

Notas de la colección *Kaladesh*

Recopiladas por Eli Shiffrin, con contribuciones de Laurie Cheers, Carsten Haese, Nathan Long, Zoe Stephenson, Matt Tabak y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 9 de agosto de 2016

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 esta. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en <http://company.wizards.com/contactus>.

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 *Kaladesh* contiene 264 cartas (101 comunes, 80 poco comunes, 53 raras, 15 raras míticas y 15 tierras básicas) que aparecen en sobres, además de 10 cartas que solo están disponibles en los mazos de Planeswalker de *Kaladesh*. Algunos sobres de *Kaladesh* contienen una carta Obra Maestra (más información abajo).

Eventos Presentación: 24 y 25 de septiembre de 2016

Fin de semana de lanzamiento: Del 30 de septiembre al 2 de octubre de 2016

Game Day: 22 y 23 de octubre de 2016

La colección *Kaladesh* es legal para juego construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 30 de septiembre de 2016. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *La batalla por Zendikar*, *El juramento de los Guardianes*, *Sombras sobre Innistrad*, *Luna de horrores* y *Kaladesh*.

Busca en Wizards.com/Rules la lista completa de formatos y colecciones de cartas permitidas.

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

Obras Maestras: *Inventos de Kaladesh*

La serie de Obras Maestras que comenzó con las *Expediciones de Zendikar* continúa con los *Inventos de Kaladesh*.

Las mentes más brillantes de Kaladesh se han reunido en la Feria de Inventores para exhibir sus innovaciones. Estos *Inventos de Kaladesh* seguro que van a dejar al público boquiabierto, ya que muestran artefactos fascinantes de la historia de **Magic** con un borde de filigrana único.

* Hay 54 cartas en la colección *Inventos de Kaladesh*. Las 30 primeras se encuentran en los sobres de *Kaladesh*. Las 24 cartas restantes se incluirán en los sobres de *La revuelta del éter*. Las cartas de *Inventos de Kaladesh* vienen con su propio símbolo de expansión.

* Las cartas de *Inventos de Kaladesh* incluidas en los sobres de *Kaladesh* son jugables en cualquier evento Limitado que utilice esos sobres. En un torneo de Mazo Cerrado, esas cartas forman parte de tu reserva. En un torneo de Booster Draft, debes seleccionar esas cartas para incluirlas en tu reserva.

* Sin embargo, las cartas de *Inventos de Kaladesh* no son legales en ningún formato Construido en el que no fueran legales antes. Su aparición en sobres de *Kaladesh* no las convierte en legales en Estándar.

* Las cartas premium foil en inglés de *Inventos de Kaladesh* aparecen en sobres de todos los idiomas.

* Las cartas de *Inventos de Kaladesh* son extremadamente raras. ¡Si encuentras una, dale las gracias a tu suerte!

Nueva mecánica: Energía

La magia funciona de una forma particular en Kaladesh, movida por una fuente de energía conocida como el éter. Una carta puede producir uno o más contadores de energía por sí misma, que luego podrás usar para activar sus habilidades. Si acumulas varias de estas cartas, no solo tendrás una buena reserva de energía, sino también más opciones que te permitirán canalizar la energía de distintas formas.

Rinoceronte impetuoso

{2} {G}

Criatura — Rinoceronte

2/3

Cuando el Rinoceronte impetuoso entre al campo de batalla, obtienes {EE} (*dos contadores de energía*).

Siempre que el Rinoceronte impetuoso ataque, puedes pagar {EE}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre él.

* {E} es el símbolo de energía. Representa un contador de energía.

* Los contadores de energía son un tipo de contador que puede tener un jugador. No están asociados con permanentes específicos. (Otros tipos de contadores que los jugadores pueden tener son los contadores de veneno o de experiencia).

* Lleva un registro preciso de cuántos contadores de energía tiene cada jugador. Puedes hacerlo mediante papel, un dado o cualquier otro método que sea claro y con el que estén de acuerdo todos los jugadores.

* Si un efecto dice que obtienes un {E} o más, obtienes esa cantidad de contadores de energía. Para pagar un {E} o más, pierdes esa cantidad de contadores de energía. No puedes pagar más contadores de energía de los que tienes. Todos los efectos que interactúen con los contadores que un jugador obtiene, tiene o pierde pueden interactuar con los contadores de energía.

* Los contadores de energía no son maná. No se extinguen cuando terminan los pasos, fases y turnos, y los efectos que agregan maná “de cualquier tipo” a tu reserva de maná no te otorgan contadores de energía.

* Algunas habilidades disparadas dicen que “puedes pagar” cierta cantidad de {E}. No puedes pagarla varias veces para multiplicar el efecto. Simplemente eliges si quieres pagar o no esa cantidad de {E} en cuanto la habilidad se resuelve, y ningún jugador puede realizar ninguna acción para neutralizar el efecto de la habilidad una vez que tomas esa decisión.

* Si una habilidad disparada con uno o más objetivos dice que “puedes pagar” cierta cantidad de {E}, y todos los permanentes a los que hace objetivo se han convertido en objetivos ilegales, la habilidad es contrarrestada. No puedes pagar ningún {E} aunque quieras.

Nueva mecánica: Vehículos y tripular

Gracias a los ingeniosos inventores de Kaladesh, puedes poner a punto artefactos que contienen mucho poder en combate... si dejas que unas pocas criaturas las dirijan.

Exprés de Aradara

{5}

Artefacto — Vehículo

8/6

Amenaza.

Tripular 4. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 4 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

Las reglas oficiales de los Vehículos son las siguientes:

301.7. Algunos artefactos tienen el subtipo “Vehículo”. Los Vehículos tienen la habilidad de tripular, lo que les permite convertirse en criaturas artefacto. Ver la regla 702.121, “Tripular”.

301.7a Cada Vehículo tiene una fuerza y resistencia impresas, pero solo tiene esas características si es también una criatura. Ver la regla 208.3.

301.7b Si un Vehículo se convierte en una criatura, tiene inmediatamente su fuerza y su resistencia impresas. Otros efectos, incluido el efecto que la convierte en una criatura, pueden modificar estos valores o cambiarlos por otros.

Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de palabra clave tripular son las siguientes:

702.121. Tripular

702.121a Tripular es una habilidad activada de las cartas de Vehículo. “Tripular N” significa “Girar cualquier cantidad de criaturas enderezadas que controlas con una fuerza total de N o más: Este permanente se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno”.

702.121b Una criatura “tripula un Vehículo” cuando se gira para pagar el coste de activar la habilidad de tripular de un Vehículo.

702.121c Si un efecto dice que una criatura “no puede tripular Vehículos”, esa criatura no puede girarse para pagar el coste de la habilidad de tripular de un Vehículo.

* Cada Vehículo lleva impresa una fuerza y resistencia, pero un Vehículo no es una criatura. Si se convierte en una criatura (probablemente debido a su habilidad de tripular, aunque la colección *Kaladesh* incluye otros efectos con los que podría convertirse en criatura), tendrá esa fuerza y esa resistencia.

* Si un efecto hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto con una fuerza y resistencia específicas, ese efecto sobrescribe la fuerza y la resistencia impresas del Vehículo.

* Cualquier criatura enderezada que controlas puede girarse para pagar un coste de tripular, incluso una que acaba de entrar bajo tu control.

* Puedes girar más criaturas de las necesarias para activar una habilidad de tripular.

* Una vez que un jugador anuncia que activa una habilidad de tripular, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los jugadores no pueden intentar detener la habilidad cambiando la fuerza de una criatura, removiéndola o girándola.

* Las criaturas que tripulan un Vehículo no están anexadas a él ni vinculadas con él de ningún otro modo. Los efectos que afecten al Vehículo, como destruirlo o darle un contador +1/+1, no afectan a las criaturas que lo tripularon.

* Una vez que un Vehículo se convierte en una criatura, se comporta exactamente como cualquier otra criatura artefacto. No puede atacar a menos que lo hayas controlado continuamente desde que empezó tu turno, puede bloquear si está enderezado, puedes girarlo para pagar el coste de tripular de un Vehículo, etcétera.

* Vehículo es un tipo de artefacto, no un tipo de criatura. Un Vehículo tripulado no tendrá ningún tipo de criatura.

* Puedes activar una habilidad de tripular de un Vehículo incluso si ya es una criatura artefacto. Hacer eso no tiene ningún efecto sobre el Vehículo. No cambia su fuerza y su resistencia.

* Para que un Vehículo pueda atacar, debe ser una criatura al comenzar el paso de declarar atacantes, por lo que para atacar con un Vehículo tendrías que activar su habilidad de tripular, como muy tarde, en el paso de inicio del combate. * Para que un Vehículo pueda bloquear, debe ser una criatura al comenzar el paso de declarar atacantes, por lo que para bloquear con un Vehículo tendrías que activar su habilidad de tripular, como muy tarde, en el paso de declarar atacantes. En cualquier caso, los jugadores pueden realizar acciones después de que se resuelva la habilidad de tripular, pero antes de que el Vehículo sea declarado como criatura atacante o bloqueadora.

* Cuando un Vehículo se convierte en una criatura, eso no cuenta como una criatura que entra al campo de batalla. El permanente ya estaba en el campo de batalla; solo cambió sus tipos. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura entre al campo de batalla no se dispararán.

* Si un permanente se convierte en una copia de un Vehículo, la copia no será una criatura, incluso si el Vehículo que copia se ha convertido en una criatura artefacto.

Nuevo término de reglas: Crear

“Crear” es un término nuevo para un concepto viejo: el acto de poner una ficha en el campo de batalla.

Maestro artífice

{2}{W}

Criatura — Enano artífice

3/2

Los Servos y Tópteros que controlas obtienen +1/+1.

{3}{W}: Crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.

* Para crear una ficha, ponla en el campo de batalla bajo tu control.

* Este término nuevo no representa ningún cambio funcional para las fichas tal y como las conoces. Las reglas sobre las fichas o sobre ponerlas en el campo de batalla no cambian, solo lo hacen las palabras con las que se expresa este concepto. El texto de las cartas viejas que crean fichas se actualizará.

Nueva habilidad de palabra clave: Fabricar

Kaladesh es un mundo de inventores. Si les das algunas piezas, crearán las herramientas que necesiten para una situación concreta. La habilidad de fabricar te aporta la misma flexibilidad.

Entusiasta de la forja de armas

{2}{B}

Criatura — Artífice etergénito

0/1

Fabricar 2. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre ella o crea dos fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1.)*

Las reglas oficiales de fabricar son las siguientes:

702.122. Fabricar

702.122a Fabricar es una habilidad disparada. “Fabricar N” significa “Cuando este permanente entre al campo de batalla, puedes poner N contadores +1/+1 sobre él. Si no lo haces, crea N fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1”.

702.122b Si un permanente tiene varias copias de fabricar, cada una se dispara por separado.

* Tú eliges si quieres poner los contadores +1/+1 sobre la criatura o crear fichas de Servo en cuanto la habilidad de fabricar se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges y el momento en el que se ponen los contadores o se crean las fichas.

