no elijas esa ficha).
- El resto de fichas que controlas se convierten en una copia de la ficha elegida, incluso aquellas que no son del mismo tipo. Por ejemplo, si controlas una ficha de artefacto Tesoro y eliges la ficha de Myr que Brúdiclad creó, tu Tesoro se convertirá en una copia del Myr.
- El efecto de la habilidad disparada de Brúdiclad dura indefinidamente. Sigue aplicándose después de que Brúdiclad deje el juego.
- Brúdiclad solo copia los valores definidos en cuanto se crea la ficha original (a menos que esa ficha esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida fue afectada antes por la habilidad disparada de Brúdiclad), tus fichas se convierten en copias de lo que sea que la ficha elegida copiara.

Coloso de Nylea

{6} {G}

Criatura encantamiento — Gigante

6/6

Constelación — Siempre que el Coloso de Nylea u otro encantamiento entren al campo de batalla bajo tu control, duplica la fuerza y resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.

- Si un efecto te indica que dupliques la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. La resistencia se duplica de manera similar.
- Si la fuerza de una criatura es menos de 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto ha dado al Coloso de Nylea -8/-0 para que sea una criatura -2/6, duplicar su fuerza y resistencia le otorgará -2/+6, por lo que se convertirá en una -4/12 hasta el final del turno.

Directiva de Saheeli

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

Conjuro

Improvisar. *(Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.)*

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de artefacto con coste de maná convertido de X o menos que se encuentren entre ellas. Luego, pon en tu cementerio todas las cartas mostradas de esta manera que no fueron puestas en el campo de batalla.

- La Directiva de Saheeli considera los costes de maná convertido individuales de las cartas de artefacto que muestres. La suma de sus costes de maná convertido puede ser mayor que X.
- Si una carta en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Todos los artefactos puestos en el campo de batalla de esta manera entran al mismo tiempo. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra al campo de batalla, se verán unas a otras.

Dragona en anidación

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/4

Vuela.

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Huevo Dragón roja 0/2 con la habilidad de defensor y “Cuando esta criatura muera, crea una ficha de criatura Dragón roja 2/2 con la habilidad de volar y ‘{R}’: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

- Como la habilidad de aterrizaje de la Dragona en anidación no asigna un nombre a las fichas, las fichas reciben el nombre de sus tipos de criatura: “Huevo Dragón” (Dragon Egg). Esto significa que las criaturas tendrán el mismo nombre en inglés que la carta de criatura Huevo de dragón (Dragon Egg), aunque las fichas no tienen coste de maná y su coste de maná convertido es 0.

Emisario de rencores

{5} {R}

Criatura — Efrít

6/5

Vuela, prisa.

En cuanto el Emisario de rencores entre al campo de batalla, elige un oponente en secreto.

Mostrar el jugador que elegiste: Elige nuevos objetivos para la habilidad o el hechizo objetivo si están controlados por el jugador elegido y si te hacen objetivo a ti o a un permanente que controlas. Activa esta habilidad solo una vez.

- Hay varias formas de elegir a un oponente en secreto, incluyendo escribir el nombre de ese jugador en un trozo de papel que se guarda con el Emisario de rencores.
- Si tienes varias copias del Emisario de rencores, puedes elegir un oponente distinto para cada una. Asegúrate de recordar qué oponente es el elegido para cada Emisario de rencores.
- Si el Emisario de rencores deja el campo de batalla y regresa, se considera un objeto nuevo. Puedes elegir un nuevo oponente y puedes activar de nuevo su última habilidad.
- Si no elegiste un oponente cuando el Emisario de rencores entró al campo de batalla, no puedes pagar el coste para activar su última habilidad. En general, esto pasará si ganas el control del Emisario de rencores de otro jugador o si una criatura que ya esté en el campo de batalla se convierte en una copia del Emisario de rencores.
- La habilidad activada del Emisario de rencores puede afectar a un hechizo o a una habilidad que tenga varios objetivos, incluso si alguno de esos objetivos no eres tú ni un permanente que controlas. Puedes elegir objetivos nuevos mientras al menos uno de esos objetivos seas tú o un permanente que controlas.

Estrid, la Enmascarada

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

Planeswalker legendario — Estrid

3

+2: Endereza cada permanente encantado que controlas.

−1: Crea una ficha de encantamiento Aura blanca llamada Máscara anexada a otro permanente objetivo. La ficha tiene las habilidades de encantar permanente y armadura tótem.

−7: Pon las siete primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Regresa todas las cartas de encantamiento que no sean Aura de tu cementerio al campo de batalla. Luego, haz lo mismo con las cartas de Aura.

Estrid, la Enmascarada puede ser tu comandante.

- Un permanente encantado es uno que tenga un Aura anexada a él. Los permanentes encantamiento que controlas que no tengan Auras anexadas a ellos no están encantados.

