

Notas de la colección *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2019)*

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

Documento modificado por última vez el 9 de julio de 2019

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 [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

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 2019)* 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 “Amenaza sin rostro”, “Rabia despiadada”, “Intelecto místico” y “Génesis primigenio”.

Fecha de lanzamiento: 23 de agosto de 2019

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) 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 2019)* 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 o Modern.

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/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 algunas cartas de planeswalker que no pertenecen a este producto tienen un texto de reglas que les permite 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, 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 legendario en otros productos 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 desde la zona de mando por un coste alternativo o “sin pagar su coste de maná”, el impuesto del comandante se aplica además de ese coste.
- 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. Si fuera a morir, no muere, lo que implica que las habilidades que se disparan siempre que una criatura muera no se dispararán.

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 pierde 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 (probablemente porque esos permanentes entraron al campo de batalla bajo el control del jugador que dejó el juego), el permanente es exiliado.

Comandantes sobredimensionados

Cada mazo de *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2019)* 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. De esas mecánicas, cuatro de ellas son las más importantes, una por cada mazo de *Magic: The Gathering—Commander (Edición 2019)*.

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

Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

El mazo “Intelecto místico” es perfecto para aquellos que adoran lanzar hechizos. ¿Y qué es mejor que un hechizo que puedes lanzar más de una vez? Tus hechizos con la palabra clave de retrospectiva cumplirán con su deber dos veces al regresar para un segundo uso.

Disminución masiva

{1}{U}

Conjuro

Hasta tu próximo turno, las criaturas que controla el jugador objetivo tienen una fuerza y resistencia base de 1/1.

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

- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, solo puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva en el momento en que pudieras lanzar un conjuro normalmente.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.

Habilidad de palabra clave que regresa: demencia

Si prefieres usar las cartas en tu mano como recurso, en lugar de lanzarlas, tendrás que descartarlas a menudo. El mazo “Rabia despiadada” está diseñado para obtener ventaja de esto, y la palabra clave de demencia te permite lanzar algunas de estas cartas después de descartarlas.

Devastador de Anje

{2}{R}

Criatura — Berserker vampiro

3/3

El Devastador de Anje ataca cada combate si puede.

Siempre que el Devastador de Anje ataque, descarta tu mano, luego roba tres cartas.

Demencia {1}{R}. *(Si descartas esta carta, exiliala.*

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

- En un juego de *Magic*, las cartas solo se descartan de la mano de un jugador. Los efectos que ponen cartas de la biblioteca de un jugador en su cementerio no implican que esas cartas se descarten.
- Un hechizo lanzado por su coste de demencia va a la pila como cualquier otro. Puede ser contrarrestado, copiado, etcétera. Cuando se resuelve, va al campo de batalla (si es una carta de permanente) o al cementerio de su propietario (si es una carta de instantáneo o de conjuro).

- Lanzar un hechizo con la habilidad de demencia ignora las reglas sobre cuándo jugar esa carta basadas en el tipo de carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro con demencia si lo descartas en el turno de un oponente.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de demencia) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La demencia funciona de forma independiente a la razón por la que descartas la carta. Podrías descartarla para pagar un coste, porque un hechizo o habilidad te dice que lo hagas o incluso porque tienes demasiadas cartas en la mano durante tu paso de limpieza. Sin embargo, no puedes descartar una carta con la habilidad de demencia simplemente porque quieras.
- Cuando lances una carta con demencia, esa carta fue descartada igualmente. Si fue descartada para pagar un coste, ese coste se pagó. Las habilidades que se disparan cuando se descarta una carta seguirán disparándose.
- Si eliges no lanzar una carta con demencia cuando la habilidad disparada de demencia se resuelve, esta va a tu cementerio. No tendrás otra ocasión de lanzarla después.
- Si descartas una carta con demencia para pagar el coste de un hechizo o una habilidad activada, el disparo de la demencia de esa carta (y el hechizo en el que esa carta se convierte, si eliges lanzarla) se resolverá antes que el hechizo o habilidad por el que pagó el descarte.
- Si descartas una carta con demencia mientras un hechizo o habilidad se resuelve, esta va inmediatamente al exilio. Continúa resolviendo ese hechizo o habilidad; la carta no está en tu cementerio en este momento. Su disparo de demencia irá a la pila una vez que ese hechizo o habilidad haya terminado de resolverse.

Habilidad de palabra clave que regresa: repoblar

¿A lo mejor prefieres ganar con muchas criaturas en vez de con muchos hechizos? El mazo “Génesis primigenio” te permite inundar de fichas el campo de batalla, y la palabra clave de repoblar genera copias de las mejores.

Canción del Alma del mundo
 {4}{W}{W}
 Encantamiento
 Siempre que lances un hechizo, repuebla. *(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- Cuando empieces a resolver un hechizo o habilidad que repuebla, ningún jugador puede realizar otra acción hasta que hayas acabado. En particular, los oponentes no pueden impedir que copies la ficha de criatura que elegiste removiendo esa ficha de criatura.
- Si eliges copiar una ficha de criatura que es una copia de otra criatura, la nueva ficha de criatura copiará las características de aquello que esté copiando la ficha original.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original según indique el efecto que creó la ficha original. Si el efecto también creó una habilidad disparada retrasada que afecta a la ficha (como “Exíliala al comienzo del próximo paso final”), esa habilidad disparada retrasada no afectará a la copia que repueblas.
- La nueva ficha no copia si la ficha original 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, color, etcétera.

- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.

Mecánica que regresa: cartas boca abajo

Por último, tenemos el mazo “Amenaza sin rostro”. ¿Cuál es su palabra clave? Tendremos que esperar hasta que se ponga boca arriba para saberlo, ¡porque este mazo va de cartas boca abajo! Tus cartas acabarán boca abajo gracias a las palabras clave de metamorfosis, megametamorfosis y manifestar.

Don de la fatalidad
 {4} {B}
 Encantamiento — Aura
 Encantar criatura.
 La criatura encantada tiene las habilidades de toque mortal e indestructible.
 Metamorfosis — Sacrificar otra criatura. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*
 En cuanto el Don de la fatalidad se ponga boca arriba, puedes anexarlo a una criatura.

Amalgama ladrona
 {5} {B} {B}
 Criatura — Víbora simio
 6/7
 Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, manifiesta la primera carta de la biblioteca de ese jugador. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*
 Siempre que una criatura que controlas pero de la cual no eres propietario muera, su propietario pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Megametamorfosis es una variante de metamorfosis. Una habilidad de megametamorfosis es una habilidad de metamorfosis, y un coste de megametamorfosis es un coste de metamorfosis. Todas las reglas y normativas para metamorfosis se aplican para megametamorfosis, excepto que después de pagar un coste de megametamorfosis para poner una criatura boca arriba, pones un contador +1/+1 sobre ella en cuanto se pone boca arriba.
- Para lanzar un hechizo con una habilidad de metamorfosis, lo pones boca abajo antes de determinar si es legal lanzarlo. El hechizo boca abajo (y el permanente en el que se convierte) 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, y su coste de lanzamiento es de {3}. Otros efectos que se apliquen al hechizo o al permanente siguen pudiendo otorgarle o cambiar cualquiera de estas características.
- Manifestar una carta es simplemente ponerla en el campo de batalla boca abajo desde donde esté. No la muestras en ese momento. Se convierte en una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Es incolora y tiene un coste de maná convertido de 0.
- 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.

