

## Notas de la colección *Secretos de Strixhaven*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 24 de febrero de 2026

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

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

---

## NOTAS GENERALES

### Legalidad de las cartas

Las cartas de *Secretos de Strixhaven* con el código de la colección SOS están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Magic: The Gathering - Cimientos*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *El gran botín*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *El Confín de la Eternidad*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*, *Lorwyn eclipsado*, *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles* y *Secretos de Strixhaven*.

Las nuevas cartas de Commander de *Secretos de Strixhaven* con el código de la colección SOC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección SOC que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Secretos de Strixhaven* también incluye cartas de Mystical Archive con el código de la colección SOA. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita.

Las cartas de *Invitados especiales* son aquellas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay diez cartas de *Invitados especiales* en *Secretos de Strixhaven*. Tienen el código de la colección SPG y son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

---

## Nueva mecánica: cartas de preparación

### Nueva acción de palabra clave: preparar

Los estudiantes de Strixhaven no dejaron de trabajar desde que los vimos por última vez y aprendieron algunos trucos nuevos. En concreto, descubrieron cómo *preparar* hechizos que puedes lanzar mientras están en el campo de batalla. Cada carta de preparación tiene un conjunto de características alternativas para su hechizo de preparar en un marco debajo de la imagen, a la derecha del recuadro de texto. Cuando una criatura con un hechizo de preparar se prepara, crearás una copia de ese hechizo en el exilio que puedes lanzar mientras esa criatura permanezca preparada y en el campo de batalla. Cuando lanzas ese hechizo, la criatura deja de estar preparada. Algunos hechizos de preparar son nuevos en *Magic*, pero otros provienen de colecciones pasadas. ¡Quizá descubras hechizos de preparar que no te esperabas!

Emérito de la ideación

{3} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

5/5

Vuela, rebatir {2}.

Esta criatura entra preparada.

Siempre que esta criatura ataque, puedes exiliar ocho cartas de tu cementerio. Si lo haces, esta criatura se prepara.

//Prep//

Recuerdo ancestral

{U}

Instantáneo

El jugador objetivo roba tres cartas.

Trasgo vidriólogo

{1} {R}

Criatura — Mago trasgo

2/2

Esta criatura entra preparada. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Moldear con orgullo

{R}

Conjuro

Crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color".*)

- Las cartas de preparación solo se pueden lanzar con sus características base.
- Una carta de preparación es una carta de criatura en todas las zonas. Por ejemplo, mientras esté en tu cementerio, el Emérito de la ideación es una criatura azul con valor de maná de 5, por lo que no puede ser objetivo de la habilidad disparada de la Mitomante apasionada (“Cuando esta criatura entre, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano”).
- En cuanto un efecto haga que una criatura con un hechizo de preparar se prepare (incluidos los efectos que indican que una criatura “entra preparada”), el controlador de esa criatura crea una copia en el exilio del

hechizo de preparar de esa criatura. Esa copia permanece en el exilio mientras ese permanente esté en el campo de batalla y esté preparado. El controlador de esa criatura puede lanzar esa copia mientras permanezca en el exilio. En el momento en que la lanza, esa criatura deja de estar preparada.

- Solo el controlador actual de la criatura preparada puede lanzar la copia del hechizo preparado en el exilio. No importa quién es el propietario de esa criatura o quién la controlaba cuando se preparó.
- Si bien las copias de hechizos en zonas distintas de la pila dejan de existir cuando se verifican las acciones basadas en estado, esto no se aplica a las copias de hechizos preparados en el exilio que fueron creados cuando se preparó una criatura.
- Estar preparada no es un valor copiable. Si un permanente se convierte en una copia de una criatura preparada, no estará preparado. Sin embargo, ese permanente tendrá las características alternativas y otro efecto podría hacer que se prepare más adelante.
- Si una criatura preparada pierde todas las habilidades, no dejará de estar preparada y no les sucederá nada a sus características alternativas ni a la copia de su hechizo de preparar en el exilio.
- Si una criatura preparada deja de ser una criatura, seguirá estando preparada y la copia de su hechizo de preparar permanecerá en el exilio. El controlador de ese permanente seguirá pudiendo lanzarlo. Lo mismo sucede si una criatura preparada se convierte en una copia de otra cosa, incluso si pasa a ser un permanente sin un hechizo de preparar.
- Una criatura sin un hechizo de preparar no puede prepararse.
- Una criatura con un hechizo de preparar no puede prepararse más de una vez al mismo tiempo. Por ejemplo, el Emérito de la ideación está en el campo de batalla y está preparado. Cuando ataca, su última habilidad se dispara. Cuando esa habilidad se resuelve, su controlador puede exiliar ocho cartas de su cementerio igualmente, pero ello no hará que el Emérito de la ideación se prepare una segunda vez ni creará una segunda copia del Recuerdo ancestral en el exilio.
- Si un efecto hace que una criatura deje de estar preparada, una criatura preparada deja de estarlo y la copia correspondiente de su hechizo de preparar en el exilio deja de existir. Si no estaba preparada en ese momento, no ocurre nada.
- Si un efecto te indica que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo del hechizo de preparar. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una copia de un hechizo de preparar desde el exilio no es lanzarlo por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo pagando un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a una copia de un hechizo de preparar lanzado desde el exilio.
- Crear una copia en el exilio del hechizo de preparar de una criatura ignora las excepciones de copia que se aplican a esa criatura y pudieran afectar a los valores copiables de ese hechizo. Por ejemplo, pongamos que un jugador lanza el Homólogo croante (un conjuro que dice “Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que no sea Rana, excepto que es una Rana verde 1/1”) haciendo objetivo al Trasco vidriólogo. La ficha que es una copia del Trasco vidriólogo entrará preparada como una criatura Rana verde 1/1, pero la copia de Moldear con orgullo en el exilio seguirá siendo un conjuro rojo. La copia de Moldear con orgullo no será verde, una criatura ni una Rana, y tampoco tendrá fuerza ni resistencia.
- Si un hechizo de preparar con uno o más objetivos no tiene objetivos legales para cuando intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Como el hechizo se lanzó, el permanente asociado dejará de estar preparado igualmente.

---

## Nueva habilidad de palabra clave: incrementar

Los magos de Quándrix obtienen poder de su estudio de los cálculos y los patrones, y la habilidad de *incrementar*

demuestra cómo se fortalecen gracias a la manipulación de las matemáticas. Las criaturas con la habilidad de incrementar te recompensan si usas más y más maná para lanzar hechizos a medida que no dejan de crecer.

Colonia cuboide

{G} {U}

Criatura — Insecto

1/1

Destello.

Vuela, arrolla.

Incrementar. *(Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná que usaste es mayor que la fuerza o la resistencia de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

- La habilidad de incrementar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Siempre que lances un hechizo, compara la cantidad de maná que usaste para lanzarlo con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de incrementar. Si la cantidad de maná que usaste no es mayor que ninguna de las estadísticas de esa criatura, la habilidad de incrementar no se disparará.
- Si la habilidad de incrementar se dispara, la comparación sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si la cantidad de maná que usaste para lanzar ese hechizo ya no es mayor que ninguna de las estadísticas de esa criatura, la habilidad no hará nada.
- Al comparar el maná usado con las estadísticas de la criatura cuando la habilidad de incrementar se resuelve, puede que la estadística que sea menor que el maná usado sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Por ejemplo, pongamos que controlas una criatura 1/3 con la habilidad de incrementar y pagas dos manás para lanzar un hechizo. Como la cantidad de maná que usas es mayor que la fuerza de la criatura, la habilidad de incrementar se disparará. Mientras la habilidad de incrementar está en la pila, un efecto le da +2/-2 a la criatura con la habilidad de incrementar, por lo que pasa a ser una 3/1. Cuando la habilidad de incrementar se resuelva, la criatura obtendrá un contador +1/+1 igualmente, ya que la cantidad de maná que usaste es mayor que la resistencia de esa criatura.
- Una habilidad de incrementar solo se disparará si el permanente que la tenga es una criatura. De manera similar, si el permanente ya no es una criatura cuando su habilidad de incrementar se resuelva, la habilidad no hará nada.

---

## Nueva habilidad de palabra clave: paradigma

Algunos de los extraordinarios hechizos concebidos por los estudiantes y profesores de Strixhaven pueden tener efectos a largo plazo. ¡La habilidad de *paradigma* hace que estos efectos increíbles se repitan turno tras turno durante el resto del juego!

Tesis sobre el decoro

{3} {B} {B}

Conjuro — Lección

El jugador objetivo roba dos cartas y pierde 2 vidas.

Paradigma. *(Luego exilia este hechizo. Después de resolver un hechizo con este nombre por primera vez, puedes lanzar una copia de él desde el exilio sin pagar su coste de maná al comienzo de cada una de tus primeras fases principales.)*

- La habilidad de paradigma crea una habilidad disparada retrasada que se dispara al comienzo de cada una de tus primeras fases principales durante el resto del juego. Cuando esa habilidad se resuelva y la copia se cree, puedes elegir no lanzar la copia. En ese caso, la copia dejará de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado. Independientemente de lo que hagas, en tu próximo turno, la habilidad disparada retrasada se volverá a disparar al comienzo de tu primera fase principal.
- Una vez que un hechizo con la habilidad de paradigma se haya resuelto, no importa lo que le ocurra a la carta en el exilio. Incluso si la carta deja el exilio, la habilidad disparada retrasada se seguirá disparando durante cada una de tus primeras fases principales y la copia se creará igualmente.
- Cada hechizo con la habilidad de paradigma tiene el subtipo Lección. El subtipo Lección aparece en instantáneos y conjuros y no tiene ningún significado de reglas inherente. Otros efectos (como la habilidad de aprender de la colección *Strixhaven* original) pueden hacer referencia a él.