- Si un Aura con armadura tótem está encantada a su vez por otra Aura con armadura tótem, destruir la primera Aura o el permanente que encanta solo resultará en que la segunda Aura sea destruida en su lugar.
- La segunda habilidad de Estrid puede hacer objetivo a un permanente que no pueda tener la ficha de Aura anexada a él. En este caso, no se crea la ficha.
- La segunda habilidad de Estrid no puede hacer objetivo a Estrid, pero la ficha de Máscara puede encantar legalmente a Estrid si encuentras una forma de pasársela.
- Todos los encantamientos que no sean Aura puestos en el campo de batalla con la tercera habilidad de Estrid entran al mismo tiempo. Si tienen habilidades disparadas que se disparan cuando alguna otra cosa entra al campo de batalla, se verán unas a otras.
- Las cartas de Aura regresadas con la tercera habilidad de Estrid pueden encantar encantamientos que no sean Aura puestos en el campo de batalla con esa habilidad.
- Tú eliges a qué encantará cada Aura que regresa justo antes de que esa Aura entre al campo de batalla. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura. Esto no hace objetivo al jugador o al permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera el permanente de un oponente con la habilidad de antimaleficio.
- Si una carta de Aura no puede encantar nada, permanece en tu cementerio.

Fango voraz

{2} {G}

Criatura — Cieno

1/1

El Fango voraz no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala y pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre el Fango voraz igual a la fuerza de esa criatura.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a esta criatura, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que esta criatura deje de estar bloqueada.
- Una criatura ficha puede morir, igual que una criatura que no sea ficha, antes de dejar de existir. El Fango voraz puede reemplazar esto por el exilio de la ficha.
- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura exiliada para determinar su fuerza.
- Si el Fango voraz muere al mismo tiempo que las criaturas de un oponente, las criaturas del oponente son exiliadas.
- Si más de un efecto de reemplazo intenta cambiar dónde termina una criatura que está muriendo, el controlador de esa criatura elige qué efecto se aplica. Por ejemplo, si dos jugadores controlan un Fango voraz, una criatura controlada por un tercer jugador será exiliada por el Fango voraz que elija ese tercer jugador, y el otro Fango voraz no obtendrá contadores +1/+1.

- Si el comandante de un oponente fuera a morir, ese jugador puede elegir salvarlo y moverlo a la zona de mando antes de que el Fango voraz pueda hincarle el diente, o bien ese jugador puede elegir que el Fango voraz exilie a su comandante y luego salvarlo del exilio y moverlo a la zona de mando. El Fango voraz solo obtiene contadores +1/+1 en el último caso.

Forja de héroes

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Elige el comandante objetivo que entró al campo de batalla este turno. Pon un contador +1/+1 sobre él si es una criatura y un contador de lealtad sobre él si es un planeswalker.

- Si el comandante objetivo de alguna manera es una criatura y un planeswalker, probablemente porque se trata de Gideon, obtiene ambos tipos de contadores.
- Si el comandante objetivo de alguna manera no es ni una criatura ni un planeswalker (como podría ser el caso de Arixmetes, la Isla Dormida), no obtiene ningún contador.

Gólem de geoda

{5}

Criatura artefacto — Gólem

5/3

Arrolla.

Siempre que el Gólem de geoda haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar a tu comandante desde la zona de mando sin pagar su coste de maná. *(Sigues pagando los costes adicionales.)*

- Si deseas lanzar a tu comandante sin pagar su coste de maná, debes lanzarlo mientras la habilidad disparada del Gólem de geoda se resuelve. No puedes lanzarlo gratis más adelante en el turno. Puede lanzarse en un momento en el que normalmente no podrías lanzar un hechizo de criatura, pero otras restricciones (como “Lanza esta carta solo desde el cementerio”) deben cumplirse.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de concesión. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como el impuesto del comandante, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

- La habilidad disparada del Gólem de geoda se dispara incluso si tu comandante no está en la zona de mando en el momento en el que el Gólem de geoda haga daño de combate a un jugador. Si tu comandante logra llegar allí antes de que el disparo se resuelva, puedes lanzarlo.
- La habilidad disparada del Gólem de geoda se dispara incluso si recibe daño letal al mismo tiempo que hace daño de combate a un jugador.

Gyrus, Despertador de Cadáveres

{X} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Hidra

0/0

Gyrus, Despertador de Cadáveres entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de maná usada para lanzarlo.

Siempre que Gyrus ataque, puedes exiliar la carta de criatura objetivo con menor fuerza de tu cementerio. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa carta y que está girada y atacando. Exilia la ficha al final del combate.

- La cantidad de maná que uses para lanzar a Gyrus suele ser igual a su coste de maná convertido, que normalmente es de 3 más el valor elegido para X. Sin embargo, también incluyes los costes adicionales que pagues, incluido el impuesto del comandante.
- Si Gyrus entra al campo de batalla sin ser lanzado, entonces no se usó maná para lanzarlo. Entra al campo de batalla sin ningún contador +1/+1. Si no hay otros efectos que aumenten su resistencia en ese momento, irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado.
- Si otra criatura entra al campo de batalla como copia de Gyrus, calcula cuánto maná se usó para lanzar esa criatura para determinar con cuántos contadores +1/+1 entra.
- La ficha de Gyrus copia exactamente lo que estaba impreso en la carta de criatura original y nada más. No copia ningún efecto que la modificara antes de ir a tu cementerio.
- Si la carta de criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta de criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta carta de criatura] entre al campo de batalla” o “[esta carta de criatura] entra al campo de batalla con” de la carta de criatura elegida también funcionará.
- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la ficha. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca Gyrus.
- Aunque la ficha está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante (a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque, por ejemplo).