- 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.
- 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).
- En cualquier momento en que tengas prioridad, puedes poner boca arriba una criatura que estaba boca abajo mostrando que es una carta de criatura manifestada (ignorando cualquier efecto de cambio de tipo que se le pueda estar aplicando) o mostrando su coste de metamorfosis. Pagas el coste de maná de la criatura manifestada o el coste de metamorfosis. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si una carta con metamorfosis es manifestada, puedes ponerla boca arriba pagando su coste de metamorfosis o, si es una carta de criatura, pagando su coste de maná.
- Si la habilidad de metamorfosis cuyo coste pagas es una habilidad de megametamorfosis, pones un contador +1/+1 sobre la criatura en cuanto la pones boca arriba. Ningún jugador puede realizar ninguna acción una vez que la carta está boca arriba antes de que tenga un contador +1/+1.
- 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.
- Si un permanente boca abajo que controlas deja el campo de batalla, debes mostrarlo. Si un hechizo boca abajo que controlas deja la pila de una manera que no sea resolviéndose, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina. El juego no considera que se han puesto boca arriba cuando los muestras de esta manera.
- Debes asegurarte de que tus hechizos y permanentes boca abajo se pueden diferenciar fácilmente entre sí. No está permitido mezclarlos 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.
- No hay cartas en esta colección que puedan poner boca arriba una carta manifestada de instantáneo o de conjuro que está boca abajo, 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 el Pestaño momentáneo 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.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acaparador de huesos

{4} {B}

Criatura — Hechicero zombie

4/4

Siempre que descartes una carta de criatura, crea una ficha de criatura *Zombie negra* 2/2.

Siempre que descartes una carta de tierra, agrega {B} {B}.

Siempre que descartes una carta que no sea de criatura o de tierra, roba una carta.

- Las habilidades del Acaparador de huesos son habilidades disparadas, no habilidades activadas. No te permiten descartar una carta siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de descartar una carta.
- La segunda habilidad del Acaparador de huesos no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella. En particular, esto significa que no puedes pagar un coste de “{2}, descartar una carta” descartando una carta de tierra y usando los {B} {B} producidos para pagar por los {2}.
- Si descartas una carta como coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad disparada del Acaparador de huesos se resuelve antes que ese hechizo o habilidad, pero después de que elijas sus objetivos. Si descartas una carta mientras un hechizo o habilidad se resuelve, la habilidad disparada se resuelve después de que termines de resolver ese hechizo o habilidad.

Altisaurio ejemplar

{7} {G} {G}

Criatura — Dinosaurio

10/10

Cuando el Altisaurio ejemplar entre al campo de batalla, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

Enfurecer — Siempre que el Altisaurio ejemplar reciba daño, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- Si el Altisaurio ejemplar lucha contra una criatura mientras alguna de sus habilidades se resuelve, recibir daño de esta manera hace que su segunda habilidad se dispare. Puede luchar varias veces seguidas de esta manera.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad del Altisaurio ejemplar intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si es un objetivo legal, pero el Altisaurio ejemplar ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve (quizá porque ya murió de tanto buscar pelea), la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.
-

Amalgama ladrona

{5} {B} {B}

Criatura — Víbora simio

6/7

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, manifiesta la primera carta de la biblioteca de ese jugador. *(Ponla en el campo de batalla boca abajo como una criatura 2/2. Ponla boca arriba en cualquier momento por su coste de maná si es una carta de criatura.)*

Siempre que una criatura que controlas pero de la cual no eres propietario muera, su propietario pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Tus oponentes no pueden mirar la carta que manifestaste de la que son propietarios.
- Si una criatura que controlas pero de la que no eres propietario muere al mismo tiempo que tu total de vidas se convierte en 0 o menos, pierdes el juego antes de que la última habilidad de la Amalgama ladrona pueda salvarte.
- Si una criatura que controlas pero de la que no eres propietario muere al mismo tiempo que su propietario deja el juego, la última habilidad de la Amalgama ladrona se dispara. Ningún jugador pierde 2 vidas, pero tú ganas 2 vidas.
- En la variante Commander, puedes producir maná que no sea de la identidad de color de tu comandante si un efecto te permite producir maná de ese color o maná de cualquier color, incluso aunque esos símbolos no puedan aparecer en las cartas de tu mazo. De esta manera, quizá puedas poner boca arriba una carta de criatura manifestada si no es de los mismos colores que tu comandante.
- 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, las criaturas que manifestaste con la habilidad disparada de la Amalgama ladrona son exiliadas.

Anje Falkenrath

{1} {B} {R}

Criatura legendaria — Vampiro

1/3

Prisa.

{T}, descartar una carta: Roba una carta.

Siempre que descartes una carta, si tiene la habilidad de demencia, endereza a Anje Falkenrath.

- Si descartas una carta con la habilidad de demencia para pagar el coste de la habilidad activada de Anje, robarás una carta al final. Puedes enderezar a Anje antes o después de elegir si quieres lanzar la carta descartada, pero no después de que decidas lanzarla y antes de que ese hechizo se resuelva.
-

Archidemonio del rencor

{5} {B} {B}

Criatura — Demonio

6/6

Vuela.

Siempre que una fuente que controla un oponente haga daño al Archidemonio del rencor, el controlador de esa fuente pierde esa misma cantidad de vidas a menos que sacrifique esa misma cantidad de permanentes.

Demencia {3} {B} {B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- La habilidad disparada del Archidemonio del rencor se disparará incluso si recibe daño letal. Por ejemplo, si el Archidemonio del rencor bloquea a una criatura 7/7, su habilidad se disparará cuando se haga el daño de combate y el jugador atacante sacrificará siete permanentes o perderá 7 vidas.
- El controlador de la fuente debe sacrificar permanentes o bien perder vidas. No puede elegir sacrificar algunos permanentes y perder algunas vidas.
- Si el jugador no controla suficientes permanentes que pueda sacrificar, debe perder vidas.
- El jugador siempre puede elegir no sacrificar permanentes, incluso si acabara perdiendo más vidas de las que tiene o si un efecto (como el del Emperión de platino) dictara que no puede perder vidas.
- El jugador que pierde vidas o permanentes es el jugador que controla la fuente en cuanto la habilidad disparada del Archidemonio del rencor se resuelve. En algunos casos raros, puede que este no sea el mismo jugador que controlaba la fuente en cuanto hizo el daño. Si la fuente ya no está en la zona en la que estaba en cuanto hizo el daño, se utiliza la última información conocida de la fuente para determinar quién la controlaba.

Artesano maldito

{2} {W}

Criatura — Artífice humano

1/1

Las Esculturas que controlas no pueden atacar ni bloquear.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura artefacto Escultura incolora con “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de Esculturas que controlas”.

- Una ficha de Escultura se contará a sí misma, así que será al menos 1/1.
 - Escultura es un tipo de criatura, no un tipo de artefacto.
 - Una vez que el Artesano maldito deje el campo de batalla, tus Esculturas pueden atacar y bloquear.
-

Atla Palani, cuidadora de nidos

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

Criatura legendaria — Chamán humano

2/3

{2}, {T}: Crea una ficha de criatura Huevo verde 0/1 con la habilidad de defensor.

Siempre que un Huevo que controlas muera, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si Atla Palani muere al mismo tiempo que uno o más Huevos que controlas, su última habilidad se dispara por cada uno de esos Huevos.
- Si no hay cartas de criatura en tu biblioteca en cuanto la última habilidad de Atla Palani se resuelve, muestras tu biblioteca y luego la devuelves a su sitio en un orden aleatorio.