## Nueva palabra de habilidad: *infundir*

Los magos de Flosmarcitus usan la esencia vital para darse fuerzas a sí mismos y a los demás. A veces reciben esa esencia vital voluntariamente, y otras no tanto. Sea como sea, *infundir* esencia vital es una herramienta de lo más poderosa. La palabra de habilidad *infundir* agrupa habilidades que se fijan en sí ganaste vidas este turno.

Maestro de la espesura antigua  
 {2} {B} {G}  
 Criatura — Druida pueblo-arbóreo  
 4/4  
 Vigilancia, alcance.  
*Infundir* — Cuando esta criatura entre, pon dos contadores +1/+1 sobre ella si ganaste vidas este turno.

## Nueva palabra de habilidad: *opus*

A los magos de Prismari se les conoce por su habilidad de elaborar espectáculos mágicos para expresarse en su búsqueda de una obra que los defina. La palabra de habilidad *opus* agrupa habilidades que se disparan siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro y tienen un efecto adicional o amplificado si se usan cinco o más manás para lanzar ese hechizo.

Ballena celeste espectacular  
 {2} {U} {R}  
 Criatura — Ballena elemental  
 1/4  
 Vuela.  
*Opus* — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura obtiene +3/+0 hasta el final del turno. Si se usaron cinco o más manás para lanzar ese hechizo, en vez de eso, pon tres contadores +1/+1 sobre esta criatura.

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

## Nueva palabra de habilidad: colofón

Los magos de Plumargéntum conocen el poder de las palabras mejor que nadie. Tanto si recurren a la oratoria inspiradora para insuflar ánimos a sus camaradas o si elaboran insultos punzantes para ultrajar a sus enemigos, se vuelven más fuertes cuando llegan al *colofón* de sus alegatos. La palabra de habilidad colofón agrupa habilidades que se disparan siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a una criatura.

Administrativo regañón

{W}{B}

Criatura — Clérigo enano

2/2

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

*Colofón* — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a una criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

Cuando esta criatura muera, si tenía contadores sobre ella, pon esos contadores sobre hasta una criatura objetivo.

- Una habilidad de colofón se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- No importa si la criatura o criaturas objetivo del hechizo que hizo que se disparara la habilidad de colofón dejan el campo de batalla o dejan de ser criaturas antes de que el hechizo se resuelva. Mientras ese hechizo hiciera objetivo a una o más criaturas cuando se lanzó, la habilidad de colofón se disparará y más adelante se resolverá.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: retrospectiva

Los magos de Sapiéntium se guían por su deseo de explorar la historia. Esto puede significar estudiar textos antiguos, excavar en yacimientos arqueológicos ¡o incluso invocar los espíritus de los muertos! En este lanzamiento, su pasión por el poder del pasado se expresa con *retrospectiva*, una mecánica que regresa y da a las cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio otra oportunidad de dejar huella.

En busca del pasado

{R}{W}

Conjuro

Ganas 2 vidas. Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba dos cartas.

Retrospectiva {2}{R}{W}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

*Luego exíliala.*)

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio si el hechizo resultante es un hechizo de instantáneo o de conjuro pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

---

## Palabra de habilidad que regresa: converger

Las marañas, parajes de Arcavios llenos de poder y peligros, son lugares donde se enredan y *convergen* fuentes de maná opuestas. La palabra de habilidad converger agrupa habilidades que se vuelven más potentes según la cantidad de colores de maná usados para lanzar un hechizo.

Canto enmarañador

{5} {G}

Conjuro

*Converger* — Crea dos fichas de criatura Fractal verdes y azules 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre cada una de ellas y ganas X vidas, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzar este hechizo.

Arcaico de lo silvestre

{2/G} {2/G}

Criatura — Avatar

0/0

Arrolla, alcance.

*Converger* — Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella por cada color de maná usado para lanzarla. Siempre que lances un hechizo de criatura, esa criatura entra con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzarla.

- La cantidad máxima de colores de maná que puedes usar para lanzar un hechizo es de cinco. Incoloro no es un color. Ten en cuenta que el coste de un hechizo con la habilidad de converger puede limitar la cantidad de colores de maná que puedes usar.
- A menos que un hechizo o habilidad te lo permita, no puedes elegir pagar más maná por un hechizo con la habilidad de converger solo para usar más colores de maná. Del mismo modo, si un hechizo o habilidad reduce la cantidad de maná que te cuesta lanzar un hechizo con la habilidad de converger, no puedes ignorar esa reducción de coste con la finalidad de usar más colores de maná.
- Si hay costes alternativos o adicionales para lanzar un hechizo con la habilidad de converger, los colores de maná usados para pagar esos costes contarán.
- Si lanzas un hechizo con la habilidad de converger sin usar nada de maná (quizá porque un efecto te permitió lanzarlo sin pagar su coste de maná), la cantidad de colores usados para lanzarlo será cero.

- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *SECRETOS DE STRIXHAVEN*:

Académico curtido  
{R}{W}  
Criatura — Clérigo ave  
2/1  
Vuela, prisa.  
Descartar una carta: Esta criatura gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.  
Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad del Académico curtido se disparará una sola vez.

---

Aceptar la paradoja  
{3}{G}{U}  
Instantáneo  
Roba tres cartas. Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con Aceptar la paradoja no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla de esta manera incluso si ya jugaste una tierra este turno.

---

Administrativo regañón  
{W}{B}  
Criatura — Clérigo enano  
2/2  
Amenaza. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)  
Colofón — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a una criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.  
Cuando esta criatura muera, si tenía contadores sobre ella, pon esos contadores sobre hasta una criatura objetivo.

- La última habilidad del Administrativo regañón pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre el Administrativo regañón, no solo los contadores +1/+1.
- La última habilidad del Administrativo regañón no hace que muevas los contadores del Administrativo regañón a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía el Administrativo regañón cuando murió.

- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (una carta de la colección *Ikoría: Mundo de behemots*) cuando el Administrativo regañón muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si el Administrativo regañón tiene contadores -1/-1 sobre él cuando muere, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que quien reciba los contadores muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Administrativo regañón al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su última habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).

#### Adueñarse de los botines

{2} {R}

Conjuro

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

Roba dos cartas y crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color"*.)

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar Adueñarse de los botines; no puedes lanzarla sin descartar una carta ni tampoco puedes descartar cartas adicionales.

#### Agitaescombros

{2} {R}

Criatura — Mago enano

1/4

Cuando esta criatura entre, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

{T}, exiliar una carta de tu cementerio: Agrega {R}.

Cuando lo hagas, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La última habilidad del Agitaescombros es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Cuando actives la habilidad de maná del Agitaescombros, no hará daño a cada oponente de inmediato. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” siempre que actives esa habilidad. Si activaste la habilidad de maná durante el proceso de lanzar un hechizo o activar una habilidad, o en el momento de activar habilidades de maná cuando debes pagar un coste durante la resolución de otro hechizo o habilidad, esa habilidad no irá a la pila hasta que termines de lanzar, activar o resolver ese hechizo o habilidad. Cada jugador puede responder a esa habilidad disparada de forma normal.

Agonía del arcaico

{4} {R}

Conjuro

*Converger* — La Agonía del arcaico hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzar este hechizo. Exilia una cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca igual al daño sobrante hecho a esa criatura de esta manera. Puedes jugar esas cartas hasta el final de tu próximo turno.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.
- En algunos casos poco habituales, la Agonía del arcaico puede tener la habilidad de toque mortal. Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura.

---

Agresión suspendida

{1} {R} {W}

Instantáneo

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra y la primera carta de tu biblioteca. Por cada una de esas cartas, su propietario puede jugarla hasta el final de su próximo turno.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Agresión suspendida intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se exiliará ninguna carta.
- Los jugadores pagan todos los costes y siguen todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada de tu biblioteca es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Aldea petrificada

Tierra

Cuando esta tierra entre, elige un nombre de carta de tierra.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

Las tierras con el nombre elegido tienen “{T}: Agrega {C}”.

{T}: Agrega {C}.

- Puedes elegir el nombre de cualquier carta de tierra. No puedes elegir el nombre de una ficha a menos que también sea el nombre de una carta.
- Si eliges el nombre de una carta que tiene una habilidad de maná y otra habilidad activada, la habilidad de maná se puede activar, pero la otra habilidad no.

- 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 habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- 

Alevosía aisladora

{1} {U}

Instantáneo

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Alevosía aisladora intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escrutarás.
- 

Alzar de la tumba

{2} {B}

Conjuro

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Ganas 2 vidas.

- No tienes que elegir ningún objetivo para Alzar de la tumba. Sin embargo, si lo haces y todos los objetivos son ilegales en cuanto Alzar de la tumba intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- 

Amuleto de Flosmarcitus

{B} {G}

Instantáneo

Elige uno:

- Puedes sacrificar un permanente. Si lo haces, roba dos cartas.
- Ganas 5 vidas.
- Destruye el permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 2 o menos.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Amuleto de Quándrix

{G} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {2}.
- Destruye el encantamiento objetivo.
- La criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 hasta el final del turno.