* Fabricar no hace que la criatura con esta habilidad entre al campo de batalla ya con los contadores +1/+1 sobre ella. Por ejemplo, el Entusiasta de la forja de armas entra al campo de batalla como una criatura 0/1. Luego, su habilidad de fabricar va a la pila. Los jugadores pueden realizar acciones (como lanzar instantáneos) mientras la habilidad está esperando para resolverse.

* Si no puedes poner contadores +1/+1 sobre la criatura por alguna razón (por ejemplo, si ya no está en el campo de batalla), solo creas las fichas de Servo.

Ciclo: Mecatitanes

Los Mecatitanes son cinco de los constructos más fabulosos que han fabricado los ingenieros de Kaladesh. Cada uno de ellos es una criatura artefacto que necesita maná de color para ser lanzada y que tiene una potente habilidad disparada cuando entra al campo de batalla.

Mecatitán letal

{4} {B} {B}

Criatura artefacto — Constructo

5/4

Amenaza.

Cuando el Mecatitán letal entre al campo de batalla, puedes destruir otra criatura objetivo. Si una criatura es destruida de esta manera, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

* Cada Mecatitán es una criatura artefacto que necesita maná de color para ser lanzado. No son incoloros: cada uno es del mismo color que el maná presente en su coste de maná.

Ciclo: “Tierras rápidas” de Kaladesh

La colección *Kaladesh* incluye un ciclo de cinco tierras que producen dos colores de maná y entran al campo de batalla giradas a menos que controles otras dos o menos tierras.

Patio oculto

Tierra

El Patio oculto entra al campo de batalla girado a menos que controles otras dos o menos tierras.

{T}: Agrega {W} o {B} a tu reserva de maná.

* Si una de estas tierras es tu primera, segunda o tercera tierra, entra al campo de batalla enderezada. Sin embargo, si controlas otras tres o más tierras, entrará al campo de batalla girada.

* Si una de estas tierras entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra o más tierras (debido a cartas como Cambio de paisaje o Deformar el mundo), esas tierras no cuentan al determinar cuántas otras tierras controlas.

Nueva presentación: Cartas de sucesos destacados

Hay muchos momentos importantes en la historia de *Kaladesh*, pero los cinco más cruciales —llamados “sucesos destacados”— están ilustrados en las cartas. Puedes leer más sobre estos eventos en los relatos oficiales de **Magic** en **mtgstory.com**.

Suceso destacado n.º 1: Feria de Inventores
Suceso destacado n.º 2: Arresto consular
Suceso destacado n.º 3: Trampa opresiva
Suceso destacado n.º 4: Enfrentamiento fatídico
Suceso destacado n.º 5: Incautación

Las cartas de sucesos destacados en la colección *Kaladesh* tienen un símbolo de Planeswalker en sus recuadros de texto. Este símbolo no tiene ningún efecto en el juego. Las cartas impresas también incluyen la dirección **mtgstory.com** y un número que indica la secuencia de las cartas en la historia.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Alcaide de la feria

{2}{W}

Criatura — Enano soldado

1/3

Cuando el Alcaide de la feria entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que el Alcaide de la feria deje el campo de batalla.

* Si el Alcaide de la feria deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.

* Las auras anexadas a la criatura exiliada se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El equipo 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 criatura de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

* La carta exiliada regresa al campo de batalla inmediatamente después de que el Alcaide de la feria deje el campo de batalla. Entre los dos eventos no ocurre nada, incluidas acciones basadas en estado.

* En un juego de varios jugadores, si el propietario del Alcaide de la feria deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Puesto que el efecto que no se repite y que regresa la carta no es una habilidad que vaya a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que se marcha.

Alijo abandonado

Tierra

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{4}, {T}, sacrificar el Alijo abandonado: Pon las cinco primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego puedes poner una carta de artefacto de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

* La habilidad del Alijo abandonado no hace objetivo a la carta de artefacto en tu cementerio. Puedes elegir una de las cinco cartas que pusiste allí desde tu biblioteca.

Ambición de Tezzeret

{3} {U} {U}

Conjuro

Roba tres cartas. Si no controlas ningún artefacto, descarta una carta.

* Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que robas tres cartas y el momento en que te descartas. En particular, no puedes intentar poner un artefacto en el campo de batalla usando las tres cartas que robaste para evitar descartarte.

Ángel tejenubes

{4} {W} {W}

Criatura — Ángel

4/4

Vuela.

Cuando el Ángel tejenubes entre al campo de batalla, puedes exiliar otra criatura objetivo que controlas. Luego, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

* Las auras anexadas a la criatura exiliada se pondrán en los cementerios de sus propietarios. El equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.

* Si se exilia una ficha de criatura de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

* La habilidad disparada del Ángel tejenubes puede hacer objetivo a otro Ángel tejenubes. Si sucede así, los dos Ángeles pueden ir al exilio y volver de él tantas veces como quieras antes de que elijas hacer objetivo a otra criatura o no usar la habilidad disparada.

Anteojos de inventor

{1}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+2.

Siempre que un Artífice entre al campo de batalla bajo tu control, puedes anexarle los Anteojos de inventor.

Equipar {2} ({2}: *Anexa este equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

* Si el Artífice que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que los Anteojos de inventor se anexasen a él, los Anteojos de inventor permanecen tal como estaban. Si ya están anexados a otra criatura, permanecen anexados a esa criatura.

Aplastador de demolición

{6}

Artefacto — Vehículo

10/7

El Aplastador de demolición no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Tripular 5. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 5 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

* Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea al Aplastador de demolición, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que el Aplastador de demolición deje de estar bloqueado.

Arresto consular

{3}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que no controlas.

La criatura encantada no puede atacar.

Siempre que un oponente lance un hechizo, si solo tiene un objetivo, cambia el objetivo a la criatura encantada si es posible.

* Cuando anexes el Arresto consular a la criatura de un oponente, seguirás controlando el Arresto consular. Su última habilidad se dispara siempre que tus oponentes lancen un hechizo con un solo objetivo, no cuando un oponente del controlador de la criatura lance un hechizo con un solo objetivo.

* Cuando un jugador lance un hechizo de aura, hace objetivo a la criatura que encantará y puede hacer que la última habilidad del Arresto consular se dispare.

* Si un hechizo tiene varios objetivos, no tiene un solo objetivo, incluso si se elige el mismo objeto para cada uno de esos objetivos.

* Si el hechizo no puede hacer objetivo a la criatura encantada, su objetivo permanece sin cambios.

* Si hay más de un Arresto consular en el campo de batalla, la habilidad disparada de cada uno cambiará el objetivo si puede. La última en resolverse determina el objetivo final del hechizo. Si un jugador controla más de un Arresto consular, ese jugador elige el orden en el que se resuelven. Si varios jugadores controlan esas auras, el primer jugador entre ellos por orden de turno (comenzando por el jugador cuyo turno se esté jugando) es aquel cuya habilidad disparada se resuelve al final.

Artesanía imperecedera

{1}{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.

{5}{G}, sacrificar la Artesanía imperecedera: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

* No eliges si quieres pagar {1} hasta que la habilidad disparada de la Artesanía imperecedera se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges pagar y el momento en que la criatura obtiene un contador +1/+1.

* Puedes pagar {1} solo una vez por cada vez que la habilidad disparada de la Artesanía imperecedera se resuelva. No puedes pagar más para poner varios contadores +1/+1 sobre una criatura.

Ayudante del taller

{3}

Criatura artefacto — Constructo

1/2

Cuando el Ayudante del taller muera, regresa otra carta de artefacto objetivo de tu cementerio a tu mano.

* Si otra carta de artefacto va a tu cementerio al mismo tiempo que el Ayudante del taller, puedes hacerla objetivo con la habilidad disparada del Ayudante del taller.

Balista de guerra

{5}

Artefacto — Vehículo

6/6

Siempre que la Balista de guerra ataque, hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

Tripular 3. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

* La habilidad disparada de la Balista de guerra se resuelve antes de elegir bloqueadoras. Una criatura que recibiera daño letal de esta manera ya no estará allí para bloquear.

Cambiamarchas experto

{1}{W}

Criatura — Enano piloto

2/1

Daña primero.

Siempre que el Cambiamarchas experto tripule un Vehículo, ese Vehículo gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

* La habilidad disparada del Cambiamarchas experto se dispara cuando se gira para activar una habilidad de tripular. Incluso si el Cambiamarchas experto deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, ese Vehículo sigue ganando la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Caravana del cultivador

{3}

Artefacto — Vehículo

5/5

{T}: Agrega un maná de cualquier color a tu reserva de maná.

Tripular 3. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

* Mientras la Caravana del cultivador no sea una criatura artefacto, su habilidad {T} puede activarse si entró bajo tu control este turno.

Carga inspirada

{2}{W}{W}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+1 hasta el final del turno.

* El conjunto de criaturas afectadas por la Carga inspirada se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtienen +2/+1.

Cazar a los débiles

{3}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Después, esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

* No puedes lanzar Cazar a los débiles a menos que elijas a la vez una criatura que controles y una criatura que no controles como objetivos.

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto Cazar a los débiles se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto Cazar a los débiles intenta resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la otra criatura no lo es, pondrás igualmente el contador sobre la criatura que controlas.

Chandra, aurora de la rebeldía

{2} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

4

+1: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes lanzar esa carta. Si no lo haces, Chandra, aurora de la rebeldía hace 2 puntos de daño a cada oponente.

+1: Agrega {R} {R} a tu reserva de maná.

−3: Chandra, aurora de la rebeldía hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

−7: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo, este emblema hace 5 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo”.

* Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras. Si la carta exiliada con la primera habilidad de Chandra es una carta de tierra, no puedes jugarla y Chandra hace 2 puntos de daño a cada oponente.

* Si lanzas la carta exiliada, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de Chandra. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos de tiempo basados en el tipo de carta, pero otras restricciones (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) no.

* Sigues pagando los costes de la carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar los costes alternativos, como los costes de emerger, en vez del coste de maná de la carta.

* Las habilidades de lealtad no son habilidades de maná. La segunda habilidad de Chandra usa la pila y puede ser contrarrestada o se puede responder a ella. Al igual que todas las habilidades de lealtad, puede ser activada solo una vez por turno, durante tu fase principal, cuando la pila está vacía y ninguna de las otras habilidades de lealtad de este planeswalker fue activada este turno.

* El emblema creado por la última habilidad de Chandra es incoloro. El daño que hace es de una fuente incolora.

* La habilidad del emblema de Chandra se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Chandra hace que el equipo oponente reciba 4 puntos de daño en total.

Chandra, pirogenia (*solo mazo de Planeswalker*)

{4} {R} {R}

Planeswalker — Chandra

5

+2: Chandra, pirogenia hace 2 puntos de daño a cada oponente.

−3: Chandra, pirogenia hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

−10: Chandra, pirogenia hace 6 puntos de daño al jugador objetivo y a cada criatura que controla.