Avivar el futuro

{3} {R}

Conjuro

Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, puedes jugar cartas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

Retrospectiva {7} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Si no juegas algunas de las cartas exiliadas o todas las cartas exiliadas, esas cartas permanecen en el exilio.
 - Avivar el futuro no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
 - Si lanzas Avivar el futuro desde una zona que no sea el cementerio, debes pagar el coste de maná o un coste alternativo por cada hechizo lanzado de esta manera. Si lanzas Avivar el futuro desde un cementerio, puedes elegir si quieres lanzar cada hechizo por su coste de maná, por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
 - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos y no pagar ese coste. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Caída memorable, debes pagarlos para lanzarla.
-

Beligerancia de Ghired

{X} {R} {R}

Conjuro

La Beligerancia de Ghired hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas objetivo. Siempre que una criatura que recibió daño de esta manera muera este turno, repuebla. *(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- Tú eliges cómo se divide el daño en cuanto lanzas la Beligerancia de Ghired. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada criatura objetivo.
- Si una criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta a la Beligerancia de Ghired, el daño que se le hubiera hecho a esa criatura se pierde. No puede ser hecho en vez de eso a otro objetivo legal.
- La habilidad disparada retrasada se disparará si una criatura que recibe daño de la Beligerancia de Ghired muere por alguna razón este turno, no solo debido al daño letal.

Cadenero, adepto de las pesadillas

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Sicario humano

3/2

Descartar una carta: Puedes lanzar una carta de criatura desde tu cementerio este turno. Activa esta habilidad solo una vez por turno.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, si no la lanzaste desde tu mano, gana la habilidad de prisa hasta tu próximo turno.

- No eliges qué carta de criatura lanzar mientras activas o resuelves la primera habilidad de Cadenero. La habilidad crea un permiso para que puedas lanzar una carta de criatura desde tu cementerio más adelante en el turno.
 - La primera habilidad de Cadenero no cambia el momento en el que puedes lanzar la carta de criatura. En condiciones normales, solo puedes lanzarla durante tu turno mientras la pila está vacía, pero si la carta de criatura tiene la habilidad de destello, puedes lanzarla en otros momentos.
 - Si de alguna manera activas la primera habilidad de Cadenero más de una vez durante un turno (quizá porque Cadenero dejó el campo de batalla y regresó), puedes lanzar una carta de criatura por el permiso de cada habilidad. De manera similar, si otro efecto te permite lanzar una carta de criatura desde tu cementerio, puedes usar ese permiso y más adelante usar el permiso de Cadenero para lanzar otra carta de criatura.
 - La última habilidad de Cadenero se dispara si la criatura que entra se lanzó desde una zona distinta a tu mano, o si no se lanzó y entra al campo de batalla desde cualquier parte (tu mano incluida).
 - La última habilidad de Cadenero se dispara si Cadenero entra al campo de batalla sin ser lanzado de tu mano.
-

Camino de regreso

{G} {G}

Conjuro

Elige uno:

- Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.
- Pon a tu comandante en tu mano desde la zona de mando.

Entrelazar {2}. *(Si pagas el coste de entrelazar, elige ambas opciones.)*

- El “impuesto del comandante” aumenta según las veces que se lanza a un comandante desde la zona de mando. Lanzar a un comandante desde tu mano no requiere ese coste adicional y no aumenta el coste la próxima vez que lances a ese comandante desde la zona de mando.
- Si tu comandante no está en la zona de mando (o si no estás jugando a la variante Commander), el segundo modo del Camino de regreso no hace nada.
- Ciertas cartas de otras colecciones con la palabra clave de camarada pueden permitir que tengas más de un comandante. Si tienes dos comandantes en la zona de mando, el segundo modo del Camino de regreso pone en tu mano el que tú elijas, no ambos.

Canción del Alma del mundo

{4} {W} {W}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo, repuebla. *(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- La habilidad de la Canción del Alma del mundo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Devastador de Anje

{2} {R}

Criatura — Berserker vampiro

3/3

El Devastador de Anje ataca cada combate si puede.

Siempre que el Devastador de Anje ataque, descarta tu mano, luego roba tres cartas.

Demencia {1} {R}. *(Si descartas esta carta, exíllala.*

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

- Si el Devastador de Anje no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- Robas tres cartas mientras resuelves la habilidad disparada, incluso si descartaste cero cartas.
- Si alguna de las cartas que descartes tiene la habilidad de demencia, eliges si quieres lanzarlas después de robar tres cartas.

Diablos incendiarios

{3} {R}

Criatura — Diablo

4/2

Cuando los Diablos incendiarios entren al campo de batalla y al comienzo de tu mantenimiento, elige un jugador al azar. Ese jugador exilia una carta de instantáneo o de conjuro de su cementerio. Copia esa carta. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- Eliges un jugador al azar y este exilia una carta; todo ello sucede mientras la habilidad disparada se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre ambos momentos o entre que el jugador exilia la carta y tú la copias y la lanzas.
- El jugador elegido elige qué carta exiliar de su cementerio.
- Si el jugador elegido no tiene cartas de instantáneo ni de conjuro en su cementerio, la habilidad de los Diablos incendiarios no hace nada. No eliges un jugador distinto.
- La copia de la carta se crea en el exilio y se lanza desde el exilio, no desde un cementerio.
- Solo puedes lanzar la copia en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si no quieres lanzarla en ese momento (o no puedes lanzarla, quizá porque no hay objetivos legales disponibles), la copia deja de existir. No puedes lanzarla después.
- Puedes lanzar la copia durante la resolución de la habilidad disparada si es un conjuro, al margen del turno o la fase en la que se esté.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Caída memorable, debes pagarlos para lanzarla.

Disminución masiva

{1} {U}

Conjuro

Hasta tu próximo turno, las criaturas que controla el jugador objetivo tienen una fuerza y resistencia base de 1/1.

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

- La Disminución masiva sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de una criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que esa habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que aumentan o reducen la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Crecimiento titánico, se aplicarán a esa criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.

- La Disminución masiva hace objetivo al jugador, no a sus criaturas. Se puede disminuir de esta manera una criatura con antimaleficio o protección contra azul.
- La Disminución masiva solo afecta a las criaturas que el jugador objetivo controla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiece a controlar más adelante antes de tu próximo turno no serán 1/1.
- Como el daño permanece marcado en una criatura hasta que se remueve en cuanto el turno termina, el daño no letal hecho a una criatura que el jugador objetivo controla puede convertirse en letal una vez que su resistencia base es de 1.
- En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la Disminución masiva se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando habría empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

Don de la fatalidad

{4} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene las habilidades de toque mortal e indestructible.

Metamorfosis — Sacrificar otra criatura. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

En cuanto el Don de la fatalidad se ponga boca arriba, puedes anexarlo a una criatura.

- No puedes pagar el coste de metamorfosis del Don de la fatalidad más de una vez.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que anuncias que pones boca arriba el Don de la fatalidad y el momento en que se anexa a la criatura elegida.
- Si no hay ninguna criatura a la que puedas anexar legalmente el Don de la fatalidad en cuanto lo pones boca arriba, o si eliges no anexarlo a una criatura, va al cementerio de su propietario.
- Esto no hace objetivo a la criatura que el Don de la fatalidad encanta, por lo que es posible elegir de esta manera una criatura de un oponente con las habilidades de antimaleficio o velo. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura, por lo que no es posible elegir de esta manera una criatura con protección contra negro.

Elsha del Infinito

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

Criatura legendaria — Monje djinn

3/3

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

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

Puedes lanzar la primera carta de tu biblioteca si no es de criatura ni de tierra, y puedes lanzarla como si tuviera la habilidad de destello.