Hidra lengua de látigo

{5} {G}

Criatura — Hidra lagarto

4/4

Alcance.

Cuando la Hidra lengua de látigo entre al campo de batalla, destruye todas las criaturas con la habilidad de volar. Pon un contador +1/+1 sobre la Hidra lengua de látigo por cada criatura destruida de esta manera.

- Una criatura con la habilidad de indestructible o una criatura que se regenere no contará como una criatura “destruida de esta manera”.
- Si una criatura con la habilidad de volar fuera a ser destruida pero, en vez de eso, se destruye un Aura con la habilidad de armadura tótem, la Hidra lengua de látigo no contará a esa criatura ni a esa Aura como una “criatura destruida de esta manera”.

Humillador vedalken

{3} {U}

Criatura — Hechicero vedalken

3/4

Metallurgia — Siempre que el Humillador vedalken ataque, si controlas tres o más artefactos, las criaturas que controlan tus oponentes pierden todas las habilidades y tienen una fuerza y resistencia base de 1/1 hasta el final del turno.

- Todas las criaturas que controlan tus oponentes se ven afectadas por la habilidad del Humillador vedalken, no solo las que están controladas por el jugador al que ataca.
- La habilidad del Humillador vedalken sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura afectada a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar a una criatura después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Cualquier efecto o contador que modifique la fuerza o la resistencia (aquellos que otorgan +N/+N, por ejemplo) se aplicará a la nueva fuerza y resistencia base de la criatura, incluso si empezó a aplicarse antes de que la habilidad del Humillador vedalken se resolviera.
- Si no controlas tres artefactos en cuanto la habilidad del Humillador vedalken se resuelve, no tiene ningún efecto. Si los controlas, el efecto se sigue aplicando incluso si pierdes el control del Humillador vedalken o de tus artefactos más adelante en el turno.
- La habilidad del Humillador vedalken afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiecen a controlar más adelante en el turno no perderán su fuerza, su resistencia o sus habilidades.

Ídolo de piedra antiguo

{10}

Criatura artefacto — Gólem

12/12

Destello.

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura atacante.

Arrolla.

Cuando el Ídolo de piedra antiguo muera, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 6/12 con la habilidad de arrollar.

- El coste del Ídolo de piedra antiguo se reduce por cada criatura atacante, no solo por las criaturas que te atacan a ti. Incluso cuenta a tus criaturas atacantes.
- Si hay suficientes criaturas atacantes, el coste del Ídolo de piedra antiguo puede ser reducido a {0}.
- El coste total de lanzar un hechizo se determina antes de pagar ese coste. Por ejemplo, si controlas cinco criaturas atacantes, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, te cuesta {5} lanzar el Ídolo de piedra antiguo. Luego, puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste, y te sigue costando solo {5} lanzarla.

Invocación de Estrid

{2} {U}

Encantamiento

Puedes hacer que la Invocación de Estrid entre al campo de batalla como una copia de cualquier encantamiento que controlas, excepto que tiene “Al comienzo de tu mantenimiento, puedes exiliar este encantamiento. Si lo haces, regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario”.

- Si la Invocación de Estrid no copia un encantamiento en cuanto entra al campo de batalla, no tendrá la habilidad de exiliarlo al comienzo de tu mantenimiento. No puedes hacer que se copie a sí misma para obtener esta habilidad.
- Una vez que la Invocación de Estrid regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Debes elegir un encantamiento que esté actualmente en el campo de batalla para copiarlo (o para no copiar nada). Las Auras que estaban anexadas a él irán a los cementerios de sus propietarios. Todos los contadores que estaban sobre él dejan de existir.

- La Invocación de Estrid 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 enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si el encantamiento copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el encantamiento elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el encantamiento elegido es otra Invocación de Estrid), entonces tu Invocación de Estrid entra al campo de batalla como lo que sea que el encantamiento elegido esté copiando.
- Si el encantamiento elegido es una ficha, la Invocación de Estrid copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, la Invocación de Estrid no se convierte en una ficha.
- Si el encantamiento elegido es un Aura, tú eliges lo que encanta justo antes de que la Invocación de Estrid entre al campo de batalla. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura que será la Invocación de Estrid. Esto no hace objetivo al jugador o al permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera el permanente de un oponente con la habilidad de antimaleficio.
- Si el encantamiento elegido es un Aura, pero la Invocación de Estrid no puede encantar legalmente nada, la Invocación de Estrid permanece en su zona actual y no entra al campo de batalla. Si la Invocación de Estrid está en la pila, va al cementerio de su propietario.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del encantamiento copiado se disparará cuando la Invocación de Estrid entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este encantamiento] entre al campo de batalla” o “[este encantamiento] entra al campo de batalla con” del encantamiento elegido también funcionará.
- Si la Invocación de Estrid de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro encantamiento, no puede convertirse en una copia de ese encantamiento. Solo puedes elegir un encantamiento que ya está en el campo de batalla.