* La última habilidad de Chandra, pirogenia no hace objetivo a las criaturas. Una criatura con antimaleficio que controla el jugador objetivo recibirá daño de esta manera.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Chandra hace que el equipo oponente reciba 4 puntos de daño en total.

Chispa de creatividad

{R}

Conjuro

Elige una criatura objetivo. Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes hacer que la Chispa de creatividad haga una cantidad de daño a esa criatura igual al coste de maná convertido de la carta exiliada. Si no lo haces, puedes jugar esa carta hasta el final del turno.

* Puedes lanzar la Chispa de creatividad sin hacer objetivo a una criatura. Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal para la Chispa de creatividad, no sucede ninguno de sus efectos. No exilias la primera carta de tu biblioteca.

* Si una carta en el exilio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si una carta de tierra es exiliada de esta manera, puedes jugar esa carta de tierra hasta el final del turno si te quedan jugadas de tierras disponibles.

* Debes pagar todos los costes para jugar la carta exiliada. Puedes pagar costes alternativos o adicionales. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* La Chispa de creatividad no altera el momento en que puedes jugar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

Chispas de soldadura

{2} {R}

Instantáneo

Las Chispas de soldadura hacen X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es 3 más la cantidad de artefactos que controlas.

* Si controlas cero artefactos, las Chispas de soldadura hacen 3 puntos de daño a la criatura objetivo.

* La cantidad de artefactos que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelven las Chispas de soldadura.

Colapso del éter

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Destello. *(Puedes lanzar este hechizo en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.)*

Encantar criatura o vehículo.

Cuando el Colapso del éter entre al campo de batalla, obtienes {EE} *(dos contadores de energía)*.

El permanente encantado obtiene -4/-0.

* Si la criatura o Vehículo objetivo se convierte en un objetivo ilegal mientras el Colapso del éter está en la pila, el Colapso del éter será contrarrestado. No entrará al campo de batalla y no obtendrás {EE}.

Colonia de ornamentadores

{1} {B}

Criatura — Insecto

1/1

La Colonia de ornamentadores no puede bloquear.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador +1/+1 sobre la Colonia de ornamentadores y pierde 1 vida.

* Pierdes 1 vida incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la Colonia de ornamentadores, quizás porque dejó el campo de batalla en respuesta a su habilidad disparada.

Coloso metalúrgico

{11}

Criatura artefacto — Constructo

10/10

Cuesta {X} menos lanzar al Coloso metalúrgico, donde X es el coste de maná convertido total de los artefactos que no sean criatura que controlas.

Sacrificar dos artefactos: Regresa el Coloso metalúrgico de tu cementerio a tu mano.

* Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* El coste total para lanzar el Coloso metalúrgico se define antes de que lo pagues. Por ejemplo, si controlas tres artefactos que no sean criatura, cada uno con un coste de maná convertido de 2 e incluido uno que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total del Coloso metalúrgico es de {5}. Luego puedes sacrificar el artefacto cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.

* Si el coste de maná convertido total de los artefactos que no sean criatura que controlas es de 11 o más, lanzar al Coloso metalúrgico cuesta {0}.

* Una vez que un jugador anuncia que lanza el Coloso metalúrgico, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar cambiar la cantidad de artefactos que controla su controlador antes de definir el coste de ese hechizo.

* La última habilidad del Coloso metalúrgico puede ser activada solo si está en tu cementerio.

Combustión liberadora (*solo mazo de Planeswalker*)

{4} {R}

Conjuro

Combustión liberadora hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Chandra, pirogenia, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para la Combustión liberadora, el hechizo será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No buscarás la carta de Chandra, pirogenia.

Compañero leal

{1} {W}

Criatura — Hiena

3/2

Vigilancia.

El Compañero leal no puede atacar solo.

* El Compañero leal solo puede declararse como atacante si otra criatura se declara como atacante al mismo tiempo. Una vez que está atacando, remover la otra criatura no hará que el Compañero leal deje de estar atacando.

* Si controlas más de una criatura que no puede atacar sola, pueden atacar juntas, incluso si no ataca ninguna otra criatura.

* Aunque el Compañero leal no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador o planeswalker. Por ejemplo, el Compañero leal podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente.

* Si una criatura que no puede atacar sola también debe atacar si puede, su controlador debe atacar con ella y con otra criatura si puede.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, el Compañero leal puede atacar con una criatura que controla tu compañero de equipo, incluso si ninguna otra criatura que controlas ataca.

Condiciones arriesgadas

{2} {B} {G}

Conjuro

Las criaturas que no tengan ningún contador sobre ellas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

* Las Condiciones arriesgadas no tienen en cuenta el tipo de contador que una criatura tenga sobre ella. Ya sea un +1/+1, -1/-1, de carga o de destino, cualquier tipo de contador exime a la criatura de este efecto.

* El conjunto de criaturas afectadas por las Condiciones arriesgadas se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Las criaturas que obtengan un contador más adelante en el turno seguirán teniendo -2/-2. Las criaturas que entren al campo de batalla o pierdan sus contadores más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtienen -2/-2.

Constructo entusiasta

{2}

Criatura artefacto — Constructo

2/2

Cuando el Constructo entusiasta entre al campo de batalla, cada jugador puede adivinar 1. *(Para adivinar 1, mira la primera carta de tu biblioteca, luego puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.)*

* En cuanto la habilidad disparada del Constructo entusiasta se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se esté jugando adivina 1, luego el resto de los jugadores hace lo mismo por orden de turno. Cada jugador conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él.

Construido para aplastar

{R}

Instantáneo

La criatura atacante objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno. Si es una criatura artefacto, gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* Una criatura artefacto gana la habilidad de arrollar además de obtener +3/+3, no en su lugar.

Construido para perdurar

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si es una criatura artefacto, gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

* Una criatura artefacto gana la habilidad de indestructible además de obtener +2/+2, no en su lugar.

Cultivafilos

{3} {G} {G}

Criatura — Artífice elfo

1/1

Fabricar 2. (Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre ella o crea dos fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1.)

Siempre que el Cultivafilos ataque, puedes hacer que otras criaturas atacantes obtengan +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza del Cultivafilos.

* El valor de X se determina en cuanto se resuelve la última habilidad del Cultivafilos. No cambia después, ni siquiera si cambia su fuerza. Si el Cultivafilos ya no está en el campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

* Eliges si tus otras criaturas atacantes obtienen o no +X/+X en cuanto la habilidad disparada del Cultivafilos se resuelve, no en cuanto va a la pila.

* Si la fuerza del Cultivafilos se vuelve negativa, su última habilidad reducirá la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si la fuerza del Cultivafilos es -2, su última habilidad otorga -2/-2 (si eliges que tus criaturas obtengan +X/+X).

Curiosidad morbosa

{1} {B} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar la Curiosidad morbosa, sacrifica un artefacto o criatura.

Roba una cantidad de cartas igual al coste de maná convertido del permanente sacrificado.

* Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Para determinar cuántas cartas debes robar, usa el coste de maná convertido del permanente inmediatamente antes de sacrificarlo.

* Si un efecto copia la Curiosidad morbosa, el controlador de la copia robará la misma cantidad de cartas que determine el original. Su controlador no puede y no tiene que sacrificar un permanente.

Demonio de planes siniestros

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

Criatura — Demonio

5/5

Vuela.

Cuando el Demonio de planes siniestros entre al campo de batalla, todas las demás criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

Siempre que otra criatura muera, obtienes {E} (un contador de energía).

{2} {B}, pagar {EEEE}: Pon en el campo de batalla girada y bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio.

* El conjunto de criaturas afectadas por la primera habilidad disparada del Demonio de planes siniestros se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que entran al campo de batalla más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtienen -2/-2.

* La segunda habilidad disparada del Demonio de planes siniestros se dispara siempre que otra criatura muere por cualquier razón, no solo debido a la primera habilidad disparada.

* Si el Demonio de planes siniestros muere al mismo tiempo que otra criatura, su segunda habilidad disparada se dispara.

* Si el propietario de una criatura deja el juego después de que pongas esa criatura en el campo de batalla con la última habilidad del Demonio de planes siniestros, la criatura desaparece junto con ese jugador. Si dejas el juego antes que ese jugador, la criatura es exiliada.

Depala, piloto ejemplar

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Enano piloto

3/3

Los otros Enanos que controlas obtienen +1/+1.

Cada Vehículo que controlas obtiene +1/+1 mientras sea una criatura.

Siempre que Depala, piloto ejemplar se gire, puedes pagar {X}. Si lo haces, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, pon todas las cartas de Enano y de Vehículo que se encuentren entre ellas en tu mano, y luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* La última habilidad de Depala, piloto ejemplar es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girar a Depala siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarla, como atacar.

* Para que la habilidad se dispare, Depala debe pasar de estar enderezada a estar girada. Si un efecto intenta girar a Depala, pero ya estaba girada en ese momento, esta habilidad no se disparará.

Depósito de flujo etéreo

{4}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo, ganas 1 vida por cada hechizo que hayas lanzado este turno.

Pagar 50 vidas: El Depósito de flujo etéreo hace 50 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* La primera habilidad cuenta el hechizo que la hizo dispararse, más todos los demás hechizos que lanzaste anteriormente en el turno.

* La primera habilidad cuenta los hechizos que lanzaste anteriormente en el turno, incluso si no controlabas el Depósito de flujo etéreo cuando los lanzaste e incluso si esos hechizos fueron contrarrestados.

* La cantidad de hechizos que lanzaste solo se cuenta en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Depósito de flujo etéreo. Por ejemplo, si lanzas un hechizo y luego respondes a la habilidad disparada con un segundo hechizo, ganas 4 vidas en total.

* La primera habilidad del Depósito de flujo etéreo no se dispara cuando lanzas el propio Depósito de flujo etéreo.

Desafío incierto

{3}{G}

Conjuro

Mira las diez primeras cartas de tu biblioteca y exilia hasta dos cartas de criatura de entre ellas. Luego, baraja tu biblioteca. El oponente objetivo puede elegir una de las cartas exiliadas y ponerla en el campo de batalla bajo su control. Pon el resto en el campo de batalla bajo tu control.

* Las cartas de criatura se exilian boca arriba. Tu oponente puede verlas mientras decide si quiere tomar una y cuál.

* Puedes elegir exiliar solo una carta de criatura. Si lo haces, el oponente objetivo elige quién obtiene esa carta.

* Puedes elegir no exiliar ninguna carta de criatura, incluso si hay una o más entre las diez primeras cartas de tu biblioteca.

* Las cartas que mires, pero no exilies, no dejan tu biblioteca. Vuelven a barajarse junto al resto de tu biblioteca.

* En un juego de varios jugadores, debes elegir el oponente objetivo antes de mirar tus diez primeras cartas y decidir lo que quieres exiliar.

Deshacerse de la competencia

{4} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar Deshacerse de la competencia, sacrifica X criaturas.

Destruye X criaturas objetivo.

* Una vez que anuncies que lanzas Deshacerse de la competencia, los jugadores no pueden intentar remover las criaturas que quieres sacrificar.