- Elsha te permite mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo que lances desde tu biblioteca, incluyendo los costes adicionales. Puedes también pagar costes alternativos.
- Si otro efecto te permite lanzar la primera carta de tu biblioteca, puedes lanzarla como si tuviera la habilidad de destello, incluso si es una carta de criatura.

Engendro retroexplosivo

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela.

Siempre que el Engendro retroexplosivo ataque, cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná.

- Solo las cartas de instantáneo y de conjuro que estén en tu cementerio cuando la habilidad disparada del Engendro retroexplosivo se resuelva ganarán la habilidad de retrospectiva. Las cartas de instantáneo y de conjuro que vayan a tu cementerio más adelante en el turno no ganarán retrospectiva.
- Una vez que el Engendro retroexplosivo ataque, su habilidad se resuelve y otorga retrospectiva a las cartas apropiadas, incluso si el Engendro retroexplosivo deja el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva o después de que se resuelva pero antes de que lances los hechizos.
- Si lanzas un instantáneo o un conjuro con {X} en su coste de maná de esta manera, sigues eligiendo el valor de X como parte de lanzar el hechizo y pagas ese coste.
- Si una carta de instantáneo o de conjuro en tu cementerio ya tiene la habilidad de retrospectiva, puedes usar cualquiera de ambas habilidades de retrospectiva para lanzarla desde tu cementerio.
- Puedes pagar cualquier coste adicional opcional que tenga el hechizo, como los costes de estímulo. Debes pagar todos los costes adicionales obligatorios que tenga el hechizo, como en el caso de la Caída memorable.
- Para las cartas partidas, el coste de retrospectiva que pagas se determina según la mitad que lances.

Espantarado

{4}

Criatura artefacto — Espantapájaros

1/4

Siempre que el Espantarado se gire, elige uno:

- Puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra girada de tu mano.
- Regresa la carta de tierra objetivo de tu cementerio al campo de batalla girada.

- La habilidad del Espantarado es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girarlo siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarlo, como atacar.
- Si el Espantarado se gira mientras lanzas un hechizo o activas una habilidad, ese hechizo o habilidad se resuelve después de que la habilidad disparada del Espantarado se resuelva.
- Ningún modo de la habilidad del Espantarado cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de ese turno e incluso si no es tu turno.

Espejismo de odio

{3} {R}

Conjuro

Elige hasta dos criaturas objetivo que no controlas. Por cada una de esas criaturas, crea una ficha que es una copia de esa criatura. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exílialas al comienzo del próximo paso final.

- Si una de las dos criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal, creas una ficha que es una copia de la que sigue siendo un objetivo legal. No crearás dos fichas.
- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está 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.
- Cada ficha gana la habilidad de prisa después de crearla. Si algo copia una de estas fichas, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no la exiliarás al comienzo del próximo paso final.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada 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 la criatura copiada está copiando otra cosa (como pasaría, por ejemplo, si el Espejismo de odio le roba su forma a Volrath, el Robaformas), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura copiaba.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura también funcionará.

Esponja de pensamientos

{3} {U}

Criatura — Esponja

1/1

Destello.

La Esponja de pensamientos entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 igual a la mayor cantidad de cartas que un oponente robó este turno.

Cuando la Esponja de pensamientos muera, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza.

- La Esponja de pensamientos verifica la cantidad de cartas que robaron los oponentes este turno, incluso aquellos que hayan dejado el juego. La mayor cantidad robada por un solo oponente es la cantidad de contadores +1/+1 con los que entra.
- La Esponja de pensamientos verifica la cantidad total de cartas que robó cada oponente, no la cantidad de cartas robadas debido a una sola instrucción.
- Usa la fuerza de la Esponja de pensamientos tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas por su última habilidad. Si esa cantidad es negativa, no robas ni descartas cartas.
- La Esponja de pensamientos obtiene sus contadores +1/+1 en el momento en que entra al campo de batalla. No hay ningún momento en el que esté en el campo de batalla antes de que su efecto de reemplazo se aplique.

Extorsionador del puerto

{1} {R}

Criatura — Pirata trasgo

1/2

Cuando el Extorsionador del puerto entre al campo de batalla, crea X fichas de Tesoro, donde X es la cantidad de artefactos y encantamientos que controlan tus oponentes. *(Las fichas de Tesoro son artefactos con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”).*

- Si un oponente controla un artefacto que también es un encantamiento, ese permanente se cuenta solo una vez para la habilidad del Extorsionador del puerto.

Faucesgélidas de Ohran

{3} {G} {G}

Criatura nevada — Víbora

2/6

Las criaturas atacantes que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Nevado es un supertipo, no un tipo de carta. No tiene significado de reglas ni función por sí mismo, pero otras cartas y habilidades pueden referirse a él.
- Si una o más criaturas que controlas hacen daño de combate a los jugadores al mismo tiempo que el Faucesgélidas de Ohran recibe daño letal, su habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.

Fénix fuegocelste

{2} {R} {R}

Criatura — Fénix

3/3

Vuela, prisa.

Cuando lances a tu comandante, regresa el Fénix fuegocelste de tu cementerio al campo de batalla.

- La habilidad disparada del Fénix fuegocelste se resuelve antes que el hechizo de comandante que hizo que la habilidad se disparara. La habilidad se resuelve incluso si ese hechizo de comandante es contrarrestado.

Filo sediento de sangre

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+0 y está incitada.

(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)

{1}: Anexa el Filo sediento de sangre a la criatura objetivo que controla un oponente. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- El Filo sediento de sangre no tiene ninguna habilidad de equipar. En condiciones normales, no hay ninguna manera de anexarlo a tu propia criatura, aunque ciertas combinaciones de otras cartas hacen que sea posible.
- Sigues controlando el Filo sediento de sangre mientras está equipado a la criatura de un oponente. Puedes moverlo solo cuando puedas lanzar un conjuro; el controlador de la criatura equipada no puede.
- Si la criatura equipada 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, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del Filo sediento de sangre. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker oponente (controlado por un oponente) o al jugador que controla el Filo sediento de sangre.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Permanece incitada mientras esté equipada con el Filo sediento de sangre.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la haya incitado, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, tú eliges a qué oponente ataca.

FloreCIMIENTO pleno

{X} {X} {G}

Conjuro

Repuebla X veces. *(Para repoblar, crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas. Haz esto X veces.)*

- Las fichas entran al campo de batalla de una en una.
- Cada vez que repuebles, puedes elegir cualquier ficha de criatura que controlas para copiarla. No tienes que crear X fichas que sean todas copias de la misma ficha de criatura.
- Las habilidades que se disparen mientras repueblas no irán a la pila hasta después de que termines de repoblar X veces.
- Si X es 0, no repoblarás nada.

Generador autoalimentado

{4}

Artefacto

El Generador autoalimentado entra al campo de batalla girado.

{T}: Pon un contador de carga sobre el Generador autoalimentado. Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la cantidad de contadores de carga sobre el Generador autoalimentado.

- La habilidad activada del Generador autoalimentado es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Gerrard, héroe del Vientoligero

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Daña primero.

Cuando Gerrard, héroe del Vientoligero muera, exílialo y regresa al campo de batalla todas las cartas de criatura y de artefacto de tu cementerio que fueron allí desde el campo de batalla este turno.