- El efecto del último modo del Amuleto de Quándrix sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de

la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

---

Amuleto de Sapiéntium

{R} {W}

Instantáneo

Elige uno:

- Cada oponente sacrifica un artefacto que no sea ficha de su elección.
- Regresa la carta de artefacto o de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
- Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

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

Anomalía de fractales

{U}

Instantáneo

Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0 y pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de cartas que robaste este turno.

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

Aprendiz del envenenador

{2} {B}

Criatura — Brujo orco

2/2

*Infundir* — Cuando esta criatura entre, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -4/-4 hasta el final del turno si ganaste vidas este turno.

- La habilidad de *infundir* se disparará cuando entre la Aprendiz del envenenador, independientemente de si ganaste vidas este turno o no, y elegirás un objetivo. En cuanto esa habilidad se resuelve, verificará si ganaste vidas este turno. Si las ganaste, la criatura objetivo obtendrá -4/-4 hasta el final del turno.
- 

Árbitro de torres mágicas

{2}

Criatura artefacto — Constructo

2/1

Siempre que lances un hechizo multicolor, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

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

---

Arca de la hambruna

{2} {R} {W}

Artefacto

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, este artefacto hace 1 punto de daño a cada oponente y tú ganas 1 vida.

{T}: Muele una carta. Puedes jugar esa carta este turno.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la primera habilidad del Arca de la hambruna se disparará una sola vez.
- Si se muele más de una carta con la última habilidad del Arca de la hambruna (por ejemplo, por el efecto de la habilidad de Bruvac el Grandilocuente), puedes jugar cualquiera de las cartas molidas ese turno.

---

Arcaico de lo silvestre

{2/G} {2/G}

Criatura — Avatar

0/0

Arrolla, alcance.

*Converger* — Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella por cada color de maná usado para lanzarla.

Siempre que lances un hechizo de criatura, esa criatura entra con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella, donde X es la cantidad de colores de maná usados para lanzarla.

- Por cada símbolo de maná híbrido en el coste de maná del Arcaico de lo silvestre, puedes elegir pagar {2} o {G}. Si eliges pagar {2}, puedes usar maná verde igualmente para pagar uno o los dos manás genéricos del coste.

---

Arcaico de magmasangre

{2/R} {2/R} {2/R}

Criatura — Avatar

2/2

Arrolla, alcance.

*Converger* — Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella por cada color de maná usado para lanzarla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno por cada color de maná usado para lanzar ese hechizo.

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

Arnyn, botanista brote lúgubre  
{2} {B}  
Criatura legendaria — Druida vampiro  
2/2  
Toque mortal.  
Siempre que una criatura que controlas con fuerza o resistencia de 1 o menos muera, el oponente objetivo pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- La última habilidad de Arnyn se fija en la fuerza o resistencia de una criatura que murió tal y como existió por última vez en el campo de batalla. No importa qué fuerza o resistencia tenga en cualquier otra zona.

---

Artrópodo del geómetra  
{G} {U}  
Criatura — Cangrejo fractal  
1/4  
Siempre que lances un hechizo con {X} en su coste de maná, mira las X primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad del Artrópodo del geómetra se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse. En ese caso, usa el valor de X cuando ese hechizo existió por última vez en la pila para determinar el valor de X para la habilidad del Artrópodo del geómetra.
- En algunos casos poco habituales, puede que el valor de X del hechizo en la pila sea distinto al valor que se eligió cuando lo lanzaste. Por ejemplo, si controlas el Florecimiento descontrolado (un encantamiento con “Siempre que lances un hechizo de permanente con un coste de maná que contenga {X}, duplica el valor de X”), el valor de X podría haberse duplicado. En esos casos, usa el valor de X cuando el hechizo existe en la pila en el momento en que se resuelve la habilidad del Artrópodo del geómetra para determinar el valor de X para la habilidad del Artrópodo del geómetra.

---

Aumentador ambicioso  
{G}  
Criatura — Hechicero tortuga  
1/1  
Incrementar. *(Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná que usaste es mayor que la fuerza o la resistencia de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*  
Cuando esta criatura muera, si tenía uno o más contadores sobre ella, crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0 y luego pon los contadores de esta criatura sobre esa ficha.

- La última habilidad del Aumentador ambicioso pone sobre la ficha de Fractal todos los contadores que había sobre él, no solo los contadores +1/+1.
- La última habilidad del Aumentador ambicioso no hace que muevas contadores del Aumentador ambicioso a la ficha de Fractal. En vez de eso, pones sobre la ficha de Fractal la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía el Aumentador ambicioso cuando murió.

- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (una carta de la colección *Ikoría: Mundo de behemots*) cuando el Aumentador ambicioso muera, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre El Ozolito y sobre la ficha de Fractal.
- Si el Aumentador ambicioso tiene contadores -1/-1 sobre él cuando muere, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que la ficha de Fractal muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Aumentador ambicioso al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su segunda habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la ficha de Fractal una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).
- Si se crea más de una ficha con la última habilidad del Aumentador ambicioso (por ejemplo, por el efecto de una carta como la Procesión de ungidos), elige una de las fichas creadas y pon los contadores del Aumentador ambicioso sobre ella.

Avelina, poeta laureada

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Bardo ave

2/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de criatura, Avelina se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Estrofa heroica

{1}{W/B}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

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

Aziza, capitana de torres mágicas

{R}{W}

Criatura legendaria — Mago djinn

2/2

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes girar tres criaturas enderezadas que controlas. Si lo haces, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de Aziza y la copia que crea se resuelven antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara. Se resuelven incluso si el hechizo es contrarrestado antes de que se cree la copia.
- 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.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.

- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- 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 cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).

Baile de la visionaria

{5} {U} {R}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Elemental azules y rojas 3/3 con la habilidad de volar.

{2}, descartar esta carta: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en tu cementerio.

- Si solo hay una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano.

Berta, extrapoladora docta

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Druida rana

1/4

Incrementar. *(Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná que usaste es mayor que la fuerza o la resistencia de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que uno o más contadores +1/+1 se pongan sobre Berta, agrega un maná de cualquier color.

{X}, {T}: Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0 y pon X contadores +1/+1 sobre ella.

- La segunda habilidad de Berta no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Blech, la Plaga holgazana  
{1}{B}{G}  
Criatura legendaria — Plaga  
3/4

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre cada Plaga, Murciélago, Insecto, Víbora y Araña que controlas.

- Una criatura con más de uno de los tipos enumerados solo obtendrá un contador +1/+1 cuando la habilidad de Blech se resuelva.

---

Broma trascendente  
{R}  
Conjuro

El daño no puede ser prevenido este turno. La Broma trascendente hace 3 puntos de daño a hasta una criatura o planeswalker objetivo.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la Broma trascendente. Sin embargo, si lo haces y el objetivo es ilegal para cuando la Broma trascendente intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El daño podrá ser prevenido este turno.
- La Broma trascendente solo impide la prevención de daño de los efectos que específicamente usan el verbo “prevenir”.
- La protección previene el daño, así que las habilidades de protección no podrán prevenir el daño durante un turno en el que se haya resuelto la Broma trascendente. Sin embargo, esto no permitirá que los hechizos o habilidades hagan objetivo a permanentes a los que normalmente no podrían hacer objetivo a causa de la protección, incluso si ese hechizo o habilidad fuera a hacer daño a esos permanentes.

---

Caldero de esencias  
{1}{B}{G}  
Artefacto

Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.  
{1}{B}{G}, {T}, sacrificar una criatura: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.  
Activa esto solo como un conjuro.

- Si una o más criaturas que controlas mueren al mismo tiempo que el Caldero de esencias deja el campo de batalla, su primera habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.
- Como los objetivos se eligen antes de pagar los costes, el objetivo de la última habilidad del Caldero de esencias no puede ser la criatura sacrificada para pagar su coste.

---

Caricatura poco sutil  
{2}{R}  
Instantáneo

La Caricatura poco sutil hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Caricatura poco sutil intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escutarás.
- 

Chispas coreografiadas

{R} {R}

Instantáneo

Este hechizo no se puede copiar.

Elige uno o ambos:

- Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
- Copia el hechizo de criatura objetivo que controlas. La copia gana la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, sacrifica esta ficha”.

- Las Chispas coreografiadas recibieron una pequeña actualización para eliminar la palabra “próximo” de su segundo modo. El texto de Oracle actualizado aparece arriba.
  - 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.
  - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
  - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
  - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
  - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
  - Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.
  - Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
  - 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 cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
  - Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.
-

Cólera ancestral

{R}

Conjuro

La criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es 1 más la cantidad de cartas llamadas Cólera ancestral en tu cementerio.

Roba una carta.

- La Cólera ancestral no va a tu cementerio hasta que se termina de resolver, así que no se cuenta a sí misma para su propio efecto.
- 

Coloso de la Edad de Sangre

{4} {R} {W}

Criatura artefacto — Constructo

6/6

Cuando esta criatura entre, hace 3 puntos de daño a cada oponente y tú ganas 3 vidas.

Cuando esta criatura muera, descarta cualquier cantidad de cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas más una.