* Si de algún modo lanzaras Deshacerse de la competencia sin pagar su coste de maná, sigues teniendo que elegir un valor de X y sacrificar X criaturas.

Desintegración no autorizada

{1} {B} {R}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Si controlas un artefacto, la Desintegración no autorizada hace 3 puntos de daño al controlador de esa criatura.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva la Desintegración no autorizada, el hechizo es contrarrestado. Ningún jugador recibe daño.

* Si la criatura objetivo es un objetivo legal pero no es destruida por la Desintegración no autorizada, probablemente porque tiene la habilidad de indestructible, la Desintegración no autorizada le hace igualmente 3 puntos de daño al controlador de la criatura.

* Solo se verifica si controlas un artefacto o no en cuanto la Desintegración no autorizada se resuelve, después de que la criatura sea destruida. Por ejemplo, si destruyes un Alcaide de la feria que exilió a tu criatura artefacto, la Desintegración no autorizada hace 3 puntos de daño al controlador del Alcaide de la feria.

Devorador territorial

{3} {R}

Criatura — Gremlin

2/2

Arrolla.

Siempre que obtengas uno o más {E} (*contadores de energía*), el Devorador territorial obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

* Si obtienes varios {E} a la vez, el Devorador territorial solo obtiene +2/+2 una vez, no +2/+2 por cada {E}. Si obtienes varios {E} en momentos diferentes, la habilidad se dispara una vez en cada momento.

Devota del circuito

{1} {R}

Criatura — Piloto humano

2/1

Prisa.

Siempre que la Devota del circuito tripule un Vehículo, ese Vehículo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

* La habilidad disparada de la Devota del circuito se dispara cuando se gira para activar una habilidad de tripular. Incluso si la Devota del circuito deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, ese Vehículo sigue ganando la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Disparo de ballenero celeste

{2} {W}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo con fuerza de 3 o más. Adivina 1.

* Si la fuerza de la criatura objetivo se convierte en 2 o menos antes de que el Disparo de ballenero celeste se resuelva, el hechizo es contrarrestado. La criatura permanece en el campo de batalla y no adivinarás 1.

Doma del relámpago

{1} {R}

Instantáneo

Elige una criatura objetivo. Obtienes {EEE} (*tres contadores de energía*). Luego puedes pagar cualquier cantidad de {E}. La Doma del relámpago le hace esa misma cantidad de daño a esa criatura.

* Eliges la criatura objetivo en cuanto lanzas la Doma del relámpago. No eliges la cantidad que pagas de {E} hasta que la Doma del relámpago se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges la cantidad que pagas de {E} y el momento en que la criatura recibe un daño igual a la cantidad de {E} que se paga de esta manera.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, la Doma del relámpago es contrarrestada y no sucede ninguno de sus efectos. No obtendrás {EEE} ni podrás pagar ningún {E}.

Dovin Baan

{2} {W} {U}

Planeswalker — Dovin

3

+1: Hasta tu próximo turno, hasta una criatura objetivo obtiene -3/-0 y no se pueden activar sus habilidades activadas.

-1: Ganas 2 vidas y robas una carta.

-7: Obtienes un emblema con “Tus oponentes no pueden enderezar más de dos permanentes durante sus pasos de enderezar”.

* La primera habilidad de Dovin Baan puede hacer objetivo a cualquier criatura, no solo a una con una habilidad activada. También puede ser activada sin hacer objetivo a ninguna criatura.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

* El oponente afectado por el emblema de Dovin Baan es quien elige qué dos permanentes suyos quiere enderezar, no tú.

Encender motores

{3} {R}

Conjuro

Los Vehículos que controlas se convierten en criaturas artefacto hasta el final del turno. Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

* Los Vehículos que controlas se convierten en criaturas artefacto y luego obtienen +2/+0.

* El conjunto de Vehículos y criaturas afectadas por Encender motores se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno no obtendrán +2/+0, y los Vehículos que comiences a controlar más adelante en el turno no se convertirán automáticamente en criaturas y no obtendrán +2/+0.

Enfrentamiento fatídico

{2}{R}{R}

Instantáneo

El Enfrentamiento fatídico hace una cantidad de daño a la criatura o jugador objetivo igual a la cantidad de cartas en tu mano. Descarta todas las cartas en tu mano, luego roba esa misma cantidad de cartas.

* La cantidad de cartas en tu mano se cuenta solo en cuanto se resuelve el Enfrentamiento fatídico. El Enfrentamiento fatídico está en la pila en este momento, así que no cuenta.

* Si el objetivo del Enfrentamiento fatídico se convierte en ilegal, no descartarás tu mano ni robarás ninguna carta.

Era de innovación

{1}{U}

Encantamiento

Siempre que un artefacto o un Artífice entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}. Si lo haces, obtienes {EE} (*dos contadores de energía*).

Pagar {EEEEEE}, sacrificar la Era de innovación: Roba tres cartas.

* Si una criatura que sea a la vez un artefacto y un Artífice entra al campo de batalla bajo tu control, la habilidad disparada de la Era de innovación solo se dispara una vez.

* Puedes pagar {1} solo una vez por cada vez que la primera habilidad de la Era de innovación se resuelva. No puedes pagar más para obtener más de {EE}.

Escrutinio riguroso

{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta de criatura. Ese jugador descarta esa carta.

Adivina 1.

* Adivinas 1 incluso si ese jugador no tiene ninguna carta de criatura que descartar.

Esculpesemillas de Kujar

{1}{G}

Criatura — Druida elfo

1/2

Cuando el Esculpesemillas de Kujar entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

El Esculpesemillas de Kujar puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada.

Experimento descabellado

{3}{R}

Conjuro

Muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de artefacto. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. El Experimento descabellado te hace una cantidad de daño igual a las cartas mostradas de esta manera.

* La cantidad de cartas mostradas de esta manera incluye la carta de artefacto que pusiste en el campo de batalla.

* Una vez que el Experimento descabellado empiece a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna acción salvo las especificadas por el Experimento descabellado hasta que termine de resolverse.

* Todas las habilidades que se disparan en cuanto el artefacto entre al campo de batalla no van a la pila hasta que el Experimento descabellado termine de resolverse.

* Si no muestras una carta de artefacto, barajarás tu biblioteca y recibirás una cantidad de daño igual a la cantidad de cartas en tu biblioteca.

Extracción de esencia

{1}{B}{B}

Instantáneo

La Extracción de esencia hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo y tú ganas 3 vidas.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, la Extracción de esencia es contrarrestada y no ganas vidas.

Feria de Inventores

Tierra legendaria

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas tres artefactos o más, ganas 1 vida.

{T}: Agrega {C} a tu reserva de maná.

{4}, {T}, sacrificar la Feria de Inventores: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Activa esta habilidad solo si controlas tres o más artefactos.

* Ningún jugador puede realizar ninguna acción en un turno antes de que la habilidad disparada de la Feria de Inventores verifique si debe dispararse. Si no controlas tres artefactos o más, no se disparará.

* Si controlas tres artefactos en cuanto la habilidad se resuelve, ganas 1 vida. Los artefactos que controlas en cuanto la habilidad se resuelve no tienen que ser los mismos que controlabas en cuanto se disparó. Si no controlas tres artefactos en ese momento, no ganarás vidas.

* Cuando usas la última habilidad activada de la Feria de Inventores, la cantidad de artefactos que controlas solo se verifica en cuanto la activas. No se verifica de nuevo en cuanto la habilidad se resuelve.

Final organizado

{3}{B}{B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Ganas 1 vida por cada artefacto que controlas.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal antes de que se resuelva el Final organizado, el hechizo es contrarrestado. No ganas ninguna vida.

* La cantidad de artefactos que controlas se cuenta solo en cuanto el Final organizado se resuelve, después de que la criatura sea destruida. Por ejemplo, si destruyes un Alcaide de la feria que exilió tu criatura artefacto, la criatura artefacto regresará y será contada al determinar cuántos artefactos controlas.

Forjafiles sofisticados

{4} {G} {G}

Criatura — Artífice elfo

3/4

Los Forjafiles sofisticados no pueden ser bloqueados por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Fabricar 2. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre ella o crea dos fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1.)*

* Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a los Forjafiles sofisticados, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que los Forjafiles sofisticados dejen de estar bloqueados.

Fragmentar

{W}

Conjuro

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo con coste de maná convertido de 4 o menos.

* Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

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

Fumigar

{3} {W} {W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas. Ganas 1 vida por cada criatura destruida de esta manera.

* Las criaturas destruidas de esta manera cuentan para las vidas que ganes, incluso si van a una zona distinta a un cementerio.

* Las criaturas con la habilidad de indestructible no son destruidas de esta manera.

Gonti, señor de la opulencia

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Bribón etergénito

2/3

Toque mortal.

Cuando Gonti, señor de la opulencia entre al campo de batalla, mira las primeras cuatro cartas de la biblioteca del oponente objetivo y exilia una de ellas boca abajo. Luego, pon el resto en el fondo de esa biblioteca en un orden aleatorio. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes mirarla, lanzarla y gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para lanzarla.

* Puedes mirar esa carta y lanzarla (y gastar maná como si fuera maná de cualquier tipo para hacerlo) incluso si Gonti deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de Gonti, ese jugador no puede mirar la carta ni lanzarla, pero tú todavía puedes.

* Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.

* Sigues pagando los costes de la carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar los costes alternativos, como los costes de emerger, en vez del coste de maná de la carta.

* Gonti no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.

* Lanzar la carta hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.

* Si dejas el juego, la carta permanece exiliada boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarla.

Guía de Ghirapur

{2} {G}

Criatura — Explorador elfo

3/2

{2} {G}: La criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos este turno.

* Una vez que una criatura atacante sea bloqueada, activar la última habilidad del Guía de Ghirapur no hará que deje de estar bloqueada. * Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a una criatura afectada por la habilidad del Guía de Ghirapur, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que la criatura atacante deje de estar bloqueada.

Hacer obsoleto

{2} {B}

Instantáneo

Las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -1/-1 hasta el final del turno.

* El conjunto de criaturas afectadas por Hacer obsoleto se determina en cuanto el hechizo se resuelve. * Las criaturas que tus oponentes comienzan a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtienen -1/-1.

Hasta el último segundo

{2} {B} {B}

Encantamiento

Hasta el último segundo entra al campo de batalla con siete contadores de hora sobre él.

Al comienzo de tu paso de robar, roba una carta adicional y remueve dos contadores de hora de Hasta el último segundo.

Tu tamaño máximo de mano es igual a la cantidad de contadores de hora sobre Hasta el último segundo.

Siempre que descartes una carta, pierdes 1 vida.

* Si varios efectos intentan restringir tu tamaño máximo de mano a una cierta cantidad o afirman que no tienes tamaño máximo de mano, el último que se creó es el que se aplica.

* Si Hasta el último segundo solo tiene un contador de hora sobre él, su primera habilidad disparada removerá ese contador.