Joya codiciada

{6}

Artefacto

Cuando la Joya codiciada entre al campo de batalla, roba tres cartas.

{T}: Agrega tres manás de un color cualquiera.

Siempre que una o más criaturas que controla un oponente te ataquen y no sean bloqueadas, ese jugador roba tres cartas y gana el control de la Joya codiciada. Enderézala.

- Una criatura que ataque a un planeswalker que controlas no hará que la última habilidad de la Joya codiciada se dispare.
- La última habilidad de la Joya codiciada se dispara después de que declares bloqueadoras (o de que no declares ninguna bloqueadora) si hay criaturas atacantes que no estén bloqueadas. No importa si algunas criaturas atacantes fueron bloqueadas.

- La última habilidad de la Joya codiciada se resuelve después de que se elijan bloqueadoras, pero antes de que se haga daño de combate.
- Si varios oponentes te atacan al mismo tiempo, la última habilidad de la Joya codiciada se dispara por cada uno de ellos. Tú eliges qué jugador acaba con la Joya codiciada, pero cada uno de ellos roba tres cartas y tiene una oportunidad de activar su habilidad de maná.

Kestia, la Cultivadora

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

Criatura encantamiento legendaria — Ninfa

4/4

Concesión {3}{G}{W}{U}. *(Si lanzas esta carta pagando su coste de concesión, es un hechizo de Aura con encantar criatura. Si no está anexada a una criatura, se convierte en una criatura de nuevo.)*

La criatura encantada obtiene +4/+4.

Siempre que una criatura encantada o una criatura encantamiento que controlas ataque, roba una carta.

- Si varias criaturas encantamiento o criaturas encantadas que controlas atacan, robas esa misma cantidad de cartas.
- Si una criatura encantamiento encantada ataca, solo robas una carta por ella.
- La expresión “que controlas” se aplica tanto a la “criatura encantada” como a la “criatura encantamiento”. Es decir, la habilidad de Kestia se dispara cuando una criatura encantada que controlas ataca, no una criatura encantada de cualquier jugador.

Ladronzuelo de tesoros

{2}{R}

Criatura — Bribón trasgo

3/2

Siempre que un oponente gire un artefacto para obtener maná, gana el control de ese artefacto hasta el final de tu próximo turno.

- Un artefacto “se gira para obtener maná” cuando un jugador activa una habilidad de maná de un artefacto que incluya {T} (el símbolo de girar). En particular, girar un artefacto para pagar un hechizo con la palabra clave improvisar no es girar ese artefacto para obtener maná.
- Si el artefacto deja el campo de batalla, el Ladronzuelo de tesoros no lo roba de la zona a la que se movió.

- El artefacto permanece girado cuando ganas su control.
- Si un oponente gira un artefacto para obtener maná durante tu turno, ganarás el control de ese artefacto y mantendrás ese control hasta el final de tu próximo turno.
- Si controlas varios Ladronzuelos de tesoros, todos sus efectos caducan al mismo tiempo. No te quedarás un artefacto más tiempo.
- Si varios jugadores controlan un Ladronzuelo de tesoros cada uno, un artefacto girado para obtener maná hará un viaje muy largo. Por ejemplo, si el jugador A gira un artefacto para obtener maná durante su turno, y los jugadores B y C son los siguientes jugadores por orden de turno que controlan a los Ladronzuelos de tesoros, la habilidad de C se resuelve antes que la de B y C gana el control del artefacto. Luego, B gana el control del artefacto, lo mantiene durante su turno, y luego C vuelve a ganar el control del artefacto una vez que el efecto de B caduca. Luego, A volverá a tenerlo después de que caduque el efecto de C. Sin embargo, si B o C giran el artefacto para obtener maná, uno de ellos se lo arrebatará al otro. Tendrás que prestar mucha atención a qué efectos siguen vigentes, cuáles han caducado y quién es el propietario de qué.
- 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 ese jugador controla algunos tesoros robados, termina el efecto que le otorga el control de esos artefactos.

Lord Windgrace

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

Planeswalker legendario — Windgrace

5

+2: Descarta una carta, luego roba una carta. Si se descarta una carta de tierra de esta manera, roba una carta adicional.

−3: Regresa hasta dos cartas de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

−11: Destruye hasta seis permanentes objetivo que no sean tierra. Luego, crea seis fichas de criatura Guerrero Felino verdes 2/2 con la habilidad de cruzar bosques.

Lord Windgrace puede ser tu comandante.

- Si no tienes cartas en la mano cuando se resuelve la primera habilidad de Lord Windgrace, no descartarás nada. Luego, robarás una carta.
- Mientras se resuelve la última habilidad de Lord Windgrace, creas seis fichas de Guerrero Felino, incluso si son destruidos menos de seis permanentes que no sean tierra. Sin embargo, si eliges objetivos para la habilidad y cada uno de ellos se convierte en un objetivo ilegal, la habilidad no se resuelve y no creas ninguna ficha.

Maestra de filo celestial

{5} {W}

Criatura — Ángel

3/6

Vuela, daña dos veces.