- Eliges cuántas cartas descartas en cuanto la última habilidad del Coloso de la Edad de Sangre se resuelve. Puedes elegir no descartar ninguna carta y solo robar una carta.
- 

Confianza de Killian

{W} {B}

Conjuro

La criatura objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Roba una carta.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Confianza de Killian intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
- 

Conocimiento prestado

{2} {R} {W}

Conjuro

Elige uno:

- Descarta tu mano y luego roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en la mano del oponente objetivo.
- Descarta tu mano y luego roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas descartadas de esta manera.

- Si se eligió el primer modo del Conocimiento prestado, pero el objetivo es ilegal para cuando el Conocimiento prestado intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No descartarás tu mano ni robarás cartas.

---

Corcel de la tormenta colorida

{1}{U}{R}

Criatura — Caballo elemental

3/3

Rebatir {1}, prisa.

*Opus* — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Si se usaron cinco o más manás para lanzar ese hechizo, crea una ficha que es una copia de esta criatura.

- La ficha que es una copia tendrá la habilidad del Corcel de la tormenta colorida y podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copia si el Corcel de la tormenta colorida está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- En el caso poco habitual de que el Corcel de la tormenta colorida se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando el Corcel de la tormenta colorida.

---

Corroer

{W}

Instantáneo

Destruye la criatura o planeswalker objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si el objetivo es ilegal para cuando Corroer intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador buscará en su biblioteca.

---

Crítica traumatizante

{X}{U}{R}

Instantáneo

La Crítica traumatizante hace X puntos de daño a cualquier objetivo. Roba dos cartas y luego descarta una carta.

- Si el objetivo es ilegal para cuando la Crítica traumatizante intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ni descartarás.
-

Cuidadora de fractales

{3}{G}{U}

Criatura — Hechicero elfo

3/3

Rebatir {2}.

Incrementar. *(Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná que usaste es mayor que la fuerza o la resistencia de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Al comienzo de cada paso final, si pusiste un contador sobre esta criatura este turno, crea una ficha de criatura

Fractal verde y azul 0/0 y pon tres contadores +1/+1

sobre ella.

- La última habilidad de la Cuidadora de fractales verificará al comenzar cada paso final para ver si pusiste un contador sobre la Cuidadora de fractales este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible poner un contador sobre la Cuidadora de fractales durante el paso final a tiempo para que su habilidad se dispare.

---

Cumbre de la improvisación

{5}{R}{R}

Conjuro — Lección

Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies cartas con valor de maná total de 4 o más.

Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre ellas sin pagar sus costes de maná.

Paradigma. *(Luego exilia este hechizo. Después de resolver un hechizo con este nombre por primera vez, puedes lanzar una copia de él desde el exilio sin pagar su coste de maná al comienzo de cada una de tus primeras fases principales.)*

- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná y debes elegir 0 como valor de X cuando la lances sin pagar su coste de maná.
- Lanzas los hechizos mientras la Cumbre de la improvisación se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en los tipos de las cartas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

---

Curva de crecimiento

{G}{U}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y luego duplica la cantidad de contadores

+1/+1 sobre esa criatura.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Los otros efectos que interactúen con poner contadores sobre ella interactuarán con este efecto del modo que corresponda.
- 

#### De mente a materia

{X}{G}{U}

#### Conjuro

Roba X cartas. Luego puedes poner en el campo de batalla girada una carta de permanente con valor de maná de X o menos de tu mano.

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

#### Descomposición gloriosa

{1}{G}

#### Instantáneo

Elige uno:

- Destruye el artefacto objetivo.
  - La Descomposición gloriosa hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo con la habilidad de volar.
  - Exilia la carta objetivo de un cementerio. Roba una carta.
- Si se elige el último modo de la Descomposición gloriosa, pero el objetivo es ilegal para cuando la Descomposición gloriosa intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
- 

#### Desprecio social

{1}{W}{B}

#### Conjuro

Cuando lances este hechizo mientras controlas una criatura, puedes copiar este hechizo.

Cada jugador sacrifica una criatura de su elección. Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- En primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige qué criatura sacrificará y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya. Luego todas las criaturas elegidas son sacrificadas por sus controladores simultáneamente.
- 

#### Diario de sueños

{2}

#### Artefacto — Libro

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador de página sobre este artefacto.

{5}, {T}: Roba una carta. Te cuesta {1} menos activar esta habilidad por cada contador de página sobre este artefacto.

- Libro es un nuevo tipo de artefacto que no tiene ningún significado de reglas inherente.
- 

#### Discusión acalorada

{4} {R}

Instantáneo

La Discusión acalorada hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Puedes exiliar una carta de tu cementerio. Si lo haces, la Discusión acalorada también hace 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Discusión acalorada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No podrás exiliar cartas de tu cementerio y ningún jugador recibirá daño.
- 

#### Domadora de pigmentos

{4} {R}

Criatura — Mago orco

4/4

Vuela.

Esta criatura entra preparada. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo.*

*Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Paleta cautivadora

{R}

Conjuro

Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Después de que la Paleta cautivadora se resuelva, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances ese turno se copiará tenga o no 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.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.

- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
  - 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 cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- 

Duelista del conciliador

{W} {W} {B} {B}

Criatura — Brujo kor

4/3

Cuando esta criatura entre, roba una carta. Cada jugador pierde 1 vida.

*Colofón* — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a una criatura, exilia hasta una criatura objetivo. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a 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. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
- 

El Arcaico del Albor

{10}

Criatura legendaria — Avatar

7/7

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

Alcance.

Siempre que El Arcaico del Albor ataque, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde tu cementerio sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de El Arcaico del Albor). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Si el objetivo de la última habilidad de El Arcaico del Albor tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
  - Lanzas el hechizo mientras la última habilidad de El Arcaico del Albor se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta. Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
-

Elaborador titular

{4}{G}

Criatura — Druida trol

4/5

Vigilancia.

Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar una carta.

*Infundir* — Esta criatura obtiene +2/+0 mientras hayas ganado vidas este turno.

- La segunda habilidad del Elaborador titular se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Si un hechizo o habilidad hace objetivo al Elaborador titular más de una vez, su segunda habilidad solo se dispara una vez.

---

Elemental mascota

{1}{U}{R}

Criatura — Ave elemental

1/4

Vuela, vigilancia.

*Opus* — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Si se usaron cinco o más manás para lanzar ese hechizo, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta hasta el final de tu próximo turno.

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

---

Emérita de la abundancia

{2}{G}

Criatura — Druida elfo

3/4

Vigilancia.

Esta criatura entra preparada.

Siempre que esta criatura ataque, si controlas ocho o más tierras, esta criatura se prepara.

//Prep//

Reverdecer

{1}{G}

Conjuro

Regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La última habilidad de la Emérita de la abundancia verifica si controlas ocho o más tierras en el momento en que se fuera a disparar. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible poner tierras en el campo de batalla durante tu paso de declarar atacantes a tiempo para que la habilidad se dispare. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas ocho o más tierras en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Emérita de la miseria

{3} {B}

Criatura — Brujo vampiro

5/4

Esta criatura entra preparada. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo.*

*Si lo haces, deja de estarlo.*)

Al comienzo de tu paso final, si dos o más criaturas murieron este turno, esta criatura se prepara.

//Prep//

Tutor demoníaco

{1} {B}

Conjuro

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

- La última habilidad de la Emérita de la miseria verificará en cuanto comience tu paso final si dos o más criaturas murieron este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que las criaturas mueran durante tu paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.

---

Emérita del conflicto

{1} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Daña primero.

Siempre que lances tu tercer hechizo cada turno, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Relámpago

{R}

Instantáneo

El Relámpago hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

- La última habilidad de la Emérita del conflicto contará todos los hechizos que lanzaste este turno, entre los que se puede incluir la misma Emérita del conflicto. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila. Si la Emérita del conflicto fue el segundo hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu tercer hechizo. Si la Emérita del conflicto es tu tercer hechizo en un turno, no está en el campo de batalla para que se dispare su habilidad disparada y no se disparará por los hechizos que lances después de ella durante ese turno.
  - La última habilidad de la Emérita del conflicto se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse.
  - Como la Emérita del conflicto dejará de estar preparada en cuanto se lance la copia del Relámpago, lanzar esa copia del Relámpago como tu tercer hechizo en un turno hará que la Emérita del conflicto vuelva a prepararse cuando su última habilidad se resuelva.
-

Emil, errante de las Tierras Extensas

{2}{G}

Criatura legendaria — Druida elfo

3/3

Las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas tienen la habilidad de arrollar.

{4}{G}, {T}: Crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

- Para determinar la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas, cuenta cada tierra que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra tierra que ya hayas contado de esta manera.

---

Enmendar lo roto

{2}{W}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga X vidas.

Regresa cada carta de artefacto y de criatura con valor de maná de X de tu cementerio al campo de batalla.

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

---

Ennis, moderador de debates

{1}{W}

Criatura legendaria — Clérigo humano

1/1

Cuando Ennis entre, exilia hasta una otra criatura objetivo que controlas. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

Al comienzo de tu paso final, si una o más cartas fueron al exilio este turno, pon un contador +1/+1 sobre Ennis.

- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a 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. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
  - Como las copias de los hechizos de preparar no son cartas, no contarán para la última habilidad de Ennis.
-

Ensoñación

{W}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella.

Retrospectiva {2}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.