* Si Hasta el último segundo no tiene contadores de hora sobre él, su primera habilidad disparada seguirá disparándose y hará que robes una carta adicional, aunque no puedas remover ningún contador.

* Tu tamaño máximo de mano solo se verifica durante el paso de limpieza de tu turno. En otros momentos, puede que tengas más cartas en la mano que tu tamaño máximo de mano.

* Si descartas una carta durante tu paso de limpieza mientras controlas Hasta el último segundo, su última habilidad se disparará y los jugadores obtendrán la prioridad en tu paso de limpieza. Tendrás otro paso de limpieza después de ese antes de pasar al turno del siguiente jugador.

Incautación

{3} {U} {U}

Conjuro

Elige un artefacto o criatura objetivo. Obtienes {EEEE} (*cuatro contadores de energía*). Luego puedes pagar una cantidad de {E} igual al coste de maná convertido de ese permanente. Si lo haces, ganas el control de él.

* Eliges el artefacto o la criatura objetivo en cuanto lanzas la Incautación. No eliges si quieres pagar o no una cantidad de {E} hasta que la Incautación se resuelve. Si el objetivo se convierte en un objetivo ilegal, la Incautación será contrarrestada y no obtendrás {EEEE}.

* Si la criatura o artefacto objetivo tiene un coste de maná convertido de 0, puedes elegir pagar cero energía y ganar su control.

* Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

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

* En un juego de varios jugadores, si el propietario de un permanente deja el juego después de que hayas ganado su control, el permanente desaparece junto con ese jugador. Si dejas el juego antes que ese jugador, el efecto de cambio de control se termina.

Ingeniería aplicada

{3} {G} {W}

Conjuro

Elige uno:

- La criatura objetivo obtiene +5/+5 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
- Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

* El conjunto de criaturas afectadas por el segundo modo de la Ingeniería aplicada se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtienen +2/+2 ni ganan la habilidad de vigilancia.

Inspector de la fundición

{3}

Criatura artefacto — Constructo

3/2

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

* Si un hechizo de artefacto tiene {X} en su coste de maná, elige primero el valor de X y luego reduce ese coste en {1}. Por ejemplo, si eliges que X sea 4, lanzar un artefacto que cueste {X} costará {3} si controlas al Inspector de la fundición.

* Una vez que un jugador anuncia un hechizo de artefacto, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar remover al Inspector de la fundición del campo de batalla antes de definir el coste de ese hechizo.

Invasor de chapiteles

{2}{R}

Criatura — Bribón humano

3/2

Siempre que el Invasor de chapiteles se gire, hace 1 punto de daño a cada oponente.

* Esta es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girar al Invasor de chapiteles siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarlo, como atacar.

* Para que la habilidad se dispare, el Invasor de chapiteles debe pasar de estar enderezado a estar girado. Si un efecto intenta girarlo, pero ya estaba girado en ese momento, esta habilidad no se disparará.

Invocaciones metalúrgicas

{3}{U}{U}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora X/X, donde X es el coste de maná convertido de ese hechizo.

{3}{U}{U}, exiliar las Invocaciones metalúrgicas: Regresa todas las cartas de instantáneo o de conjuro de tu cementerio a tu mano. Activa esta habilidad solo si controlas seis o más artefactos.

* Para un hechizo con {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar su coste de maná convertido. Por ejemplo, el Choque de voluntades es un hechizo de instantáneo con coste de maná de {X}{U}. Si eliges 2 como valor de X, el Choque de voluntades tiene un coste de maná convertido de 3 y la habilidad de las Invocaciones metalúrgicas creará una ficha 3/3.

* La primera habilidad de las Invocaciones metalúrgicas se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

* Si la primera habilidad de las Invocaciones metalúrgicas se resuelve y el hechizo que hizo que se disparara ha sido contrarrestado, usa el coste de maná convertido de ese hechizo tal como existió por última vez en la pila para determinar el valor de X.

* La cantidad de artefactos que controlas se verifica solo en cuanto activas la última habilidad de las Invocaciones metalúrgicas. No se verifica de nuevo en cuanto la habilidad se resuelve.

Jueza de forja de armaduras

{3}{G}

Criatura — Artífice elfo

3/3

Cuando la Jueza de forja de armaduras entre al campo de batalla, roba una carta por cada criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella.

* La cantidad de criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas solo se cuenta en cuanto se resuelve la habilidad disparada de la Jueza de forja de armaduras. Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada intentando cambiar esa cantidad.

* La habilidad de la Jueza de forja de armaduras cuenta la cantidad de criaturas, no la cantidad de contadores. Una criatura con más de un contador +1/+1 no hará que robes más de una carta.

Kambal, Cónsul de Abastecimiento

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/3

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea de criatura, ese jugador pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

* La habilidad de Kambal se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

* Un hechizo que no sea de criatura es un hechizo que no es una criatura de ningún modo. Un hechizo de criatura artefacto sigue siendo un hechizo de criatura. Las tierras no son hechizos.

Líder de los contrabandistas

{U}{B}

Criatura — Bribón etergénito

1/4

Vínculo vital.

Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, adivina 1.

* Si varios artefactos entran al campo de batalla simultáneamente, adivinarás 1 esa cantidad de veces. No mirarás más de una carta de tu biblioteca a la vez.

Llave de la ciudad

{2}

Artefacto

{T}, descartar una carta: Hasta una criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

Siempre que la Llave de la ciudad se enderece, puedes pagar {2}. Si lo haces, roba una carta.

* Puedes activar la primera habilidad de la Llave de la ciudad sin hacer objetivo a ninguna criatura.

* Activar la habilidad de la Llave de la ciudad haciendo objetivo a una criatura que ya ha sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

* La última habilidad de la Llave de la ciudad se dispara durante tu paso de enderezar, pero va a la pila al mismo tiempo que las habilidades que se disparan al comienzo de tu paso de mantenimiento. Aunque la habilidad de la Llave de la ciudad se disparó primero, puedes colocarla antes o después de las otras habilidades que controlas que van a la pila en este momento.

* Puedes pagar {2} solo una vez por cada vez que la habilidad disparada de la Llave de la ciudad se resuelve. No puedes pagar más para robar cartas adicionales.

Maestra titiritera

{4}{B}{B}

Criatura — Artífice humano

1/3

Fabricar 3. (Cuando esta criatura entre al campo de batalla, pon tres contadores +1/+1 sobre ella o crea tres fichas de criatura artefacto Servo incoloras 1/1.)

Siempre que un artefacto que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, el oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a la fuerza de la Maestra titiritera.

* La cantidad de vidas perdidas se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de la Maestra titiritera. Si la Maestra titiritera ya no está en el campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas se pierden.

* Si la fuerza de la Maestra titiritera es negativa, el oponente objetivo no pierde (ni gana) vidas.

* Si la Maestra titiritera y un artefacto que controlas van a un cementerio al mismo tiempo, la habilidad de la Maestra titiritera se dispara.

* Las fichas de artefacto que sean sacrificadas o destruidas van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la última habilidad de la Maestra titiritera se disparará.

Maestría de Saheeli

{4} {U} {U}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- Crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo.
- Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos.

* La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* Si eliges el segundo modo, la ficha es un artefacto además de sus otros tipos. Este es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar.

* Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si el permanente copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente copiado es un Ego alterado), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente copiaba.

* Si el permanente copiado es una ficha, la ficha creada por la Maestría de Saheeli copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha.

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

* Si eliges ambos modos, puedes hacer objetivo a una sola criatura artefacto dos veces y obtener dos copias de esa criatura artefacto.

* Si eliges ambos modos, las fichas entran una después de otra. Por lo tanto, si la ficha creada por el segundo modo tiene una habilidad que se dispara “siempre que un artefacto entre al campo de batalla”, la ficha creada por el primer modo ya estará en el campo de batalla y no hará que se dispare esa habilidad.

* Cualquier habilidad que se dispare durante la resolución de la Maestría de Saheeli no irá a la pila hasta que la Maestría de Saheeli termine de resolverse. Si al crear la primera ficha se dispara una habilidad, esa habilidad puede hacer objetivo a la segunda ficha, y viceversa.

Maestro artilugista

{2} {W}

Criatura — Artífice enano

3/2

Los Servos y Tópteros que controlas obtienen +1/+1.

{3} {W}: Crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.

* Una criatura que es tanto un Servo como un Tóptero obtiene +1/+1, no +2/+2.

Maestro de forja de herramientas

{W}

Criatura — Enano artífice

1/1

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas un artefacto, el Maestro de forja de herramientas obtiene +2/+1 hasta el final del turno. Si controlas tres o más artefactos, también gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

* Si no controlas ningún artefacto en cuanto comienza tu fase de combate, la habilidad disparada del Maestro de forja de herramientas no se dispara. Si no controlas ningún artefacto en cuanto la habilidad se resuelve, no tiene ningún efecto.

* Solo se verifica si controlas tres artefactos o más en cuanto la habilidad disparada se resuelve.

Maniobra acrobática

{2} {W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas, luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Roba una carta.

* Una vez que la criatura regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la criatura que fue exiliada. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido antes de ser exiliada. Cualquier contador +1/+1 sobre ella o cualquier aura anexada a ella se remueve, y los equipos quedarán desanexados.

* Si se exilia una ficha de criatura de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Maravilla depuradora de éter

{4}

Artefacto legendario

Siempre que un permanente que controlas vaya a un cementerio, obtienes {E} (*un contador de energía*).

{T}, pagar {EEEEEE}: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar una carta que se encuentre entre ellas sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

* La primera habilidad de la Maravilla depuradora de éter se dispara siempre que cualquier permanente que controlas va a un cementerio desde el campo de batalla, incluida la propia Maravilla depuradora de éter y otros permanentes que vayan a un cementerio al mismo tiempo que ella.

* Las fichas que sean sacrificadas o destruidas van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la primera habilidad de la Maravilla depuradora de éter se disparará.

* La carta lanzada con la segunda habilidad de la Maravilla depuradora de éter se lanza desde tu biblioteca.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Sabotaje incendiario, debes pagarlos para lanzarla.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Maravilla multiforme

{5}

Criatura artefacto — Constructo

3/3

Cuando la Maravilla multiforme entre al campo de batalla, obtienes {EEE} (*tres contadores de energía*).

Pagar {E}: La Maravilla multiforme gana a tu elección la habilidad de volar, vigilancia o vínculo vital hasta el final del turno.

Pagar {E}: La Maravilla multiforme obtiene +2/-2 o -2/+2 hasta el final del turno.

* En cuanto activas una de las dos habilidades activadas de la Maravilla multiforme, debes anunciar cuál estás activando. Sin embargo, no eliges el efecto de esa habilidad hasta que se resuelve. Por ejemplo, debes anunciar que activas la segunda habilidad de la Maravilla multiforme, pero no eliges la palabra clave que gana hasta que la habilidad se resuelve.

* Varias copias de las habilidades de volar, vigilancia o vínculo vital son redundantes.