Cuando la Maestra de filo celestial entre al campo de batalla, puedes anexarle cualquier cantidad de Auras y Equipos que controlas.

Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1 por cada Aura y Equipo anexados a la Maestra de filo celestial.

- No mueves Auras ni Equipos hasta que la habilidad disparada de la Maestra de filo celestial se resuelve. Si la Maestra de filo celestial ya no está en el campo de batalla, las Auras y Equipos que ibas a anexarle permanecen como estaban.
- No puedes intentar anexar un Aura o un Equipo a la Maestra de filo celestial si esa Aura o ese Equipo no pueden ser anexados legalmente a ella.
- 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 que controlas puede convertirse en letal si la Maestra de filo celestial deja el campo de batalla durante ese turno o si se remueve un Aura o Equipo de ella.

Mago del equilibrio

{1} {W}

Criatura — Hechicero humano

2/2

{4} {W}, {T}, sacrificar al Mago del equilibrio: Cada jugador elige una cantidad de tierras que controla igual a la cantidad de tierras controladas por el jugador que controla menos tierras, luego sacrifica el resto. Los jugadores descartan cartas y sacrifican criaturas de la misma manera.

- Cuando la habilidad del Mago del equilibrio se resuelve, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige la cantidad apropiada de tierras que controla (que puede ser cero si ese jugador no controla más tierras que el jugador que controla menos tierras). Luego, cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno, conociendo las elecciones de los jugadores anteriores. Al final, todas las tierras elegidas se sacrifican simultáneamente. Los jugadores repiten este proceso para las cartas en su mano y las criaturas que controlan, excepto que al elegir cartas en su mano, los jugadores no conocerán la identidad de las cartas elegidas por los jugadores anteriores.
- Los jugadores no pueden realizar acciones una vez que la habilidad del Mago del equilibrio comienza a resolverse hasta que termina de hacerlo. Si cualquier habilidad se dispara durante este proceso, va a la pila después de que termine de resolverse.

- Si un jugador no tiene cartas en la mano, no controla tierras o no controla criaturas, otros jugadores tendrán que descartar toda su mano, sacrificar todas sus tierras o sacrificar todas sus criaturas, según sea apropiado.

Mito desbocado

{2} {G}

Encantamiento

Te cuesta {1} menos lanzar a tu comandante por cada vez que fue lanzado desde la zona de mando este juego.

Siempre que tu comandante vaya a la zona de mando desde cualquier parte, roba una carta.

- La reducción de coste del Mito desbocado se aplica después de aplicar el impuesto del comandante. En efecto, reduce el impuesto del comandante a {1}.
- La reducción de coste del Mito desbocado se aplica incluso si lanzas a tu comandante desde una zona que no sea la zona de mando.

Niebla primordial

{4} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, puedes manifestar la primera carta de tu biblioteca. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

Exiliar boca arriba un permanente boca abajo que controlas: Puedes jugar esa carta este turno. *(Sigues pagando sus costes. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- Activar la última habilidad de la Niebla primordial no dispara habilidades que se disparan “cuando [algo] se ponga boca arriba”.
- Si activas la última habilidad de la Niebla primordial, pero no juegas la carta exiliada este turno, permanece exiliada.
- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada carta sobre cuándo jugarla.
- Puedes jugar una tierra exiliada de esta manera solo si te queda una tierra por jugar este turno.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar costes alternativos, como los costes de evocar.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

- Si de alguna manera controlas una ficha boca abajo, puedes exiliarla para activar la última habilidad de la Niebla primordial, pero no podrás lanzar esa ficha.

Pegaso boreal

{2} {W}

Criatura — Pegaso

2/1

Vuela.

Cuando el Pegaso boreal deje el campo de batalla, elige un oponente que controla más tierras que tú. Busca en tu biblioteca una cantidad de cartas de Llanura igual a la diferencia y muéstralas. Pon una de ellas en el campo de batalla girada y el resto en tu mano. Luego baraja tu biblioteca.

- Puedes encontrar menos cartas de Llanura que la diferencia, quizá porque no te quedan tantas cartas de Llanura en tu biblioteca.
- Si ningún oponente controla más tierras que tú, buscarás en tu biblioteca y la barajarás, pero no podrás encontrar ninguna carta de Llanura.

Rastreasangre

{3} {B}

Criatura — Hechicero vampiro

2/2

Vuela.

{B}, pagar 2 vidas: Pon un contador +1/+1 sobre el Rastreasangre.

Cuando el Rastreasangre deje el campo de batalla, roba una carta por cada contador +1/+1 sobre él.

- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Rastreasangre al mismo tiempo para hacer que su resistencia sea 0 o menos, se utilizará la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre él antes de ponerle contadores -1/-1 para determinar cuántas cartas robas. Por ejemplo, si hay tres contadores +1/+1 sobre el Rastreasangre y obtiene seis contadores -1/-1, robarás tres cartas. Eso es porque la habilidad disparada del Rastreasangre verifica la existencia de la criatura justo antes de dejar el campo de batalla, y en ese momento todavía tiene esos contadores sobre ella.
-

Ruina del encantador

{1} {R}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, el encantamiento objetivo hace una cantidad de daño igual a su coste de maná convertido a su controlador a menos que ese jugador lo sacrifique.