---

Erudita tejesencias

{B}{B/G}{G}

Criatura — Brujo dríada

3/1

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de criatura

Plaga negra y verde 1/1 con “Siempre que esta ficha ataque, ganas 1 vida”.

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió bajo tu control este turno, roba una carta.

- La última habilidad de la Erudita tejesencias verificará en cuanto comience tu paso final si una criatura murió bajo tu control este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que una criatura muera durante tu paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.

---

Esculpir maná

{1}{U}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si controlas un Hechicero, agrega una cantidad de {C} igual a la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo al comienzo de tu próxima fase principal.

- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando Esculpir maná intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No agregarás maná al comienzo de tu próxima fase principal. Si el objetivo es legal, pero no es contrarrestado (probablemente porque un efecto dice que ese hechizo no puede ser contrarrestado) y controlas un Hechicero, agregarás maná igualmente.

---

Esparcir la esencia

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de criatura objetivo.

- Un “hechizo de criatura” es cualquier hechizo con el tipo de carta criatura, incluso si tiene otros tipos, como artefacto o encantamiento.

---

Espíritu mascota

{R}{W}

Criatura — Buey espíritu

2/2

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Espíritu mascota se disparará una sola vez.

---

Estudio primario

{4}{W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, regresa la carta de permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Al comienzo de tu paso final, si una carta dejó tu cementerio este turno, roba una carta.

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- La última habilidad del Estudio primario verificará en cuanto comience tu paso final si alguna carta dejó tu cementerio este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible remover cartas de tu cementerio durante tu paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.

---

Evaluador de lo tangencial

{1}{U}

Criatura — Hechicero djinn

1/1

Incrementar. *(Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná que usaste es mayor que la fuerza o la resistencia de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {X}.

Cuando lo hagas, mueve X contadores +1/+1 de esta criatura a otra criatura objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Evaluador de lo tangencial cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” siempre que pagas {X} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
  - Para mover un contador de una criatura a otra, el contador se remueve de la primera criatura y se pone sobre la segunda. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador se remueve o se pone sobre una criatura.
-

Excavador de la guarnición

{3} {R}

Criatura — Mago orco

3/4

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

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 2/2.

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

Fatalidad grotesca

{2} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo.

*Infundir* — Si ganaste vidas este turno, el controlador de esa criatura pierde 3 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Fatalidad grotesca intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador perderá vidas.
- 

Favor de los lúmarets

{1} {G}

Instantáneo

*Infundir* — Cuando lances este hechizo, cópialo si ganaste vidas este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

La criatura objetivo obtiene +2/+4 hasta el final del turno.

- La habilidad de *infundir* se disparará cuando lances el Favor de los lúmarets, independientemente de si ganaste vidas este turno o no. En cuanto esa habilidad se resuelve, verificará si ganaste vidas este turno. Si las ganaste, el Favor de los lúmarets se copiará una vez.
  - La copia tendrá el mismo objetivo que el hechizo original a menos que elijas uno nuevo. Si el objetivo es ilegal, pero no puedes elegir un nuevo objetivo legal, no sufre cambios.
- 

Fin de la cacería

{1} {B}

Conjuro

El oponente objetivo exilia una criatura o planeswalker que controla con el mayor valor de maná entre las criaturas y planeswalkers que controla.

- Si el oponente objetivo tiene varias criaturas o planeswalkers empatados con el mayor valor de maná, ese jugador elige cuál exiliar.
-

Flaquear bajo el sol

{2} {R} {W}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si una o más cartas dejaron tu cementerio este turno.

Flaquear bajo el sol hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Flaquear bajo el sol). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Flosmarcitus, la equilibradora

{6} {B} {G}

Criatura legendaria — Dragón anciano

5/5

Afinidad por criaturas. (*Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas.*)

Vuela, toque mortal.

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzas tienen la habilidad de afinidad por criaturas.

- Afinidad por criaturas significa “Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que controlas”.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de afinidad, cada una de ellas se aplica. Por ejemplo, si de alguna manera controlas dos copias de Flosmarcitus, la equilibradora y ninguna otra criatura, te costará {4} menos lanzar cada hechizo de instantáneo y de conjuro.

---

Forcejear con la muerte

{1} {B} {G}

Conjuro

Destruye el artefacto o criatura objetivo. Ganas 1 vida.

- Si el objetivo es ilegal para cuando Forcejear con la muerte intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

---

Geometría aplicada

{2} {G} {U}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia del permanente objetivo que no sea Aura que controlas, excepto que es una criatura Fractal 0/0 además de sus otros tipos. Pon seis contadores +1/+1 sobre ella.

- La ficha creada con la Geometría aplicada copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más, con la excepción detallada (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Si es un Vehículo, no está tripulado. Si es un Equipo, no está anexado a ninguna criatura.
  - Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
  - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con la excepción detallada.
  - Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- 

#### Gran salón de la Biblioplex

##### Tierra

{T}: Agrega {C}.

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

Usa este maná solo para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro.

{5}: Si esta tierra no es una criatura, se convierte en una criatura Hechicero 2/4 con “Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”. Sigue siendo una tierra.

- Si esta tierra se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.
- 

#### Guardatomos de la Biblioplex

{4}

Criatura artefacto — Constructo

3/4

Cuando esta criatura entre, elige hasta uno:

- La criatura objetivo se prepara. (*Solo las criaturas con hechizos de preparar pueden prepararse.*)
- La criatura objetivo deja de estar preparada.

- El primer modo de la habilidad del Guardatomos de la Biblioplex no tendrá ningún efecto sobre una criatura que no tenga ningún hechizo de preparar o que ya esté preparada. De manera similar, el segundo modo no tendrá ningún efecto sobre una criatura que no esté preparada.
-

Historiadora buholina

{2}{W}

Criatura — Clérigo ave

2/3

Vuela.

Cuando esta criatura entre, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

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

---

Honormante exhortador

{2}{W}{W/B}{B}

Criatura — Bardo rinoceronte

4/5

Cuando esta criatura entre, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de criaturas que controlas. Pon una de esas cartas en tu mano y el resto en tu cementerio.

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto la habilidad disparada del Honormante exhortador se resuelve.

---

Ingenio punzante

{1}{W}

Instantáneo

Gira la criatura objetivo. Si es tu turno, pon un contador de aturdimiento sobre ella. (*Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.*)

Roba una carta.

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

Investigadoras unidas

{1}{W}

Criatura — Hechicero clérigo humano

2/2

Daña primero.

Al comienzo de cada paso final, si un oponente tiene más cartas en la mano que tú, esta criatura se prepara.

*(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Encuentro secreto

{1}{W}{W}

Conjuro

El oponente objetivo y tú roban tres cartas.

- La última habilidad de las Investigadoras unidas verificará en cuanto comience cada paso final si un oponente tiene más cartas en la mano que tú. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible descartar cartas o hacer que un oponente robe cartas durante un paso final a tiempo para que la habilidad se dispare. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ningún oponente tiene más cartas en la mano que tú en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Kirol, pujanza histórica

{R}{W}

Criatura legendaria — Clérigo vampiro

2/3

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, Kirol se prepara. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Peso pesado

{1}{R}{W}

Conjuro

Muele una carta. Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si varias cartas dejen tu cementerio al mismo tiempo, la primera habilidad de Kirol se disparará una sola vez.

---

Laúd resonante

{2}{U}{R}

Artefacto

Las tierras que controlas tienen “{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro”.

{T}: Roba una carta. Activa esto solo si tienes siete o más cartas en tu mano.

- Una vez que hayas activado la última habilidad del Laúd resonante, no importa si pasas a tener menos de siete cartas en tu mano. La habilidad se resolverá de forma normal.

---

Llegar tarde

{3} {U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante.

El propietario de la criatura objetivo la pone a su elección en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Llegar tarde). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Maestra magmacor

{1} {R}

Criatura — Bardo trasgo

2/2

Amenaza.

*Opus* — Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Si se usaron cinco o más manás para lanzar ese hechizo, agrega una cantidad de {R} igual a la fuerza de esta criatura.

- La última habilidad de la Maestra magmacor no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

---

Maestro de la espesura antigua

{2} {B} {G}

Criatura — Druida pueblo-arbóreo

4/4

Vigilancia, alcance.

*Infundir* — Cuando esta criatura entre, pon dos contadores +1/+1 sobre ella si ganaste vidas este turno.

- La habilidad de infundir se disparará cuando entre el Maestro de la espesura antigua, independientemente de si ganaste vidas este turno o no. En cuanto esa habilidad se resuelve, verificará si ganaste vidas este turno. Si las ganaste, pondrás dos contadores +1/+1 sobre el Maestro de la espesura antigua.

---

Maga labramateria

{2} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Cuando esta criatura entre, regresa hasta una otra criatura objetivo a la mano de su propietario.

Siempre que lances un hechizo con {X} en su coste de maná, esta criatura no puede ser bloqueada este turno.

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

---

Manasierpe aberrante

{3} {G}

Criatura — Sierpe

2/5

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo.

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

---

Maquinadora con pico de oro

{1} {B}

Criatura — Brujo vampiro

1/3

Vuela, vínculo vital.

Al comienzo de tu segunda fase principal, si ganaste 2 o más vidas este turno, esta criatura se prepara. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Firmar con sangre

{B} {B}

Conjuro

El jugador objetivo roba dos cartas y pierde 2 vidas.