Mastodonte fortificado

{5}

Criatura artefacto — Elefante

4/5

{W}: El Mastodonte fortificado gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

* Una vez que el Mastodonte fortificado está girado y atacando, ganar vigilancia no hará que se enderece.

Matón de Embraal

{1}{B}

Criatura — Guerrero humano

3/1

El Matón de Embraal entra al campo de batalla girado.

El Matón de Embraal tiene la habilidad de amenaza mientras controle un artefacto.

* Una vez que una criatura bloquea al Matón de Embraal, ganar la habilidad de amenaza no hará que el Matón de Embraal deje de estar bloqueado.

Mecatitán cataclísmico

{3}{W}{W}

Criatura artefacto — Constructo

4/5

Vigilancia.

Cuando el Mecatitán cataclísmico entre al campo de batalla, cada jugador elige un artefacto, una criatura, un encantamiento y un planeswalker de entre los permanentes que no sean tierra y que ese jugador controla. Luego, sacrifica el resto.

* En primer lugar, el jugador cuyo turno se esté jugando elige los permanentes que controla, luego el resto de los jugadores hacen lo mismo por orden de turno. Cada jugador conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él. Luego, todos los permanentes no elegidos que no sean tierra se sacrifican simultáneamente.

* Un permanente con más de un tipo puede ser elegido como uno de los tipos o ambos. Por ejemplo, una criatura artefacto puede ser elegida como artefacto, como criatura o como ambos. Elegir el mismo permanente dos veces de esta manera tiene el mismo resultado que elegirlo una vez.

* El Mecatitán cataclísmico será sacrificado por su propia habilidad si no lo eliges como tu artefacto o tu criatura.

* No se puede elegir tierras y no serán sacrificadas, incluso si tienen otros tipos (como una tierra artefacto).

* Si no controlas ningún permanente de uno de los tipos, sigues eligiendo los permanentes de los tipos que controlas.

Mecatitán combustible

{4} {R} {R}

Criatura artefacto — Constructo

6/6

Daña primero.

Cuando el Mecatitán combustible entre al campo de batalla, el oponente objetivo puede hacer que robes tres cartas. Si ese jugador no lo hace, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Luego, el Mecatitán combustible hace una cantidad de daño a ese jugador igual al coste de maná convertido total de esas cartas.

* Si una de las cartas puestas en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si tienes menos de tres cartas en tu biblioteca, el oponente puede elegir que robes tres cartas. Si es así, perderás el juego en cuanto se verifiquen las acciones basadas en estado.

* Mientras la habilidad disparada del Mecatitán combustible se resuelve, ningún jugador puede realizar otra acción salvo las especificadas por el Mecatitán. Una vez que el oponente toma una decisión, los jugadores no pueden lanzar hechizos ni activar habilidades hasta después de que las cartas se roben o vayan al cementerio y se haya hecho el daño (si procede).

Mecatitán letal

{4} {B} {B}

Criatura artefacto — Constructo

5/4

Amenaza.

Cuando el Mecatitán letal entre al campo de batalla, puedes destruir otra criatura objetivo. Si una criatura es destruida de esta manera, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

* Usa la resistencia de la criatura tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas.

* Si la criatura objetivo tiene la habilidad de indestructible, no es destruida de esta manera y no ganas vidas. Si es destruida, pero va a una zona que no sea un cementerio, ganas vidas.

Mecatitán torrencial

{4} {U} {U}

Criatura artefacto — Constructo

5/6

Destello.

Cuando el Mecatitán torrencial entre al campo de batalla, puedes lanzar la carta de instantáneo objetivo de tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si esa carta fuera a ser puesta en tu cementerio este turno, en vez de eso, exíliala.

* Si lanzas la carta, lo haces como parte de la resolución de la habilidad disparada del Mecatitán torrencial. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Las restricciones de tiempo (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) se siguen aplicando.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Sabotaje incendiario, debes pagarlos para lanzarla.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Mecatitán verdeante

{3}{G}{G}

Criatura artefacto — Constructo

4/4

Arrolla.

Cuando el Mecatitán verdeante entre al campo de batalla, distribuye cuatro contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas.

* Tú eliges cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la habilidad disparada del Mecatitán verdeante en la pila. Cada criatura objetivo debe tener por lo menos un contador asignado.

* Si una de las criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta a la habilidad disparada del Mecatitán verdeante, los contadores +1/+1 que se pondrían sobre esa criatura se pierden. No pueden ponerse sobre otro objetivo legal.

* El Mecatitán verdeante puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada.

Mensajero de Bomat

{1}

Criatura artefacto — Constructo

1/1

Prisa.

Siempre que el Mensajero de Bomat ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo. *(No puedes mirarla.)* {R}, descartar tu mano, sacrificar el Mensajero de Bomat: Pon todas las cartas exiliadas con el Mensajero de Bomat en las manos de sus propietarios.

* Cada Mensajero de Bomat que controlas tiene su propia provisión de cartas. La última habilidad del Mensajero de Bomat solo pone en tu mano esas cartas, no las de cualquier otro Mensajero de Bomat.

* Si el Mensajero de Bomat deja el campo de batalla antes de que actives su última habilidad, todas las cartas exiliadas con su habilidad disparada permanecen exiliadas boca abajo durante el resto del juego. Si de algún modo regresas la misma carta Mensajero de Bomat al campo de batalla, será un objeto distinto sin conexión con esas cartas boca abajo.

* Puedes pagar el coste de “descartar tu mano” incluso si tu mano contiene cero cartas.

Merodeador etergénito

{3}{B}

Criatura — Bribón etergénito

2/2

Vuela, vínculo vital.

Cuando el Merodeador etergénito entre al campo de batalla, mueve cualquier cantidad de contadores +1/+1 de otros permanentes que controlas al Merodeador etergénito.

* Puedes mover los contadores +1/+1 de todos los otros permanentes que controlas, no solo de uno.

* Tú eliges qué contadores quieres mover en cuanto la habilidad disparada del Merodeador etergénito se resuelve.

* Puedes elegir mover cero contadores +1/+1.

* Si una criatura ha recibido daño, ese daño continúa marcado sobre ella hasta el paso de limpieza. Si el Merodeador etergénito recibe contadores de una criatura que ha recibido daño, esa criatura será destruida si el daño es ahora letal.

Método natural

{1}{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas gana las habilidades de vigilancia y arrollar hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

* No puedes lanzar el Método natural a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.

* Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto el Método natural se resuelve, no se hará el daño.

* Si la criatura que no controlas es un objetivo ilegal en cuanto el Método natural intente resolverse, la criatura que controlas ganará igualmente las habilidades de vigilancia y arrollar.

* Arrollar solo se aplica a la asignación de daño de combate, no al daño que el Método natural posibilita que la criatura haga.

Módulo de animación

{1}

Artefacto

Siempre que se pongan uno o más contadores +1/+1 sobre un permanente que controlas, puedes pagar {1}. Si lo haces, crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.

{3}, {T}: Elige un contador sobre el permanente o el jugador objetivo. Ese permanente o jugador obtiene otro contador del mismo tipo.

* Si se ponen contadores +1/+1 sobre más de un permanente que controlas al mismo tiempo, la primera habilidad del Módulo de animación se dispara una vez por cada uno de esos permanentes.

* Las habilidades que se disparan cuando los contadores se ponen sobre un permanente se disparan cuando un permanente entra al campo de batalla con contadores y cuando un jugador pone contadores sobre un permanente.

* Puedes pagar {1} solo una vez por cada vez que la primera habilidad del Módulo de animación se resuelva. No puedes pagar más para crear fichas de Servo adicionales.

Módulo de fabricación

{3}

Artefacto

Siempre que obtengas uno o más {E} (*contadores de energía*), pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{4}, {T}: Obtienes {E}.

* Si obtienes varios {E} a la vez, solo pones un contador +1/+1 sobre una criatura, no un contador por cada {E}. Si obtienes varios {E} en momentos diferentes, la habilidad del Módulo de fabricación se dispara una vez en cada momento.

Nissa, artesana de la naturaleza (*solo mazo de Planeswalker*)

{4} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+3: Ganas 3 vidas.

−4: Muestra las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla todas las cartas de tierra entre ellas y el resto en tu mano.

−12: Las criaturas que controlas obtienen +5/+5 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

* El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad de Nissa se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que comienzas a controlar más adelante en el turno y los permanentes que no sean criaturas y que se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtienen +5/+5 ni ganan la habilidad de arrollar.

Nissa, fuerza vital

{3} {G} {G}

Planeswalker — Nissa

5

+1: Endereza la tierra objetivo que controlas. Hasta tu próximo turno, se convierte en una criatura Elemental 5/5 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

−3: Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

−6: Obtienes un emblema con “Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes robar una carta”.

* Puedes activar la primera habilidad de Nissa haciendo objetivo a una tierra que ya está enderezada.

* Después de resolver la primera habilidad de Nissa, la tierra objetivo sigue teniendo las habilidades y los otros tipos que tuviera antes de convertirse en una criatura.

* Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Oviya Pashiri, fraguavidas sabia

{G}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/2

{2} {G}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Servo incolora 1/1.

{4} {G}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora X/X, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

* El valor de X se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de Oviya Pashiri. * La fuerza y la resistencia de la ficha no cambiarán si cambia la cantidad de criaturas que controlas.

* La ficha de Constructo que creas no cuenta para X por la habilidad que la crea.

Padeem, Cónsul de Innovación

{3}{U}

Criatura legendaria — Artífice vedalken

1/4

Los artefactos que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

Al comienzo de tu mantenimiento, si controlas el artefacto con el coste de maná convertido más alto o empatado por el coste de maná convertido más alto, roba una carta.

* El artefacto que controlas debe tener el coste de maná convertido más alto solo entre los artefactos del campo de batalla, no entre todos los permanentes del campo de batalla.

* Si un artefacto tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si no controlas un artefacto con el coste de maná convertido más alto cuando comienza tu mantenimiento, la segunda habilidad de Padeem no se dispara. No puedes lanzar un instantáneo para destruir el artefacto de un oponente durante tu turno antes de que empiece tu mantenimiento.

* Si ya no controlas un artefacto con el coste de maná convertido más alto en cuanto la habilidad disparada de Padeem se resuelve, no robas una carta.

Panharmónico

{4}

Artefacto

Si un artefacto o criatura que entra al campo de batalla hiciera que una habilidad disparada de un permanente que controlas se disparase, esa habilidad se dispara una vez más.

* El Panharmónico afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de un artefacto o criatura y a otras habilidades disparadas que fueran a dispararse cuando un artefacto o criatura entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.

No afecta a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla con contadores sobre él.

* Las habilidades que usan “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, como elegir una criatura para copiar con Clon, no son afectadas.

* El efecto del Panharmónico no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. Todas las decisiones tomadas al ponerlo en la pila, como modos u objetivos, se toman de forma separada para cada copia de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si obtener contadores o Servos para la habilidad de fabricar, también se toman de forma individual.