- Si no hay otros encantamientos en el campo de batalla, la habilidad disparada de la Ruina del encantador debe hacer objetivo a la Ruina del encantador.

Saheeli, la Habilidadosa

{2} {U} {R}

Planeswalker legendario — Saheeli

4

+1: Crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.

+1: El próximo hechizo que lances este turno te cuesta {1} menos por cada artefacto que controlas en cuanto lo lanzas.

−7: Por cada artefacto que controlas, crea una ficha que es una copia de él. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exilia esas fichas al comienzo del próximo paso final.

Saheeli, la Habilidadosa puede ser tu comandante.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como las de la segunda habilidad de Saheeli). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- El coste total de lanzar un hechizo se determina antes de pagar ese coste. Por ejemplo, si controlas tres artefactos, incluido uno que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, la segunda habilidad de Saheeli reducirá el coste de un hechizo que lances en {3}. Luego, puedes sacrificar el artefacto cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste, y sigue estando reducido en {3}.
- La segunda habilidad de Saheeli solo reduce el maná genérico del coste del próximo hechizo que lances.
- Mientras se resuelve la tercera habilidad de Saheeli, cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original y nada más (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese artefacto está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.

- Si un artefacto copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si un artefacto copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si un artefacto copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si el artefacto copiado es un Acero esculpido), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el artefacto esté copiando.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de un artefacto copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad de “en cuanto [este artefacto] entre al campo de batalla” o “[este artefacto] entra al campo de batalla con” del artefacto también funcionará.

Sembrador de discordia

{4} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

En cuanto el Sembrador de discordia entre al campo de batalla, elige dos jugadores.

Siempre que se haga daño a uno de los jugadores elegidos, el otro jugador elegido también pierde esa misma cantidad de vidas.

- Debes elegir dos jugadores distintos. Puedes ser uno de ellos.
- La habilidad disparada del Sembrador de discordia hace que el segundo jugador pierda vidas. Esto no se considera daño y no lo hace la fuente que hizo daño al primer jugador.
- Si el Sembrador de discordia recibe daño letal al mismo tiempo que uno de los jugadores elegidos recibe daño, su habilidad hará que el segundo jugador pierda vidas.
- Si el controlador del Sembrador de discordia recibe daño que hace que pierda el juego al mismo tiempo que uno de los jugadores elegidos recibe daño, la habilidad disparada del Sembrador de discordia no se resolverá y el otro jugador elegido no perderá vidas.

Sembrador de Madera Torcida

{2} {G}

Criatura — Druida elfo

3/3

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte, crea una ficha de criatura Planta verde 0/1.

{G}, sacrificar tres criaturas: Regresa la carta de tierra objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si varias cartas de tierra van a tu cementerio a la vez, la primera habilidad del Sembrador de Madera Torcida solo se dispara una vez. Esto puede ocurrir, por ejemplo, porque un efecto las puso allí directamente desde tu biblioteca, o porque fueron destruidas al mismo tiempo (como en el caso de dos criaturas tierra que recibieran daño de combate letal).

Suplantación de realidad

{2} {R} {R}

Conjuro

Pon el permanente objetivo del cual eres propietario en el fondo de tu biblioteca. Muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta que comparta un tipo de carta con ese permanente. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

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

- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla del permanente objetivo para determinar sus tipos.
- La Suplantación de realidad puede hacer objetivo a cualquier permanente del cual eres propietario, incluyendo aquellos controlados por otro jugador. El propietario de una ficha es el jugador que la creó.
- Te detendrás en cuanto muestres una carta que comparta algún tipo de carta con el permanente objetivo. Por ejemplo, si el permanente objetivo es una criatura artefacto, te detendrás en cuanto muestres una carta que sea un artefacto o una criatura.
- En la mayoría de los casos, al menos una carta en tu biblioteca (la que pusiste en el fondo de tu biblioteca) compartirá al menos un tipo de carta con el permanente objetivo. Sin embargo, en algunas situaciones poco habituales, no habrá cartas en tu biblioteca que compartan un tipo de carta con el permanente (quizá porque el permanente era una ficha o porque sus tipos cambiaron). En ese caso, mostrarás tu biblioteca entera, no pondrás nada en el campo de batalla y devolverás las cartas a su sitio en un orden aleatorio.

Tawnos, aprendiz de Urza

{U} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

Prisa.

{U} {R}, {T}: Copia la habilidad disparada o activada objetivo que controlas de una fuente artefacto. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse 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. 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 son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- La habilidad de Tawnos 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.
- Una “fuente artefacto” es un permanente, hechizo o carta en cualquier zona con el tipo de carta “artefacto”. Por ejemplo, la habilidad de Tawnos puede hacer objetivo a una habilidad de ciclo que activaste si la carta descartada es una carta de artefacto.
- 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 divide el daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos (como, por ejemplo, la habilidad del Mecatitán verdeante), la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el coste de la habilidad activada contiene una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia usa la misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.
- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. Si una habilidad disparada te pide pagar un coste (como la habilidad de la Espejería), 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 la habilidad de entra al campo de batalla del Barquero de Marea Hueca es copiada y se exilian dos cartas, ambas regresan cuando el Barquero de Marea Hueca deje el campo de batalla.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se copia la habilidad de entra al campo de batalla de la Fundición de almas, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad de la Fundición de almas es la suma de los costes de maná convertido de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelve, creas una copia ficha de cada carta.