- La última habilidad de la Maquinadora con pico de oro verificará en cuanto comience tu segunda fase principal si ganaste 2 o más vidas este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible ganar vidas durante tu segunda fase principal a tiempo para que la habilidad se dispare.

---

Mica, descifrador de ruinas

{3} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

4/4

Rebatir—Pagar 3 vidas. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague 3 vidas.)*

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, puedes sacrificar un artefacto. Si lo haces, copia ese hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

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

- La 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.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- 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 cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).

#### Mirada de la supervisora

{2} {G} {U}

Instantáneo

Regresa hasta un permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la Mirada de la supervisora. Sin embargo, si lo haces y el objetivo es ilegal para cuando la Mirada de la supervisora intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No buscarás en tu biblioteca.

#### Momento decisivo

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

Conjuro

Elige hasta cuatro. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Destruye el permanente objetivo que no sea tierra.
- Regresa la carta de permanente objetivo que no sea tierra de tu cementerio al campo de batalla.

- Eliges los modos en cuanto lanzas el Momento decisivo. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.

- Si eliges el mismo modo más de una vez, escoges su orden relativo en cuanto lanzas el hechizo. Por ejemplo, si eliges el segundo modo del Momento decisivo más de una vez, escoges el orden relativo para regresar las cartas de permanente objetivo que no sean tierra.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos ni activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que un hechizo acabe de resolverse.
- Si se copia el Momento decisivo, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva el Momento decisivo, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

Móseo, nuevo decano de las venas

{2} {B}

Criatura legendaria — Brujo esqueleto ave

2/1

Vuela.

Cuando Móseo entre, crea una ficha de criatura Plaga negra y verde 1/1 con “Siempre que esta ficha ataque, ganas 1 vida”.

*Infundir* — Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, regresa hasta una carta de criatura objetivo con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- La última habilidad de Móseo verificará en cuanto comience tu paso final si ganaste vidas este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible ganar vidas durante tu paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Necroinvestigador

{2} {B}

Criatura — Brujo trol

3/3

Al comienzo de tu mantenimiento, escruta 1. Luego, si hay tres o más cartas de criatura en tu cementerio, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Reanimar

{B}

Conjuro

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

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

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

Nita, conciliadora del Foro

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

2/3

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

{2}, sacrificar otra criatura: Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo del cementerio de un oponente.

Puedes lanzarla este turno y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad de Nita se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Nota despiadada

{1}{W}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Tintícola blanca y negra 1/1 con la habilidad de volar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Nota despiadada intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador creará una ficha de Tintícola.

Nota fundida

{X}{R}{W}

Conjuro

La Nota fundida hace una cantidad de daño a la criatura objetivo igual a la cantidad de maná usado para lanzar este hechizo. Endereza todas las criaturas que controlas.

Retrospectiva {6}{R}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

*Luego exíliala.)*

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Nota fundida intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No enderezarás ninguna criatura.
- 

Orysa, coreógrafa del oleaje

{4} {U}

Criatura legendaria — Bardo tritón

2/2

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si las criaturas que controlas tienen una resistencia total de 10 o más.

Cuando Orysa entre, roba dos cartas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Orysa). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que cambie la resistencia total de las criaturas que controlas (tal vez porque controlas una criatura cuya resistencia se determina por la cantidad de cartas en tu mano), esa nueva resistencia se usará para determinar si se aplica la reducción de coste de la primera habilidad de Orysa.
  - Una vez que determines el coste de lanzamiento de Orysa, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la resistencia total de las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de Orysa sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- 

Pantanosa durmiente

{X} {G}

Criatura — Bestia planta

6/6

Esta criatura entra con una cantidad de contadores de aturdimiento sobre ella igual a tres menos X. Si X es dos o menos, entra girada.

- La Pantanosa durmiente ha recibido una actualización a su texto de reglas para aclarar su funcionamiento. El texto de Oracle actualizado aparece arriba.
  - Si la Pantanosa durmiente entra al campo de batalla sin ser lanzada, X es 0. Lo mismo vale si un efecto te permite lanzar a la Pantanosa durmiente sin pagar su coste de maná.
- 

Parada del aerocar

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{3}, {T}: La criatura objetivo se prepara. *(Solo las criaturas con hechizos de preparar pueden prepararse.)*

- La última habilidad de la Parada del aerocar no tendrá ningún efecto sobre una criatura que no tenga ningún hechizo de preparar o que ya esté preparada.
-

Pergaminador con práctica

{R}{R/W}{W}

Criatura — Clérigo enano

3/2

Daña primero.

Cuando esta criatura entre, exilia la carta objetivo que no sea tierra ni criatura de tu cementerio. Hasta el final de tu próximo turno, puedes lanzar esa carta.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar hechizos de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Piloto del aerocar

{2}{U}

Criatura — Piloto ave

2/3

Destello.

Vuela, vigilancia.

Esta criatura entra preparada. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo.*

*Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Todos a bordo

{U}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que no sea Piloto que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a 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. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.

---

Plumargéntum, el argüidor

{2}{W}{B}

Criatura legendaria — Dragón anciano

4/4

Vuela, vigilancia.

Cada hechizo de instantáneo y de conjuro que lances tiene la habilidad de victimizar 1. *(Al lanzar ese hechizo,*

*puedes sacrificar una criatura con fuerza de 1 o más.*

*Cuando lo hagas, copia el hechizo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia.)*

- Victimizar N significa “Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar una criatura con fuerza de N o más” y “Cuando lances este hechizo, si se pagó un coste de victimizar por él, cópialo. Si el hechizo tiene cualquier objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para la copia”.
- Puedes sacrificar solo una criatura para pagar el coste de victimizar de un hechizo y únicamente copias el hechizo una vez.

- Si pagas el coste de victimizar de un hechizo, la copia se resolverá antes que el hechizo original.
- La copia del hechizo se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Prismari, el inspirador

{5}{U}{R}

Criatura legendaria — Dragón anciano

7/7

Vuela.

Rebatir—Pagar 5 vidas.

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzas tienen la habilidad de tormenta. *(Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- Las copias de los hechizos de instantáneo y de conjuro que lances creadas por la habilidad de tormenta van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta, cada una se dispara por separado.

Quándrix, la probadora

{4}{G}{U}

Criatura legendaria — Dragón anciano

6/6

Vuela, arrolla.

Cascada. *(Cuando lances este hechizo, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo en un orden aleatorio.)*

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzas desde tu mano tienen la habilidad de cascada.

- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
- Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
- Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.

- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
- 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.
- No solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el del hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad (mientras el hechizo resultante tenga un valor de maná menor que el del hechizo con la habilidad de cascada), pero no ambas.

Ral Zarek, profesor invitado

$\{1\}\{B\}\{B\}$

Planeswalker legendario — Ral

3

+1: Escruta 2.

-1: Cualquier cantidad de jugadores objetivo descarta una carta cada uno.

-2: Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

-7: Lanza cinco monedas a cara o cruz. El oponente objetivo se salta sus X próximos turnos, donde X es la cantidad de monedas en las que salió cara.

- Cuando la segunda habilidad de Ral Zarek se resuelve, el siguiente jugador objetivo por orden de turno (o, si es el turno de un jugador objetivo, ese mismo jugador) elige una carta en su mano sin mostrarla y luego cada otro jugador objetivo por orden de turno (si lo hay) hace lo mismo. Todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
- Si una carta en un cementerio tiene  $\{X\}$  en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Respuesta de Ajani

$\{4\}\{W\}$

Instantáneo

Te cuesta  $\{3\}$  menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura girada.

Destruye la criatura objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de la Respuesta de Ajani). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Restauración del oráculo

{G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. Robas una carta y ganas 1 vida.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Restauración del oráculo intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta ni ganarás 1 vida.
- 

Retrospectiva

{R}

Instantáneo

La carta de instantáneo o de conjuro objetivo en tu cementerio gana la habilidad de retrospectiva hasta el final del turno. Su coste de retrospectiva es igual a su coste de maná. *(Puedes lanzar esa carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliarla.)*

- Si lanzas un instantáneo o un conjuro con {X} en su coste de maná de esta manera, sigues eligiendo el valor de X como parte de lanzar el hechizo y pagas ese coste.
  - Si lanzas un hechizo con la habilidad de retrospectiva, no puedes pagar costes alternativos. Sí que puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo con la habilidad de retrospectiva.
  - Si una carta tiene varias copias de la habilidad de retrospectiva, puedes escoger qué coste de retrospectiva quieres pagar.
  - Si una carta sin coste de maná gana la habilidad de retrospectiva, no tiene coste de retrospectiva. No se puede lanzar de esta manera.
- 

Rivalidad feroz

{2} {B} {G}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga X vidas.

Destruye todos los artefactos y criaturas con valor de maná de X o menos.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Saboreador de tragedias

{2} {B} {B}

Criatura — Demonio

7/6

Arrolla.

Rebatir—Descartar una carta.

*Infundir* — Al comienzo de tu paso final, sacrifica un permanente a menos que hayas ganado vidas este turno.

- La habilidad de infundir del Saboreador de tragedias se disparará independientemente de si ganaste vidas este turno o no. En cuanto la habilidad se resuelve, verificará si ganaste vidas este turno. Si las ganaste, no sacrificarás un permanente.

Sacar los colores

{2}{U}{U}

Instantáneo

Te cuesta {1}{U} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a un hechizo de instantáneo o de conjuro.