- La habilidad disparada de Gerrard regresa cartas de artefacto y de criatura incluso si Gerrard deja tu cementerio antes de que puedas exiliarlo.
- La habilidad disparada de Gerrard regresa cartas de artefacto y de criatura incluso si fueron a tu cementerio mientras Gerrard no estaba en el campo de batalla, siempre y cuando fueran allí este turno.
- Si Gerrard es tu comandante, puedes exiliarlo a la zona de mando desde tu cementerio. Seguirás regresando tus cartas de artefacto y de criatura.
- Los hechizos de permanente que fueron contrarrestados antes en el turno nunca entraron al campo de batalla, por lo que no serán regresados con la habilidad de Gerrard.

Ghired, exiliado del Cónclave

{2} {R} {G} {W}

Criatura legendaria — Chamán humano

2/5

Cuando Ghired, exiliado del Cónclave entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Rinoceronte verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

Siempre que Ghired ataque, repuebla. La ficha entra al campo de batalla girada y atacando. *(Para repoblar, crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca la ficha creada. No tiene por qué atacar al mismo jugador o planeswalker al que ataca Ghired.
- Aunque la ficha es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.

- Los efectos que digan que la ficha no puede atacar (como el del Artesano maldito, o si copias una ficha con la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de atacantes. No impedirán que la ficha que repueblas entre al campo de batalla atacando.
- En algunos casos raros, puede que copies una ficha de criatura que normalmente no es una criatura. Esta ficha entra al campo de batalla como un permanente que no es una criatura. Estará girada, pero no estará atacando.

Greven, capitán del Depredador

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

5/5

Amenaza.

Greven, capitán del Depredador obtiene +X/+0, donde X es la cantidad de vidas que perdiste este turno.

Siempre que Greven ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, robas una cantidad de cartas igual a la fuerza de esa criatura y pierdes una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

- Un jugador pierde vidas si recibe daño o si paga vidas.
- Greven verifica cuántas vidas perdiste, no cuánto cambió tu total de vidas. Si perdiste 4 vidas, pero también ganaste 6 vidas, perdiste igualmente 4 vidas y Greven obtiene +4/+0.
- La fuerza y resistencia de la criatura sacrificada se determinan por su última información conocida antes de que dejara el campo de batalla.
- Sacrificas una criatura (o eliges no hacerlo), robas cartas y pierdes vidas mientras la habilidad disparada de Greven se resuelve. No puede ocurrir nada entre estas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Grismold, el Sembrador de Terror

{1} {B} {G}

Criatura legendaria — Chamán trol

3/3

Arrolla.

Al comienzo de tu paso final, cada jugador crea una ficha de criatura Planta verde 1/1.

Siempre que una ficha de criatura muera, pon un contador +1/+1 sobre Grismold, el Sembrador de Terror.

- El propietario de cada ficha de Planta es el jugador que la creó. Tú no eres el propietario de todas.
- Si Grismold recibe daño letal al mismo tiempo que una ficha de criatura, Grismold no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarlo.
- En un juego de varios jugadores, si una ficha de criatura muere al mismo tiempo que su controlador pierde el juego, la última habilidad de Grismold se dispara.

Hundir en la miseria

{1} {B}

Conjuro

Cada oponente sacrifica una criatura o un encantamiento.

- En cuanto Hundir en la miseria se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, el oponente cuyo turno se está jugando) elige una criatura o un encantamiento que controla. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todos los permanentes elegidos son sacrificados al mismo tiempo.
- Tus oponentes eligen lo que quieren sacrificar entre las criaturas y encantamientos que controlan. Esto significa que tú no decides qué tipo de permanente sacrifica un jugador, y que un jugador no puede elegir sacrificar un encantamiento si no controla ninguno.

Ídolo del olvido

{2}

Artefacto

{T}: Roba una carta. Activa esta habilidad solo si creaste una ficha este turno.

{8}, {T}, sacrificar el Ídolo del olvido: Crea una ficha de criatura Eldrazi incolora 10/10.

- Puedes activar la primera habilidad del Ídolo del olvido incluso si la ficha que creaste se creó antes de que el Ídolo del olvido entrara al campo de batalla o si la ficha dejó el campo de batalla.

Infernal tectónico

{5} {R} {R}

Criatura — Infernal

8/5

Prisa.

Siempre que el Infernal tectónico ataque, cada jugador que controla la mayor cantidad de tierras sacrifica dos tierras.

- El jugador o jugadores que sacrifican tierras solo se determinan en cuanto la habilidad disparada del Infernal tectónico comienza a resolverse.
 - Si varios jugadores controlan la mayor cantidad de tierras, cada uno de esos jugadores sacrifica dos tierras. Si todo el mundo controla la misma cantidad de tierras, todo el mundo sacrifica dos tierras.
 - Si más de un jugador fuera a sacrificar tierras en cuanto la habilidad disparada del Infernal tectónico se resuelve, en primer lugar el jugador cuyo turno se está jugando elige dos tierras que controla (si es quien controla la mayor cantidad de tierras). Luego, cada jugador por orden de turno hace lo mismo si controla la mayor cantidad de tierras, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las tierras elegidas son sacrificadas al mismo tiempo.
-

Insignia de comandante

{2} {W} {W}

Encantamiento

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego.

- La Insignia de comandante cuenta cada vez que lanzaste a tu comandante, incluso las veces que fue contrarrestado o cuando tu hechizo de comandante sigue en la pila.
- Ciertas cartas de otras colecciones con la palabra clave de camarada pueden permitir que tengas más de un comandante. Si es así, la Insignia de comandante cuenta la cantidad total de veces que lanzaste a cada uno de tus comandantes.

K'rrik, hijo de Yawgmoth

{4} {b/p} {b/p} {b/p}

Criatura legendaria — Sicario horror

2/2

({b/p} puede pagarse con {B} o con 2 vidas.)

Vínculo vital.

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

Siempre que lances un hechizo negro, pon un contador +1/+1 sobre K'rrik, hijo de Yawgmoth.

- La habilidad de K'rrik no modifica ni reduce los costes que pagas. Solo cambia cómo puedes pagar esos costes.
- No puedes pagar 2 vidas para pagar el maná genérico de los costes que pagas, incluso si un efecto dice que debes usar maná negro para pagar ese maná genérico.
- Si un coste contiene un símbolo de maná que puede pagarse de varias formas, como {b/r}, {b/p} o {2/b}, tú eliges cómo vas a pagarlo antes de hacerlo. Si eliges pagar {B} de esta manera, la habilidad de K'rrik te permite pagar vidas en vez de pagar ese maná.
- La habilidad de K'rrik te permite pagar 2 vidas por {B} en cualquier coste que pagues, incluidos los costes de lanzamiento, los costes de activación e incluso los costes por acciones especiales (como los de metamorfosis). Cualquier momento en el que pagues maná se trata de un coste.
- La última habilidad de K'rrik se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Llameageists de Thalia

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

3/1

Vínculo vital.

Siempre que lances un hechizo desde tu cementerio, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

Sacrificar un Espíritu: La Llameageists de Thalia gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de la Llamageists de Thalia se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara, pero después de que se elijan los objetivos para ese hechizo. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Puedes sacrificar cualquier Espíritu que controlas para activar la última habilidad de la Llamageists de Thalia, no solo la ficha de Espíritu que creó.

Maldición de la sabiduría del necio

{4} {B} {B}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que el jugador encantado robe una carta, ese jugador pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

Demencia {3} {B}. *(Si descartas esta carta, exíliala.*

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

- Si tu propia Maldición de la sabiduría del necio te encanta, perderás 2 vidas y ganarás 2 vidas siempre que robes una carta. No perderás el juego si tu total de vidas es de 0 o menos entre esos eventos.
- Una vez que el jugador encantado robe una o más cartas, seguirá perdiendo vidas (y tú seguirás ganando vidas) incluso si la Maldición de la sabiduría del necio deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva.