{3} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Araña

5/5

Vigilancia, alcance.

Todas las criaturas atacan cada combate si pueden.

Siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, pon un contador +1/+1 sobre Thantis, la Tejeguerras.

- Si una criatura no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
- El controlador de cada criatura todavía elige a qué jugador o planeswalker ataca la criatura.
- No puedes atacarte a ti mismo o a tus propios planeswalkers para darle contadores +1/+1 a Thantis, aunque a Thantis le gusta cómo piensas.

Tormenta de calaveras

{7} {B} {B}

Conjuro

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego.

Cada oponente sacrifica una criatura. Cada oponente que no pueda hacerlo pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia arriba.

- La cantidad de vidas que pierdes solo se determina en cuanto la Tormenta de calaveras se resuelve. Por ejemplo, si un oponente no controla ninguna criatura y tiene 30 vidas cuando lanzas la Tormenta de calaveras y haces dos copias, la primera en resolverse hace que tu oponente pierda 15 vidas (así que le quedan otras 15), la segunda hace que pierda 8 (le quedan 7) y el hechizo original hace que pierda 4 vidas, lo que deja al jugador con 3 vidas.

Tormenta de ecos

{3} {U} {U}

Conjuro

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

Crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo.

- Las copias se resuelven de una en una. Cualquier habilidad que se dispare debido a que la ficha de artefacto entra al campo de batalla se resuelve antes de que la próxima copia se resuelva. El hechizo original es el último en resolverse.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original y nada más (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese artefacto está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si el artefacto copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el artefacto copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
- Si el artefacto copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si el artefacto copiado es un Acero esculpido), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el artefacto esté copiando.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del artefacto copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad de “en cuanto [este artefacto] entre al campo de batalla” o “[este artefacto] entra al campo de batalla con” del artefacto elegido también funcionará.

Tormenta de furia

{2} {R} {R}

Instantáneo

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de la Tormenta de furia puede copiar cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- 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. Esto significa, por ejemplo, que las copias de la Tormenta de furia pueden hacer objetivo a la propia Tormenta de furia, pero esto no disparará la habilidad de “cuando lances este hechizo” de la copia ni aumentará la cantidad final de copias de otros hechizos.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno, pero no cuántos objetivos son. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).

- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como ocurre con la Lavalancha), la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse (como ocurre con la Pirohélice de Chandra), no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño).
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.

Tormenta del génesis

{4} {G} {G}

Conjuro

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego.

Muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de permanente que no sea tierra. Puedes poner esa carta en el campo de batalla. Luego, pon en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio todas las cartas mostradas de esta manera que no fueron puestas en el campo de batalla.

- Si eliges no poner en el campo de batalla la carta de permanente que no sea tierra que muestras, la pondrás en el fondo de tu biblioteca con las otras cartas.
- Si en tu biblioteca ya no queda ninguna carta de permanente que no sea tierra, mostrarás tu biblioteca y luego la devolverás a su sitio en un orden aleatorio.
- Las copias se resuelven de una en una. Cualquier habilidad que se dispare debido a que el permanente entra al campo de batalla se resuelve antes de que la próxima copia se resuelva. El hechizo original es el último en resolverse.

Tuvasa, la Iluminada

{G} {W} {U}

Criatura legendaria — Chamán tritón

1/1

Tuvasa, la Iluminada obtiene +1/+1 por cada encantamiento que controlas.

Siempre que lances tu primer hechizo de encantamiento cada turno, roba una carta.

- La habilidad disparada de Tuvasa se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Tuvasa puede convertirse en letal si algunos de tus encantamientos dejan el campo de batalla durante ese turno.

Umbral de octópodo

{3} {U} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 8/8 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, puedes girar la criatura objetivo con fuerza de 8 o menos”.

Armadura tótem. (Si la criatura encantada fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todo el daño de ella y destruye esta Aura.)

- La Umbral de octópodo sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que defina la fuerza o la resistencia de una criatura que comience a aplicarse una vez que la Umbral de octópodo se haya anexado a ella sobrescribirá este efecto.
- Cualquier efecto o contador que modifique la fuerza o la resistencia (aquellos que otorgan +N/+N, por ejemplo) se aplicará a la nueva fuerza y resistencia base de la criatura, incluso si empezó a aplicarse antes de que la Umbral de octópodo se anexara.

Umbral omnisciente

{2} {U}

Encantamiento

Siempre que un oponente te ataque a ti y/o a un planeswalker que controlas con una o más criaturas, roba una carta.

- Solo robarás una carta por cada oponente que te ataque a ti o a tus planeswalkers, sin importar con cuántas criaturas ataca. Si varios oponentes te atacan a ti o a tus planeswalkers al mismo tiempo, robarás una carta por cada uno de esos oponentes.