Contrarresta el hechizo objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de Sacar los colores). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Sapiéntium, la historiadora

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Dragón anciano

5/5

Vuela, prisa.

Cada carta de instantáneo y de conjuro en tu mano tiene la habilidad de milagro {2}. *(Puedes lanzar una carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Es importante que muestres una carta con la habilidad de milagro antes de que se mezcle con las demás cartas en tu mano.
- Puedes mostrar y lanzar una carta con la habilidad de milagro en cualquier turno, no solo en el tuyo, si es la primera carta que robaste ese turno.
- Robar varias cartas se considera siempre una secuencia de cartas robadas individualmente. Por ejemplo, si aún no robaste ninguna carta en un turno y lanzas un hechizo que te indica que robes tres cartas, las robarás una a una. Solo la primera carta robada de esta manera puede mostrarse y lanzarse usando su habilidad de milagro.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar el verbo “robar”, la carta no fue robada.
- No tienes que mostrar una carta robada con la habilidad de milagro si no deseas lanzarla en ese momento.
- Puedes lanzar una carta pagando su coste de milagro solo cuando se resuelve la habilidad disparada de milagro. Si no quieres lanzarla en ese momento (o no puedes lanzarla, quizá porque no hay objetivos legales disponibles), no podrás lanzarla más adelante pagando su coste de milagro.
- Lanzas la carta con la habilidad de milagro durante la resolución de la habilidad disparada. Ignora cualquier regla sobre cuándo jugarla que se base en el tipo de la carta.
- Milagro es un coste alternativo para lanzar el hechizo con la habilidad de milagro. No puede combinarse con otros costes alternativos, como lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”. Sin embargo, puedes

pagar costes adicionales, como los de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de milagro) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si la carta con la habilidad de milagro deja tu mano antes de que se resuelva la habilidad disparada, no podrás lanzarla mediante su habilidad de milagro.
- La carta se roba igualmente, se utilice o no su habilidad de milagro. Cualquier habilidad que se dispare siempre que robes una carta, por ejemplo, se disparará. Si no lanzas la carta usando su habilidad de milagro, la carta permanecerá en tu mano.

---

#### Simposio de conjura de ecos

{4} {U} {U}

Conjuro — Lección

El jugador objetivo crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

*Paradigma. (Luego exilia este hechizo. Después de resolver un hechizo con este nombre por primera vez, puedes lanzar una copia de él desde el exilio sin pagar su coste de maná al comienzo de cada una de tus primeras fases principales.)*

- La ficha creada por el Simposio de conjura de ecos copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Si es un Vehículo, no está tripulado.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” del permanente copiado también funcionará.

---

#### Sueño estresante

{3} {U} {R}

Instantáneo

El Sueño estresante hace 5 puntos de daño a hasta una criatura objetivo. Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de esas cartas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca.

- No tienes por qué elegir un objetivo para el Sueño estresante. Sin embargo, si lo haces y la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando el Sueño estresante intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No mirarás ninguna carta de tu biblioteca.
- Si solo hay una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano.

---

Tablilla de descubrimiento

{2} {R}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, muele una carta. Puedes jugar esa carta este turno. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

{T}: Agrega {R}.

{T}: Agrega {R} {R}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro.

- Si se muele más de una carta con la primera habilidad de la Tablilla de descubrimiento (por ejemplo, por el efecto de la habilidad de Bruvac el Grandilocuente), puedes jugar cualquiera de las cartas molidas ese turno.

---

Trabajo en grupo

{1} {W}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 2/2.

Retrospectiva—Girar tres criaturas enderezadas que controlas. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para pagar el coste de retrospectiva del Trabajo en grupo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.

---

Trío en armonía

{U}

Criatura — Hechicero bardo tritón

1/1

{T}, girar dos criaturas enderezadas que controlas: Esta criatura se prepara. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Inspiración súbita

{U}

Instantáneo

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

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para pagar el coste de la habilidad activada del Trío en armonía, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
-

Zaffai y los Truenos

{5} {U} {R}

Criatura legendaria — Mago bardo humano

5/7

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano sin pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná de esta manera, debes elegir 0 como valor de X.

---

### NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE MYSTICAL ARCHIVE DE *SECRETOS DE STRIXHAVEN*:

Abastecerse

{2} {U}

Conjuro

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Si tienes dos o menos cartas en tu biblioteca, las pones todas en tu mano.

---

*Ad nauseam*

{3} {B} {B}

Instantáneo

Muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná. Puedes repetir este proceso tantas veces como quieras.

- Si una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - Cada vez que pongas la carta mostrada en tu mano y pierdas la cantidad de vidas correspondiente, decides si quieres continuar mostrando otra carta. No decides con antelación cuántas cartas pondrás en tu mano de esta manera.
  - Puedes continuar mostrando cartas con *Ad nauseam* incluso si tu total de vidas se redujo a 0 o menos. Si continúas, seguirás perdiendo vidas, lo que hará que tu total de vidas llegue a números negativos. En cuanto pares, perderás el juego como una acción basada en estado.
-

Alimentar al enjambre

{1}{B}

Conjuro

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

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

Aplazar

{1}{W}

Instantáneo

Regresa el hechizo objetivo a la mano de su propietario.

Roba una carta.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esto funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
- 

Congelación del cerebro

{1}{U}

Instantáneo

El jugador objetivo muele tres cartas.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)*

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
  - La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
  - Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
  - Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta, cada una se dispara por separado.
  - La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
  - Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes realizar elecciones diferentes por cada copia.
-

Contemplar los astros

{X} {B} {B}

Conjuro

Mira el doble de X cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon X cartas de entre ellas en tu mano y el resto en tu cementerio. Pierdes X vidas.

- Si tu biblioteca contiene menos del doble de X cartas, mirarás tu biblioteca entera y seguirás perdiendo X vidas.
  - Si tu biblioteca contiene menos de X cartas, las pondrás todas en tu mano. No podrás elegir poner ninguna de ellas en tu cementerio y seguirás perdiendo X vidas.
- 

Crepitar con poder

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

Conjuro

Crepitar con poder hace el quintuple de X puntos de daño a cada uno de hasta X objetivos.

- Si eliges 1 como valor de X, te costará {3} {R} {R} lanzar Crepitar con poder y hará 5 puntos de daño a un solo objetivo. Si eliges 2 como valor de X, te costará {6} {R} {R} lanzar Crepitar con poder y hará 10 puntos de daño a hasta dos objetivos, y así sucesivamente.
- 

Desmembrar

{1} {B/P} {B/P}

Instantáneo

*{B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.*

La criatura objetivo obtiene -5/-5 hasta el final del turno.

- Un símbolo de maná pireziano contribuye 1 al valor de maná de una carta, aunque se paguen vidas. En concreto, el valor de maná de Desmembrar siempre es de 3.
- 

Devolver la cortesía

{R} {R}

Instantáneo

Arrebato. *(Elige uno o más costes adicionales.)*

+ {1} — Copia el hechizo de instantáneo, el hechizo de conjuro, la habilidad activada o la habilidad disparada objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

+ {1} — Cambia el objetivo del hechizo o la habilidad objetivo que tenga un solo objetivo.

- Cada coste adicional y modo asociado en el recuadro de texto viene precedido por un indicador de +. Dichos símbolos no tienen un significado de reglas concreto y solo sirven para recordarles a los jugadores que los costes indicados son costes adicionales.
- Debes elegir al menos uno de los modos indicados y pagar su coste adicional asociado para poder lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato.

- Eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo con la habilidad de arrebató. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas.
- Al margen de qué modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- No puedes elegir el mismo modo más de una vez.
- El valor de maná de un hechizo con la habilidad de arrebató se determina solo por su coste de maná (que está en la esquina superior derecha de la carta). No importa qué modos eliges o qué costes adicionales pagas, incluidos los costes adicionales impuestos por otros efectos.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos ni activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que el hechizo acabe de resolverse.
- Si un hechizo con la habilidad de arrebató se copia, el efecto que crea la copia puede permitirte elegir nuevos objetivos. No puedes elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva un hechizo con la habilidad de arrebató, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con la habilidad de arrebató “sin pagar su coste de maná”, debes seguir eligiendo al menos un modo y pagar los costes adicionales asociados.

Entrar en berserk

{G}

Instantáneo

Lanza este hechizo solo antes del paso de daño de combate.

La criatura objetivo gana la habilidad de arrollar y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es su fuerza. Al comienzo del próximo paso final, destruye esa criatura si atacó este turno.

- Si el permanente objetivo deja de ser una criatura antes del próximo paso final, se destruirá igualmente cuando el disparo retrasado se resuelva.

Fin viviente

Conjuro

Suspender 3—{2}{B}{B}.

Cada jugador exilia todas las cartas de criatura de su cementerio, luego sacrifica todas las criaturas que controla y luego pone todas las cartas que exilió de esta manera en el campo de batalla.

- Cuando el Fin viviente se resuelve, primero cada jugador exilia las cartas de criatura de su cementerio al mismo tiempo, luego sacrifica todas las criaturas que controla al mismo tiempo y finalmente pone sus cartas exiliadas en el campo de batalla al mismo tiempo.