* El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “artefactos” o “criaturas”. Por ejemplo, el Amuleto de vigor dice: “Siempre que un permanente entre al campo de batalla girado y bajo tu control, enderézalo”. Si una criatura entra al campo de batalla girada y bajo tu control, la habilidad del Amuleto de vigor se disparará dos veces. Si una tierra (que no sea también un artefacto o una criatura) entra al campo de batalla girada y bajo tu control, la habilidad del Amuleto de vigor se disparará solo una vez.

* Mira el permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si controlas una Red de micosintético, que dice en parte: “Todos los permanentes son artefactos además de sus otros tipos”, un encantamiento que entre al campo de batalla hará que las habilidades disparadas se disparen una vez más.

* Si controlas dos Panharmónicos, un artefacto o criatura que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Un tercer Panharmónico hace que las habilidades se disparen cuatro veces, un cuarto que se disparen cinco, y así sucesivamente.

* El Panharmónico afecta a las habilidades disparadas de los permanentes que controlas que se disparan cuando un artefacto o criatura entra al campo de batalla bajo el control de cualquier jugador, no solo el tuyo.

* Si el Panharmónico y un artefacto o criatura entran al campo de batalla al mismo tiempo, esos permanentes que entran al campo de batalla harán que las habilidades disparadas se disparen una vez más.

* Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Cetro isócrono se dispara dos veces y dos cartas de instantáneo son exiliadas, ambas se copiarán cuando su segunda habilidad sea activada. Puedes lanzar cualquiera de las dos o ambas copias en cualquier orden.

* En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad requiere algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los costes de maná convertidos de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Paquidermo de la feria

{2}{G}

Criatura — Elefante

2/2

Al comienzo de cada paso final, si se puso un contador +1/+1 sobre un permanente bajo tu control este turno, pon un contador +1/+1 sobre el Paquidermo de la feria.

* La habilidad del Paquidermo de la feria se dispara si, en cualquier momento de este turno, se puso un contador +1/+1 sobre un permanente que controlabas en el momento de ponerlo. No importa si todavía controlas ese permanente o si todavía tiene un contador sobre él.

* Si no se ha colocado aún un contador +1/+1 en el momento en que empieza un paso final, la habilidad del Paquidermo de la feria no se dispara. Si otra habilidad se dispara durante el paso final y pone un contador +1/+1 sobre un permanente que controlas, no pondrás un contador +1/+1 sobre el Paquidermo de la feria.

Patrullero del noveno puente

{1}{W}

Criatura — Enano soldado

1/1

Siempre que otra criatura que controlas deje el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre el Patrullero del noveno puente.

* Si el Patrullero del noveno puente y otra criatura que controlas mueren simultáneamente (quizás porque ambas estaban atacando o bloqueando), el Patrullero del noveno puente no estará en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelva. No puede ser salvado por el contador +1/+1 que se pondría sobre él.

* La habilidad del Patrullero del noveno puente no se fija en dónde fue la criatura o si es una criatura en su nueva zona. Puede que haya muerto, fuera exiliada, regresara a tu mano, etcétera. No se disparará si un objeto permanece en el campo de batalla pero deja de ser una criatura.

Pavo real de Dukhara

{4}

Criatura artefacto — Ave

2/4

{U}: El Pavo real de Dukhara gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

* Activar la habilidad del Pavo real de Dukhara después de que haya sido bloqueado por una criatura sin la habilidad de volar o alcance no hará que quede desbloqueado.

Perforador electrostático

{3}

Criatura artefacto — Constructo

1/1

Cuando el Perforador electrostático entre al campo de batalla, obtienes {EEE} (*tres contadores de energía*).

Pagar {EEE}: El Perforador electrostático obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es su fuerza.

* El valor de X se determina en cuanto se resuelve la última habilidad del Perforador electrostático.

* Si la fuerza del Perforador electrostático se vuelve negativa, su última habilidad reducirá la fuerza y la resistencia. Por ejemplo, si la fuerza del Perforador electrostático es -2, su última habilidad le otorga -2/-2.

Pia Nalaar

{2} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/2

Cuando Pia Nalaar entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

{1} {R}: La criatura artefacto objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

{1}, sacrifica un artefacto: La criatura objetivo no puede bloquear este turno.

* Una vez que una criatura bloquea a una criatura atacante, activar la última habilidad de Pia Nalaar no hará que la criatura atacante deje de estar bloqueada.

* La “regla de leyendas” solo se fija en los permanentes legendarios que tengan exactamente el mismo nombre en inglés. La carta de *Kaladesh* Pia Nalaar y la carta de *Magic Orígenes* Pia y Kiran Nalaar tienen distintos nombres, así que puedes controlar ambas a la vez.

Piloto veterano

{R} {W}

Criatura — Enano piloto

3/1

Cuando el Piloto veterano entre al campo de batalla, adivina 2.

Siempre que el Piloto veterano tripule un Vehículo, ese Vehículo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

* La última habilidad del Piloto veterano se dispara cuando se gira para activar una habilidad de tripular. Incluso si el Piloto veterano deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, ese Vehículo sigue ganando +1/+1 hasta el final del turno.

* La última habilidad del Piloto veterano se resuelve antes que la habilidad de tripular que se activó al girarlo. La bonificación +1/+1 será efectiva en cuanto el Vehículo se convierta en una criatura artefacto.

Pirohélice de Chandra

{1}{R}

Instantáneo

La Pirohélice de Chandra hace 2 puntos de daño divididos como elijas entre una o dos criaturas y/o jugadores objetivo.

* Divides el daño en cuanto lanzas la Pirohélice de Chandra, no en cuanto se resuelve. Debe asignarse al menos 1 punto de daño a cada objetivo. En otras palabras, en cuanto lanzas la Pirohélice de Chandra, eliges si le harás 2 puntos de daño a un mismo objetivo o si le harás 1 punto de daño a cada uno de dos objetivos.

* Si la Pirohélice de Chandra hace objetivo a dos criaturas y una se convierte en un objetivo ilegal, el objetivo restante recibe 1 punto de daño, no 2.

Planes turbios

{1}{B}

Encantamiento

Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {1}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{1}{B}, sacrificar los Planes turbios: Destruye la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo si controlas dos o más artefactos.

* Puedes pagar {1} solo una vez por cada vez que la habilidad disparada de los Planes turbios se resuelva. No puedes pagar más para que tus oponentes pierdan más vidas.

* La cantidad de artefactos que controlas se verifica solo cuando activas la última habilidad de los Planes turbios. No se verifica de nuevo en cuanto la habilidad se resuelve.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de los Planes turbios hace que el equipo oponente pierda un total de 2 vidas. Tú solo ganas 1 vida.

Planetario de Ghirapur

{4}

Artefacto

Cada jugador puede jugar una tierra adicional durante cada uno de sus turnos.

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, si ese jugador no tiene cartas en su mano, ese jugador roba tres cartas.

* La primera habilidad del Planetario de Ghirapur permite a un jugador jugar una tierra adicional durante su fase principal. Hacerlo sigue las reglas normales sobre cuándo jugar tierras.

* La primera habilidad del Planetario de Ghirapur es acumulativa si hay más de uno en el campo de batalla.

* Ningún jugador puede realizar ninguna acción en un turno antes de que la segunda habilidad del Planetario de Ghirapur verifique si debe dispararse. Si el jugador cuyo turno se está jugando tiene alguna carta en la mano, no se dispara.

* Si el jugador tiene alguna carta en la mano en cuanto la segunda habilidad del Planetario de Ghirapur se resuelve, la habilidad no hace nada. En particular, un segundo Planetario de Ghirapur no hará que un jugador robe tres cartas más, a menos que el jugador vacíe su mano después de resolver el disparo del primero.

* El paso de robar viene después del paso de mantenimiento, por lo que robar una carta como acción basada en estado no afectará a si se dispara o no la segunda habilidad del Planetario de Ghirapur.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad del Planetario de Ghirapur se dispara por separado para cada jugador del equipo. Si un jugador tiene cartas en la mano, todavía puede dispararse para el otro jugador.

Puñomaza perforapuestas

{3} {R}

Criatura — Guerrero humano

4/2

Cuando el Puñomaza perforapuestas entre al campo de batalla, obtienes {EE} (*dos contadores de energía*).

Siempre que el Puñomaza perforapuestas ataque, puedes pagar {E}. Si lo haces, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

* La criatura objetivo no puede bloquear a ninguna criatura este turno. El efecto no está restringido a si la criatura puede bloquear al Puñomaza perforapuestas.

Rashmi, escultora de eternidades

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Druida elfo

2/3

Siempre que lances tu primer hechizo cada turno, muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta que no sea tierra con coste de maná convertido menor que el del hechizo, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Si no lanzas la carta mostrada, ponla en tu mano.

* Si la carta mostrada es una carta de tierra, ponla en tu mano.

* La habilidad de Rashmi se dispara cuando lanzas tu primer hechizo cada turno, no solo en tu turno.

* Rashmi debe estar en el campo de batalla en el momento en que lances tu primer hechizo. Si ese hechizo es la propia Rashmi, la habilidad de Rashmi no puede dispararse. Si ese hechizo hace que Rashmi deje el campo de batalla como coste adicional para lanzarlo, la habilidad de Rashmi no puede dispararse.

* La habilidad de Rashmi se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Si lanzas un hechizo usando la habilidad, también se resolverá antes que el hechizo inicial.

* Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo. Para las cartas en tu biblioteca con {X} en sus costes de maná, X se considera 0.

* Si la primera habilidad de Rashmi se resuelve y el hechizo que hizo que se disparara ha sido contrarrestado, usa el coste de maná convertido de ese hechizo tal como existió por última vez en la pila para determinar si puedes lanzar o no la primera carta de tu biblioteca.

* Si lanzas la primera carta de tu biblioteca, lo haces como parte de la resolución de la habilidad de Rashmi. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran los permisos de tiempo basados en el tipo de carta, pero otras restricciones (como “Lanza [esta carta] solo durante el combate”) no.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de emerger. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los del Reencuentro catártico, debes pagarlos para lanzarla.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.

Reencuentro catártico

{1} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar el Reencuentro catártico, descarta dos cartas.

Roba tres cartas.

* Ya que descartar dos cartas es un coste adicional, no puedes lanzar el Reencuentro catártico si no tienes al menos otras dos cartas en la mano.

Regateo inteligente

{4} {U}

Conjuro

Intercambia el control del artefacto objetivo que controlas y el artefacto o la criatura objetivo que no controlas.

* Si uno de los permanentes objetivo es un objetivo ilegal en cuanto el Regateo inteligente se resuelve, el intercambio no tiene lugar.

* Ganar el control de un equipo no hace que se mueva, aunque te permitirá activar su habilidad de equipar más adelante para anexarlo a una criatura que controlas.

* 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 y todos los efectos que le otorgan al jugador el control de los permanentes terminan inmediatamente.

Reloj perpetuo

{2}

Artefacto

{T}: Pon las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

{2}, exiliar el Reloj perpetuo: Baraja cualquier cantidad de cartas objetivo de tu cementerio en tu biblioteca.