Mandato de paz

{1} {W}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo durante el combate.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos este turno.

Termina la fase de combate. *(Remueve todas las atacantes y bloqueadoras del combate. Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila, incluido este hechizo.)*

- Si un efecto te permite o indica que lances el Mandato de paz fuera de una fase de combate, no puedes hacerlo. Su restricción tiene precedencia sobre ese permiso. De manera similar, una vez que el Mandato de paz se resolvió, tus oponentes no pueden lanzar hechizos, incluso si otro efecto permite o indica a uno de ellos que lance un hechizo.
- El Mandato de paz no impide a ningún jugador lanzar hechizos en respuesta al Mandato de paz antes de que se resuelva.
- Tus oponentes todavía pueden activar habilidades, incluidas las habilidades de cartas en su mano (como las habilidades de ciclo), y todavía pueden jugar tierras.
- Terminar la fase de combate de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: 1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. 2) Se verifican las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. 3) Termina la fase y el paso actual. El juego salta directamente a la fase principal poscombate. En cuanto esto sucede, todas las criaturas atacantes y bloqueadoras son removidas del combate y los efectos que duran “hasta el final del combate” expiran.

- En el caso improbable de saltarse la fase principal poscombate, el juego salta al paso final de la fase de finalización. Si ese paso también se salta, el juego salta directamente al paso de limpieza del turno. No es posible saltarse el paso de limpieza.
- Si alguna habilidad disparada se dispara durante este proceso, va a la pila después de que el juego salte a la fase o paso apropiado.
- Las habilidades disparadas de “al final del combate” no tendrán ocasión de dispararse en ese combate porque el juego se salta el paso de final del combate.
- Aunque otros hechizos y habilidades que estén exiliados no tendrán ocasión de resolverse, no se consideran contrarrestados.

Marisi, el Aniquilador de la Madeja

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

Criatura legendaria — Guerrero felino

5/4

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante el combate.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, incita a cada criatura que controla ese jugador. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

- Si un efecto permite o indica a un oponente que lance un hechizo durante una fase de combate, no puede hacerlo. La restricción de Marisi tiene precedencia sobre ese permiso.
- Los oponentes siguen pudiendo activar habilidades durante el combate.
- Las criaturas que entren al campo de batalla después de que la segunda habilidad de Marisi se resuelva no serán incitadas.
- Las criaturas incitadas permanecen incitadas incluso si Marisi deja el campo de batalla antes de tu próximo turno.
- Si una criatura incitada 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, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador de la habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker oponente (controlado por un oponente) o al jugador que la incitó.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana el control de esa criatura antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede y continuar siguiendo todas las restricciones.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la haya incitado, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, tú eliges a qué oponente ataca.
- En un juego de varios jugadores, si dejas el juego después de que la segunda habilidad de Marisi se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno, su efecto dura hasta cuando hubiera empezado tu próximo turno. No expira de forma inmediata ni dura de forma indefinida.

Medallón de prosperidad

{3}

Artefacto

El Medallón de prosperidad entra al campo de batalla bajo el control de un oponente de tu elección.

{2}, {T}: Roba una carta, luego puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano. El propietario del Medallón de prosperidad roba una carta, luego ese jugador puede poner en el campo de batalla una carta de tierra de su mano.

- El efecto del Medallón de prosperidad no cuenta como jugar una tierra. Puede poner una carta de tierra en el campo de batalla incluso si ya jugaste tu tierra de ese turno e incluso si no es tu turno.
- Si controlas tu propio Medallón de prosperidad y activas su última habilidad, robarás una carta, luego podrás poner en el campo de batalla una carta de tierra, luego robarás una segunda carta y luego podrás poner de nuevo en el campo de batalla una carta de tierra.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario del Medallón de prosperidad deja el juego, el Medallón de prosperidad deja el juego con ese jugador. Si el controlador del Medallón de prosperidad deja el juego, el Medallón de prosperidad es exiliado (suponiendo que ese jugador no fuera también el propietario del Medallón de prosperidad).

Muro de la identidad usurpada

{3} {U}

Criatura — Muro metamorfo

0/0

Puedes hacer que el Muro de la identidad usurpada entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que es un Muro además de sus otros tipos y tiene la habilidad de defensor.

Cuando lo hagas, gira la criatura copiada y no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador mientras controles el Muro de la identidad usurpada.

- El Muro de la identidad usurpada copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está 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 el Muro de la identidad usurpada copia una criatura que normalmente no es una criatura (como la Mutabóveda), el permanente copiado se girará y permanecerá girado incluso si ya no es una criatura mientras controles el Muro de la identidad usurpada.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otro Muro de la identidad usurpada), entonces el Muro de la identidad usurpada entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
- Si la criatura elegida es una ficha, el Muro de la identidad usurpada copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, el Muro de la identidad usurpada no se convierte en una ficha.

- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando el Muro de la identidad usurpada entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
- Si el Muro de la identidad usurpada de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya está en el campo de batalla.
- Una vez que el Muro de la identidad usurpada entre al campo de batalla y usurpe la identidad de una criatura, los jugadores pueden realizar acciones antes de que la criatura se gire.
- Si otro jugador gana el control del Muro de la identidad usurpada, su efecto de mantener girada la criatura expira. No impedirá que la criatura se enderece, incluso si más adelante vuelves a ganar el control del Muro de la identidad usurpada.
- El Muro de la identidad usurpada puede copiar una criatura girada. La criatura simplemente permanece girada y no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador mientras controles el Muro de la identidad usurpada.
- Si el Muro de la identidad usurpada deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura copiada se girará, pero se enderezará de forma normal.

Panegirista selesnya

{2} {G}

Criatura — Druida centauro

3/3

{2} {G}: Exilia la carta de criatura objetivo de un cementerio, luego repuebla. *(Crea una ficha que es una copia de una ficha de criatura que controlas.)*

- No puedes activar la habilidad de la Panegirista selesnya sin una carta de criatura objetivo en un cementerio.
- Si la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Panegirista selesnya intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No repoblarás.

Pesadilla de disolución

{3} {B} {B}

Conjuro

Elige uno:

- Exilia cada criatura con una fuerza mayor que la cantidad de cartas en tu mano.
- Exilia cada criatura con una fuerza menor que la cantidad de cartas en tu mano.

- Como la Pesadilla de disolución está en la pila mientras se resuelve, no se contará entre las cartas en tu mano.
- La fuerza de las criaturas y la cantidad de cartas en tu mano solo se verifican en cuanto la Pesadilla de disolución se resuelve. Los jugadores pueden responder al hechizo conociendo el modo elegido para intentar salvar o condenar a una criatura.

Pramikon, baluarte celestial
{U} {R} {W}
Criatura legendaria — Muro
1/5

Vuela, defensor.

En cuanto Pramikon, baluarte celestial entre al campo de batalla, elige izquierda o derecha.

Cada jugador solo puede atacar al oponente más cercano en la dirección elegida y a los planeswalkers controlados por ese oponente.