Unicornio leal

{3} {W}

Criatura — Unicornio

3/4

Vigilancia.

Teniente — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas a tu comandante, prevén todo el daño de combate que fuera a hacerse a las criaturas que controlas este turno. Las otras criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Una vez que la habilidad de teniente del Unicornio leal se resuelva mientras controlas a tu comandante, sus efectos persisten este turno, incluso si pierdes el control de tu comandante o del Unicornio leal.
- El efecto del Unicornio leal previene todo el daño de combate que fuera a hacerse a criaturas que controlas, incluso si esas criaturas no estaban en el campo de batalla o no eran criaturas cuando el efecto se resolvió.

Varchild, traidora de Kjeldor

{2} {R}

Criatura legendaria — Caballero humano

3/3

Siempre que Varchild, traidora de Kjeldor haga daño de combate a un jugador, ese jugador crea esa misma cantidad de fichas de criatura Superviviente rojas 1/1.

Los Supervivientes que controlan tus oponentes no pueden bloquear, y no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas.

Cuando Varchild deje el campo de batalla, gana el control de todos los Supervivientes.

- El jugador que crea las fichas de Superviviente es su propietario, no el controlador de Varchild.
 - La segunda habilidad de Varchild no se determina en cuanto se crean las fichas de Superviviente. Por ejemplo, si un jugador gana el control de Varchild, las fichas de Superviviente de ese jugador pueden atacar al antiguo controlador de Varchild.
 - Superviviente es un tipo de criatura. La segunda habilidad de Varchild afecta a todas las criaturas que controlan tus oponentes y que son Supervivientes, no solo a las fichas de Superviviente que crea. Del mismo modo, su tercera habilidad afecta a todas las criaturas que son Supervivientes. Una criatura que sea de todos los tipos de criatura es un Superviviente.
-

Varina, reina liche

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

Criatura legendaria — Hechicero zombie

4/4

Siempre que ataques con uno o más Zombies, roba esa misma cantidad de cartas. Luego, descarta esa misma cantidad de cartas. Tú ganas esa misma cantidad de vidas.

{2}, exiliar dos cartas de tu cementerio: Crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2 girada.

- La primera habilidad de Varina cuenta la cantidad de Zombies con los que atacaste, incluso si algunos de esos Zombies dejan el combate antes de que la habilidad disparada se resuelva.
- La cantidad de cartas que descartas y la cantidad de vidas que ganas son iguales a la cantidad de Zombies con los que atacas, incluso si de alguna manera robas una cantidad de cartas distinta.

Xantcha, agente durmiente

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Sicario

5/5

En cuanto Xantcha, agente durmiente entre al campo de batalla, un oponente de tu elección gana su control.

Xantcha ataca cada combate si puede y no puede atacar a su propietario o a planeswalkers que controla su propietario.

{3}: El controlador de Xantcha pierde 2 vidas y tú robas una carta. Cualquier jugador puede activar esta habilidad.

- La primera habilidad de Xantcha es un efecto de reemplazo que modifica cómo entra al campo de batalla, no una habilidad disparada. Los jugadores no pueden realizar acciones (como activar su última habilidad) mientras Xantcha está en el campo de batalla antes de que sea controlada por otro jugador.
- Si Xantcha no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar.
- El jugador que roba una carta cuando la última habilidad de Xantcha se resuelve es el jugador que activó la habilidad.

- El controlador de Xantcha puede activar su última habilidad. En este caso, el mismo jugador pierde 2 vidas y roba una carta.
- Si un jugador crea una ficha que es una copia de Xantcha, el jugador que crea la ficha es su propietario, no el jugador bajo cuyo control entra al campo de batalla. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.
- 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 el jugador bajo cuyo control Xantcha entró al campo de batalla deja el juego, el efecto que cambia el control de Xantcha termina.

Yennett, soberana críptica

{2} {W} {U} {B}

Criatura legendaria — Esfinge

3/5

Vuela, vigilancia, amenaza.

Siempre que Yennett, soberana críptica ataque, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si el coste de maná convertido de esa carta es impar, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. De lo contrario, roba una carta.

- Si la carta mostrada no tiene un coste de maná convertido impar o si esa carta lo tiene, pero eliges no lanzarla, robas una carta. Ten en cuenta que mostrar una carta no hace que cambie de zona. Esto significa que la carta que robes será la que mostraste.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos, como los costes de evocar. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X si lo lanzas sin pagar su coste de maná.
- Si deseas lanzar la carta mostrada sin pagar su coste de maná, debes lanzarla mientras la habilidad disparada de Yennett se resuelve; no puedes lanzarla gratis más adelante en el turno.
- Como todos los atacantes se eligen a la vez, un hechizo lanzado de esta manera no puede tener efecto sobre con qué criaturas puedes atacar, pero puede tener efecto sobre qué criaturas podrán bloquear.

Yuriko, la Sombra del Tigre

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Ninja humano

1/3

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

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 coste de maná convertido de esa carta.

- 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 tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander, Magic, Battlebond, Theros, Lorwyn, La revuelta del éter, Destino reescrito, Avacyn restituída, Crepúsculo y Levantamiento de los Eldrazi son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2018 Wizards.