* Puedes activar la segunda habilidad del Reloj perpetuo sin objetivos solo para barajar tu biblioteca. Si eliges algún objetivo y todos se convierten en objetivos ilegales, la habilidad será contrarrestada y no barajarás tu biblioteca.

Represalia colérica

{3} {R}

Conjuro

La Represalia colérica hace 2 puntos de daño a cada una de dos criaturas y/o jugadores objetivo.

* No puedes hacer objetivo a la misma criatura o jugador dos veces para que un solo receptor obtenga 4 puntos de daño.

Resultado paradójico

{3} {U}

Instantáneo

Regresa cualquier cantidad de permanentes objetivo que no sean tierra ni ficha y que controlas a las manos de sus propietarios. Roba una carta por cada carta regresada a tu mano de esta manera.

* Si controlas algunos de los permanentes objetivo, pero no eres su propietario, estos no contarán a la hora de determinar cuántas cartas robas.

* Si un permanente combinado regresa a tu mano de esta manera, robarás dos cartas por él.

Roc de vendaval etéreo

{2}{W}{W}

Criatura — Ave

3/3

Vuela.

Siempre que el Roc de vendaval etéreo u otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, obtienes {E} (*un contador de energía*).

Siempre que el Roc de vendaval etéreo ataque, puedes pagar {EE}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre él y gira hasta una criatura objetivo que controla el jugador defensor.

* Una criatura que entre al campo de batalla al mismo tiempo que el Roc de vendaval etéreo hace que se dispare su primera habilidad disparada.

* La última habilidad disparada del Roc de vendaval etéreo se resuelve antes de elegir bloqueadoras. Una criatura girada de esta manera no podrá bloquear.

* No es necesario que hagas objetivo a una criatura con la última habilidad del Roc de vendaval etéreo. Si eliges un objetivo y ese objetivo se convierte en ilegal, la habilidad es contrarrestada y no podrás pagar {EE} para poner un contador sobre el Roc de vendaval etéreo.

Saheeli Rai

{1}{U}{R}

Planeswalker — Saheeli

3

+1: Adivina 1. Saheeli Rai hace 1 punto de daño a cada oponente.

−2: Crea una ficha que es una copia del artefacto o criatura objetivo que controlas, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Esa ficha gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final.

−7: Busca en tu biblioteca hasta tres cartas de artefacto con nombres distintos, ponlas en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

* La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* La ficha es un artefacto además de sus otros tipos. Este es un valor copiable de la ficha que otros efectos pueden copiar. La habilidad de prisa y la habilidad disparada retrasada de la habilidad no son copiables.

* Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

* Si el permanente copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente copiado es un Ego alterado), entonces la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente copiaba.

* Si el permanente copiado es una ficha, la ficha creada por Saheeli copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha.

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

* En cuanto la última habilidad de Saheeli se resuelva, los tres artefactos entran al campo de batalla al mismo tiempo. Las habilidades disparadas de cualquiera de esos artefactos verán a los tres entrar al campo de batalla. Los

efectos de reemplazo, como los del Acero esculpido, no verán a los otros en el campo de batalla en cuanto se apliquen.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Saheeli hace que el equipo oponente reciba 2 puntos de daño en total.

Saurio de Sueldafirme

{3}

Criatura artefacto — Lagarto

3/2

{R}: El Saurio de Sueldafirme gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

* Una vez que una criatura bloquee al Saurio de Sueldafirme, ganar la habilidad de amenaza no hará que el Saurio de Sueldafirme deje de estar bloqueado.

* Varias copias de amenaza son redundantes.

Seleccionar para inspección

{U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo girada a la mano de su propietario. Adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo de tu biblioteca.*)

* Si la criatura objetivo se endereza o se convierte de algún otro modo en un objetivo ilegal antes de que Seleccionar para inspección se resuelva, el hechizo es contrarrestado. La criatura permanece en el campo de batalla y no adivinarás 1.

Serpiente devoraingenios

{5}{U}{U}

Criatura — Serpiente

5/6

Cuesta {1} menos lanzar la Serpiente devoraingenios por cada artefacto que controlas.

{5}{U}: La Serpiente devoraingenios no puede ser bloqueada este turno.

* El coste total para lanzar la Serpiente devoraingenios se define antes de que lo pagues. Por ejemplo, si controlas tres artefactos, incluido uno que puedes sacrificar para agregar {C} a tu reserva de maná, el coste total de la Serpiente devoraingenios es de {2}{U}{U}. Luego puedes sacrificar el artefacto cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.

* Una vez que un jugador anuncia que lanza la Serpiente devoraingenios, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar cambiar la cantidad de artefactos que controla su controlador antes de definir el coste del hechizo.

* La primera habilidad de la Serpiente devoraingenios no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {U}{U}.

* Una vez que la Serpiente devoraingenios sea bloqueada, activar su última habilidad no hará que deje de estar bloqueada.

Sueños desenfrenados

{X} {X} {G}

Conjuro

Regresa X cartas objetivo de tu cementerio a tu mano. Exilia los Sueños desenfrenados.

* Si cada carta objetivo es un objetivo ilegal en cuanto los Sueños desenfrenados se resuelven, los Sueños desenfrenados son contrarrestados y van al cementerio de su propietario. No se exilian.

Tecnoruga de Prakhata

{3}

Criatura artefacto — Insecto

2/3

{B}: La Tecnoruga de Prakhata gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno. *(El daño hecho por esta criatura también hace que ganes esa misma cantidad de vidas.)*

* Varias copias de vínculo vital son redundantes.

Tejellamas temerario

{1} {R}

Criatura — Artífice humano

1/3

Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, el Tejellamas temerario hace 1 punto de daño a cada oponente.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad del Tejellamas temerario hace que el equipo oponente reciba 2 puntos de daño en total.

Temeraria de circuito ovalado

{3} {B}

Criatura — Piloto humano

4/2

Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, puedes regresar a la Temeraria de circuito ovalado de tu cementerio a tu mano.

* La habilidad de la Temeraria de circuito ovalado solo se dispara si ya está en tu cementerio cuando un artefacto entra al campo de batalla bajo tu control.

Tempus fugit

{1} {B}

Conjuro

Elige una criatura objetivo. Obtienes {EE} (*dos contadores de energía*). Luego puedes pagar cualquier cantidad de {E}. La criatura obtiene -1/-1 hasta el final del turno por cada {E} pagado de esta manera.

* Eliges la criatura objetivo en cuanto lanzas Tempus fugit. No eliges la cantidad que pagas de {E} hasta que Tempus fugit se resuelve. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges la cantidad que pagas de {E} y el momento en que la criatura obtiene -1/-1 por cada {E} que se paga de esta manera.

* Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal en ese momento, la habilidad de Tempus fugit es contrarrestada y no sucede ninguno de sus efectos. No obtendrás {EE} ni podrás pagar ningún {E}.

Torre dinavoltaica

{3}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, obtienes {EE} (*dos contadores de energía*).
{T}, pagar {EEEE}: La Torre dinavoltaica hace 3 puntos de daño a la criatura o jugador objetivo.

* La habilidad disparada de la Torre dinavoltaica se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

Trampa opresiva

{3}

Artefacto

La Trampa opresiva entra al campo de batalla girada.

Cuando la Trampa opresiva entra al campo de batalla, obtienes {EE} (*dos contadores de energía*).

{T}, pagar {E}: Gira la criatura o planeswalker objetivo. No pueden activarse sus habilidades activadas este turno.

* Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

* Una vez que un jugador anuncia una habilidad, la Trampa opresiva no puede usarse para prevenirla. La última habilidad debe estar activa antes de que ese jugador active esa habilidad.

* Los jugadores pueden responder a la última habilidad de la Trampa opresiva activando una habilidad del permanente objetivo si los permisos de tiempo de esa habilidad lo permiten.

* Una vez que un planeswalker entra al campo de batalla, el jugador activo recibe la prioridad y puede activar una habilidad de ese planeswalker antes de que ningún jugador pueda activar la última habilidad de la Trampa opresiva.

* Un planeswalker girado puede ser atacado y recibir daño de forma normal.

* Si la criatura girada se endereza de alguna manera, puede atacar y bloquear de forma normal, pero sus habilidades siguen sin poder ser activadas este turno.

Valentía ornamental

{G}

Instantáneo

Endereza la criatura objetivo. Obtiene +1/+3 hasta el final del turno.

* Puedes lanzar la Valentía ornamental haciendo objetivo a una criatura enderezada. Seguirá obteniendo +1/+3 hasta el final del turno.

Vientos alisios del éter

{2} {U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que controlas y el permanente objetivo que no controlas a las manos de sus propietarios.

* Si un permanente objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el otro regresará a la mano de su propietario. Si ambos objetivos son ilegales, los Vientos alisios del éter serán contrarrestados.

Vigilancia del Consulado

{3} {W}

Encantamiento

Cuando la Vigilancia del Consulado entra al campo de batalla, obtienes {EEEE} (*cuatro contadores de energía*).

Pagar {EE}: Prevén todo el daño que la fuente de tu elección fuera a hacerte este turno.

* La segunda habilidad de la Vigilancia del Consulado no hace objetivo a nada. Eliges una fuente de daño en cuanto se resuelve.

* Si la fuente elegida fuera a hacerte daño a ti y a uno o más jugadores y/o permanentes, solo el daño que te haría a ti es prevenido.

* Si hay varios efectos de prevención o reemplazo que intentan aplicarse al mismo daño, el jugador al que le hacen daño elige el orden en el que se aplican. En particular, si una fuente controlada por un oponente fuera a hacerte daño que no es de combate y controlas un planeswalker, tú eliges el orden en el que aplicar el efecto de la Vigilancia del Consulado y el efecto de redirección del planeswalker. Si aplicas primero el efecto de la Vigilancia del Consulado, el daño es prevenido y el efecto de redirección del planeswalker no se aplica.

Vigilante de mercado nocturno

{B}

Criatura — Bribón humano

1/1

Siempre que la Vigilante de mercado nocturno se gire, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

* Esta es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite girar a la Vigilante de mercado nocturno siempre que quieras; en su lugar, necesitas alguna otra forma de girarla, como atacar.

* Para que la habilidad se dispare, la Vigilante de mercado nocturno debe pasar de estar enderezada a estar girada. Si un efecto intenta girarla, pero ya estaba girada en ese momento, esta habilidad no se disparará.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de la Vigilante de mercado nocturno hace que el equipo oponente pierda un total de 2 vidas.

Voluntad insidiosa

{2} {U} {U}

Instantáneo

Elige uno:

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

* Si eliges nuevos objetivos para el hechizo objetivo o para la copia, los objetivos nuevos deben ser legales.

* Si copias un hechizo, tú controlas la copia.

* El tercer modo 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.

* 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. 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 Deshacerse de la competencia), 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.

Magic: The Gathering, Magic, Kaladesh, La batalla por Zendikar, El juramento de los Guardianes, Sombras sobre Innistrad, Luna de horrores, La revuelta del éter y Magic Orígenes son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2016 Wizards.