- Si dos copias de Pramikon en el campo de batalla no se ponen de acuerdo sobre la dirección en la que los jugadores deben atacar, los jugadores no pueden atacar.
- Si no se tomó una decisión para Pramikon (quizá porque en realidad se trataba de Volrath, el Robaformas con un disfraz de lo más convincente), su última habilidad no tiene ningún efecto.
- En un juego de varios jugadores, los jugadores pueden usar cualquier método de mutuo acuerdo para determinar el orden de asientos después de elegir los mazos pero antes de que el juego comience. Si los jugadores no se ponen de acuerdo (quizá porque Pramikon les tiene preocupados sobre quién es su oponente más cercano), los jugadores deberían sentarse en un orden aleatorio.

Rayami, el Primero de los Caídos
{1} {B} {G} {U}
Criatura legendaria — Vampiro
5/4

Si una criatura que no sea ficha fuera a morir, en vez de eso, exilia esa carta con un contador de sangre sobre ella.

Mientras una carta de criatura exiliada con un contador de sangre sobre ella tenga la habilidad de volar, Rayami, el Primero de los Caídos tiene la habilidad de volar. Lo mismo sucede con las habilidades de dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, prisa, antimaleficio, indestructible, vínculo vital, amenaza, protección, alcance, arrollar y vigilancia.

- Rayami ve todas las cartas de criatura exiliadas con contadores de sangre, no solo aquellas exiliadas con su habilidad. Incluso ve aquellas exiliadas con una habilidad de un Rayami, el Primero de los Caídos de otro jugador.
- Si una criatura que no sea ficha que no sea normalmente una criatura (como un Vehículo) fuera a morir, Rayami la exilia con un contador de sangre sobre ella, aunque Rayami no ganará ninguna de sus habilidades.
- Si una carta de criatura exiliada tiene una o más variantes de las palabras clave enumeradas (por ejemplo, protección contra negro o antimaleficio contra blanco), Rayami gana esas variantes específicas.
- Si una carta de criatura exiliada tiene una de las palabras clave enumeradas solo si se cumplen ciertas condiciones, la habilidad que otorga esa palabra clave no se aplica mientras la carta esté en el exilio. Rayami no ganará esa habilidad de esa carta.
- Las criaturas que no sean fichas que fueran a morir al mismo tiempo que Rayami deja el campo de batalla son exiliadas con contadores de sangre.

- Si varios efectos de reemplazo intentan cambiar el lugar al que fuera a ir una criatura que muere, el controlador de la criatura elige cuál de ellos se aplica. Si el efecto de Rayami no exilia la criatura, no tendrá un contador de sangre sobre ella, incluso si otro efecto la exilia. Recuerda que el efecto que permite a un jugador salvar a su comandante de la muerte es un efecto de reemplazo.

Recuperación de Sevinne

{2} {W}

Conjuro

Regresa la carta de permanente objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Si este hechizo se lanzó desde un cementerio, puedes copiar este hechizo y puedes elegir un objetivo nuevo para la copia.

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

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Recuperación de Sevinne intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No la copiarás si la lanzas desde un cementerio.
- La copia que crea la Recuperación de Sevinne se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia no fue lanzada desde un cementerio, así que no creará otra copia de sí misma.
- Si lanzas la Recuperación de Sevinne desde tu cementerio, todas las habilidades que se disparan en cuanto la carta de permanente regrese al campo de batalla se resolverán antes de que la copia de la Recuperación de Sevinne se resuelva, pero después de elegir los objetivos nuevos para la copia.

Rescatadora del acantilado

{1} {W}

Criatura — Soldado kor

2/2

Vigilancia.

{T}, sacrificar la Rescatadora del acantilado: El permanente objetivo que controlas gana protección contra cada uno de tus oponentes hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueado, hecho objetivo, recibir daño, estar encantado o ser equipado por nada controlado por esos jugadores.)*

- Los jugadores contra los que el permanente objetivo tiene protección se determinan en cuanto la habilidad de la Rescatadora del acantilado se resuelve. Si de alguna manera un oponente gana el control de ese permanente más adelante en el turno, sigue teniendo protección contra tus oponentes, incluido su nuevo controlador.
- Protección contra un jugador significa que el permanente tiene protección contra cada objeto controlado por ese jugador. Si un objeto no tiene ningún controlador (como por ejemplo una carta en un cementerio), su propietario se considera su controlador para este propósito.

Rotor de los eones

{5}

Artefacto

El Rotor de los eones entra al campo de batalla girado.

{T}, exiliar el Rotor de los eones: Invierte el orden de turno del juego. *(Por ejemplo, si el juego avanza por la mesa hacia la izquierda, ahora avanza hacia la derecha.)*

- Este efecto invierte el orden de turno de los jugadores establecido al comienzo del juego. Mientras el orden esté invertido, cualquier cosa que dependa de ese orden (como por ejemplo determinar en qué orden se toman las decisiones) utilizará el nuevo orden.
- Si el orden de turno del juego vuelve a invertirse, volverá al orden predeterminado que se utilizó al comienzo del juego.
- Si el orden de turno se invierte durante un turno adicional, el jugador siguiente por orden de turno que jugó un turno no adicional jugará el siguiente turno no adicional. El orden de los turnos adicionales pendientes, si hubiera, no se ve afectado.
- Si el orden de turno se invierte durante un juego de dos jugadores, o durante un juego de varios jugadores en el que solo quedan dos, no tiene ningún efecto visible en el juego.

Santuario de la eternidad

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: Regresa del campo de batalla a tu mano al comandante objetivo del cual eres propietario. Activa esta habilidad solo durante tu turno.

- El “impuesto del comandante” aumenta según las veces que se lanza a un comandante desde la zona de mando. Lanzar a un comandante desde tu mano no requiere ese coste adicional y no aumenta el coste la próxima vez que lances a ese comandante desde la zona de mando.
- Si tu comandante no está en el campo de batalla (o si no estás jugando a la variante Commander), la segunda habilidad del Santuario de la eternidad no hace nada.

Sevinne, el Cronoclismo

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

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/2

Prevén todo el daño que se le fuera a hacer a Sevinne, el Cronoclismo.

Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio cada turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio antes de que Sevinne entre al campo de batalla durante el mismo turno, su última habilidad no puede dispararse ese turno.
- La habilidad de Sevinne copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.

- Se crea una copia incluso si se contrarrestó el hechizo que hizo que se disparara la habilidad de Sevinne para cuando esta se resuelve. La copia se resuelve 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la habilidad de Sevinne se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Los efectos de ese hechizo que solo se aplican si se lanzó desde un cementerio no se aplicarán.

Silenciador de Kadina

{1} {U}

Criatura — Hechicero naga

2/1

Cuando el Silenciador de Kadina se ponga boca arriba, contrarresta todas las habilidades que controlan tus oponentes.

Megametamorfosis {1} {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de megametamorfosis y pon un contador +1/+1 sobre ella.)*

- El Silenciador de Kadina solo contrarresta las habilidades activadas y disparadas que ya estén en la pila. No impide que las habilidades sean activadas o se disparen más adelante en el turno, y no tiene efecto sobre las actividades estáticas.
- El Silenciador de Kadina no puede contrarrestar una habilidad de maná activada o disparada. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná en la reserva de maná de un jugador en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que agrega maná a la reserva de maná del jugador y se dispara por una habilidad de maná activada.
- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. En particular, poner boca arriba una carta de criatura no es una habilidad activada.
- 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 la habilidad de demencia para lanzar la carta exiliada, son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- No se puede contrarrestar habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” también son efectos de reemplazo y no se pueden contrarrestar.

- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se disparó al principio de un “próximo” paso o una “próxima” fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.

Sustitución repentina

{2} {U} {U}

Instantáneo

Fracción de segundo. *(Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.)*

Intercambia el control del hechizo objetivo que no sea de criatura y la criatura objetivo. Luego, el controlador del hechizo puede elegir objetivos nuevos para él.

- Mientras un hechizo con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, los jugadores pueden realizar acciones especiales, como poner boca arriba un permanente que está boca abajo.
- Una habilidad de maná es una habilidad que produce maná, no una habilidad que cuesta maná.
- Si el hechizo objetivo o la criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la Sustitución repentina se resuelve, el intercambio no sucederá. Si ambos objetivos son legales, pero los dos los controla el mismo jugador, el intercambio no sucederá.
- Si el intercambio no sucede, pero el hechizo sigue siendo un objetivo legal, su controlador puede elegir objetivos nuevos para él.
- El hechizo que no sea de criatura sigue estando en la pila después de intercambiar el control y la criatura sigue estando en el campo de batalla.
- Si un hechizo de permanente se intercambia de esta manera, su nuevo controlador controlará el permanente en el que se convierta.
- El intercambio dura indefinidamente. No expira si el hechizo o la criatura cambia de zona o deja el juego.
- En un juego de varios jugadores, si el controlador de uno de los objetos deja el juego después de que la Sustitución repentina se resuelva, el efecto que le dio el control del hechizo o el permanente expira. Si el hechizo aún está en la pila, el jugador que gane su control de esta manera no puede elegir objetivos nuevos para él.

Tahngarth, contraamaestre

{2} {R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero minotauro

5/5

Tahngarth, contraamaestre no puede ser bloqueado por más de una criatura.

Siempre que un oponente ataque con una o más criaturas, si Tahngarth está girado, puedes hacer que ese oponente gane el control de Tahngarth hasta el final del combate. Si lo haces, elige un jugador o planeswalker al que ese oponente esté atacando. Tahngarth está atacando a ese jugador o planeswalker.

- Si Tahngarth gana la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueado en absoluto.

- Darle el control de Tahngarth a un oponente no hace que se enderece. Esto significa que Tahngarth puede terminar atacando varias veces entre tus turnos.
- Si un oponente está atacando a un planeswalker, pero no al controlador de ese planeswalker, Tahngarth no puede atacar a ese jugador.
- Si un oponente ataca a un jugador o planeswalker, pero cada criatura que ataca a ese jugador o planeswalker ya no está atacando a ese jugador o planeswalker para cuando la habilidad de Tahngarth se resuelve (probablemente porque dejó el campo de batalla), Tahngarth no puede elegir atacar a ese jugador o planeswalker. Si no hay ningún jugador o planeswalker al que elegir de esta manera, pero eliges darle al oponente el control de Tahngarth, Tahngarth no está atacando.
- Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que eliges darle el control de Tahngarth al jugador atacante y el momento en que se convierte en una criatura atacante.
- Aunque Tahngarth es una criatura atacante si utiliza su habilidad disparada, no fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataca no se dispararán cuando cambie de controlador y se convierta en una criatura atacante.
- Todos los efectos que digan que Tahngarth no puede atacar o no puede atacar a un jugador determinado (como el de la Propaganda o si Tahngarth ganara la habilidad de defensor) solo afectan a la declaración de criaturas atacantes. No impedirán que Tahngarth se convierta en una criatura atacante mediante su habilidad disparada.
- De esta manera, Tahngarth podría terminar atacando a su propietario.
- El daño de comandante se cuenta según cada comandante; no importa quién controla al comandante en cuanto hace daño. Si Tahngarth hace 10 puntos de daño a un jugador mientras está bajo tu control y otros 11 puntos de daño a ese mismo jugador mientras está bajo el control de un tercer jugador, el jugador pierde el juego.

Vacío de liderazgo

{2} {U}

Instantáneo

El jugador objetivo regresa cada comandante que controla del campo de batalla a la zona de mando.

Roba una carta.

- El Vacío de liderazgo hace objetivo al jugador, no a sus criaturas. Se puede regresar de esta manera un comandante con antimaleficio o protección contra azul.
- Robarás una carta incluso si el jugador objetivo no controla a ningún comandante en cuanto el Vacío de liderazgo se resuelve.
- El “impuesto del comandante” aumenta según las veces que un comandante se lanza desde la zona de mando, no según las veces que fue allí en vez de ir a otra zona. Costará más lanzar de nuevo al comandante regresado, aunque fuera directamente a la zona de mando.

Volrath, el Robaformas

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

Criatura legendaria — Metamorfo

7/5

Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo.

{1}: Hasta tu próximo turno, Volrath, el Robaformas se convierte en una copia de la criatura objetivo con un contador sobre ella, excepto que es una criatura 7/5 y tiene esta habilidad.

- Activar la última habilidad de Volrath hace que pierda su primera habilidad hasta tu próximo turno, así que si la activas antes del paso de inicio del combate, no se disparará durante ese turno. Los jugadores pueden lanzar hechizos de instantáneo y activar habilidades (como la segunda habilidad) durante el paso de inicio del combate después de que esa primera habilidad se dispare o resuelva, pero antes de que se elijan las criaturas atacantes en el paso de declarar atacantes.
 - Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de estos tipos de contadores sobre ella. Esto puede hacer que la criatura ya no tenga contadores sobre ella.
 - Volrath copia los valores impresos de la criatura objetivo, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado. No copiará los contadores sobre esa criatura. Tampoco copiará los efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieran que el objetivo se convirtiera en una criatura si no es normalmente una criatura.
 - Si Volrath se convierte en una copia de una carta manifestada, Volrath se convierte en una criatura 7/5 sin color, coste ni tipo de criatura. Volrath sigue estando boca arriba.
 - Si Volrath copia una criatura que está copiando otra cosa, se convertirá en aquello que esté copiando el objetivo.
 - Si la criatura objetivo es una ficha, Volrath copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, Volrath no se convierte en una ficha.
 - Si un efecto empieza a aplicarse a Volrath antes de que se convierta en una copia de otra criatura, ese efecto se seguirá aplicando.
 - Si Volrath copia una criatura el mismo turno que Volrath entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna) a menos que la criatura copiada tenga la habilidad de prisa.
 - Si Volrath se convierte en una copia de una criatura legendaria que controlas, pondrás una de ellas en tu cementerio.
 - Si otro objeto se convierte en una copia de Volrath, tiene la habilidad de convertirse en una copia de otra cosa y es una criatura 7/5.
 - Si Volrath se convierte en una copia de una criatura cuya fuerza y resistencia están definidas por una habilidad (suele estar impreso como */* o algo parecido), Volrath no copia la habilidad que define su fuerza y resistencia. Volrath sigue siendo una criatura 7/5.
 - Si Volrath copia una criatura con una habilidad que solo se puede activar una vez por turno (como Cadenero, adepto de las pesadillas), puedes activar esa habilidad una vez. Si luego Volrath se convierte en una copia de la misma criatura, puedes activar esa habilidad otra vez, y así sucesivamente.
-

Voz de muchos

{2} {G} {G}

Criatura — Druida elfo

3/3

Cuando la Voz de muchos entre al campo de batalla,
roba una carta por cada oponente que controla menos
criaturas que tú.

- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan.
- Comparas cuántas criaturas controlan los oponentes solo en cuanto la habilidad disparada de la Voz de muchos se resuelve. Si aún está en el campo de batalla, se contará entre las criaturas que controlas.

Magic: The Gathering, Magic: The Gathering—Commander y Magic son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2019 Wizards.