- “Todas las cartas que exilió de esta manera” solo se refiere a las cartas exiliadas durante la primera parte del efecto. Si un efecto de reemplazo (como el de la Línea mística del vacío) exilia cualquiera de las criaturas sacrificadas en vez de ponerla en el cementerio, esas cartas no regresan al campo de batalla.
- Una carta sin coste de maná no se puede lanzar de forma normal; deberás encontrar una forma de lanzarla pagando un coste alternativo o sin pagar su coste de maná, como con la habilidad de suspender.
- Si una carta sin coste de maná obtiene un coste alternativo igual a su coste de maná (por ejemplo, con el Mago lanzachasquidos), ese coste no se puede pagar y la carta no se puede lanzar de esta manera.
- Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que te da la opción de lanzar la carta cuando se remueve el último contador de tiempo. Ten en cuenta que, si la carta se exilia y luego “gana la habilidad de suspender”, solo son relevantes las dos habilidades disparadas.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre ella.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- En cuanto la segunda habilidad disparada de suspender se resuelve, puedes lanzar la carta. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta. Si eliges no lanzar la carta o no puedes hacerlo, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con la habilidad de suspender, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.

Fuerza de voluntad

{3} {U} {U}

Instantáneo

Puedes pagar 1 vida y exiliar una carta azul de tu mano en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Contrarresta el hechizo objetivo.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de la Fuerza de voluntad), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Furia monstruosa

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Crea una ficha de Papel de Monstruo anexada a ella. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar.)*

- Los Papeles son fichas de encantamiento incoloras. Cada una tiene los subtipos Aura y Papel y la habilidad de encantar criatura.
- Si un permanente tiene más de un Papel anexado controlado por el mismo jugador, todos esos Papeles excepto el último por orden de llegada se ponen en el cementerio de su propietario. Se trata de una acción basada en estado.
- Si se anexan dos o más Papeles controlados por el mismo jugador a un permanente al mismo tiempo (quizás debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), ese jugador elige con cuál se queda y cuál o cuáles van a los cementerios de sus propietarios.
- Un permanente puede tener varios Papeles anexados, siempre y cuando el controlador de cada uno de ellos sea un jugador distinto.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Papeles requieren objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. La ficha de Papel no se creará.
- En casos excepcionales, un hechizo o habilidad puede intentar crear una ficha de Papel encantando un permanente que no puede encantar de manera legal (debido a una habilidad, como protección contra encantamientos). En estos casos, no se crea la ficha de Papel.
- Las habilidades de antimaleficio y velo no evitarán que un Papel se anexe a un permanente si la habilidad que crea dicho Papel anexado a ese permanente no lo hace objetivo.

---

Golpe altanero

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con valor de maná de 4 o más.

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

---

Gracia del ángel

{W}

Instantáneo

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

Tú no puedes perder el juego este turno y tus oponentes no pueden ganar el juego este turno. Hasta el final del turno, el daño que fuera a reducir tu total de vidas a menos de 1, en vez de eso, lo reduce a 1.

- La Gracia del ángel no previene el daño. Solo cambia el resultado del daño que se te hace a ti. Por ejemplo, una criatura 5/5 con la habilidad de vínculo vital que te hace daño hace que su controlador gane 5 vidas igualmente, incluso si ese daño reduce tu total de vidas de 3 a 1.
- La Gracia del ángel no impide la pérdida de vidas causada por los efectos que dicen que pierdes vidas.
- Si tienes menos de 1 vida, el daño que te hagan reduce tu total de vidas por debajo de 0 (de forma normal).
- No puedes pagar más vidas de las que tienes, incluso si no fueras a perder el juego.
- En un juego de Commander, el daño de combate que te hace un comandante se contabiliza igualmente, aunque no cambie tu total de vidas.
- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando una carta con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
- Los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con la habilidad de fracción de segundo esté en la pila.
- La habilidad de fracción de segundo no impide que las habilidades disparadas se disparen. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.
- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.
- Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.

#### Grieta ciclónica

{1}{U}

Instantáneo

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

Sobrecarga {6}{U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “el permanente objetivo” en su texto por “cada permanente”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo con la habilidad de sobrecarga, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o de protección contra el color apropiado.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.

Incursión de requisición

{W}

Conjuro

Arrebato. (*Elige uno o más costes adicionales.*)

+ {1} — Destruye el artefacto objetivo.

+ {1} — Destruye el encantamiento objetivo.

+ {1} — Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controla el jugador objetivo.

- Cada coste adicional y modo asociado en el recuadro de texto viene precedido por un indicador de +. Dichos símbolos no tienen un significado de reglas concreto y solo sirven para recordarles a los jugadores que los costes indicados son costes adicionales.
- Debes elegir al menos uno de los modos indicados y pagar su coste adicional asociado para poder lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato.
- Eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo con la habilidad de arrebato. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas.
- Al margen de qué modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- No puedes elegir el mismo modo más de una vez.
- El valor de maná de un hechizo con la habilidad de arrebato se determina solo por su coste de maná (que está en la esquina superior derecha de la carta). No importa qué modos elijas o qué costes adicionales pagas, incluidos los costes adicionales impuestos por otros efectos.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos ni activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que el hechizo acabe de resolverse.
- Si un hechizo con la habilidad de arrebato se copia, el efecto que crea la copia puede permitirte elegir nuevos objetivos. No puedes elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva un hechizo con la habilidad de arrebato, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato “sin pagar su coste de maná”, debes seguir eligiendo al menos un modo y pagar los costes adicionales asociados.

---

Iteración expresiva

{U}{R}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano, una de ellas en el fondo de tu biblioteca y exilia una de ellas. Puedes jugar la carta exiliada este turno.

- Si eliges jugar la carta exiliada este turno, debes pagar igualmente todos los costes y seguir las restricciones de cuándo jugarla que requiera esa carta. Si es una tierra, no puedes jugarla a menos que te queden tierras por jugar.

- Si no juegas la carta exiliada, permanece exiliada. No estará disponible para jugarla en los próximos turnos.
  - Si hay menos de tres cartas en tu biblioteca, aplica las instrucciones en el orden indicado para todas las cartas que haya. Por ejemplo, si hay dos cartas en tu biblioteca, pondrás una de ellas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca. No tendrás la opción de exiliar ninguna.
- 

Juego de manos

{U}

Conjuro

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca.

- Si solo hay una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano.
- 

Maniobra de desfallecimiento

{2}{G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y luego hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- No puedes lanzar la Maniobra de desfallecimiento a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que controla un oponente como objetivos.
  - Si cualquier criatura es un objetivo ilegal en cuanto la Maniobra de desfallecimiento se resuelva, la criatura que controlas no hará daño. Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella incluso si sigue en el campo de batalla.
- 

Mano amiga

{W}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla girada.

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

Ofuscar

{1}{U}

Instantáneo

Puedes regresar una Isla que controlas a la mano de su propietario en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {1}.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de Ofuscar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste.

El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Palma bloqueadora

{R}{W}

Instantáneo

La próxima vez que una fuente de tu elección fuera a hacerte daño este turno, prevén ese daño. Si se previene daño de esta manera, la Palma bloqueadora hace esa misma cantidad de daño al controlador de esa fuente.

- La Palma bloqueadora no hace objetivo a ningún permanente o jugador. Tú eliges una fuente de daño en cuanto la Palma bloqueadora se resuelve.
  - Si hay varios efectos de prevención o reemplazo que intentan aplicarse al mismo daño, el jugador que fuera a recibir el daño elige el orden en el que se aplican.
- 

Pongificar

{U}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. No puede ser regenerada.

Su controlador crea una ficha de criatura Simio verde

3/3.

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

Regreso a las filas

{X}{W}{W}

Conjuro

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Regresa X cartas de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- Si giras una criatura enderezada que está atacando o bloqueando para convocar un hechizo, esa criatura no dejará de atacar o bloquear.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que

pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.

- Ya que la habilidad de convocar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Girar una criatura multicolor mediante la habilidad de convocar servirá para pagar {1} o un maná de tu elección de cualquiera de los colores de esa criatura.
- Al utilizar la habilidad de convocar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar criaturas que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Regreso a las filas y eliges que X sea 3, el coste total es de {3}{W}{W}. Si giras una criatura blanca y dos criaturas rojas, tendrás que pagar {1}{W}.

---

#### Revelación chamánica

{3}{G}{G}

Conjuro

Roba una carta por cada criatura que controlas.

*Ferocidad* — Ganas 4 vidas por cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más.

- Después de robar cartas mientras la Revelación chamánica se resuelve, no puede pasar nada más antes de que ganes la cantidad de vidas correspondiente. En particular, las habilidades que se disparan cuando robas cartas no irán a la pila hasta después de que ganes vidas.

---

#### Ritual de eliminación

{2}{B}{G}

Conjuro

Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná de 2 o menos. Agrega {B} o {G} por cada permanente destruido de esta manera.

- Puedes elegir agregar {B} o {G} por cada permanente destruido. No tienes que limitarte a un solo color.

---

#### Tormenta azoradora

{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo a menos que su controlador pague {1}.

*Tormenta.* (Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.)

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta, cada una se dispara por separado.
- La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes realizar elecciones diferentes por cada copia.

Tratar como a la realeza

{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de antimaleficio hasta el final del turno. Crea una ficha de Papel de Majestad anexada a esa criatura. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de rebatir {1}.)*

- Los Papeles son fichas de encantamiento incoloras. Cada una tiene los subtipos Aura y Papel y la habilidad de encantar criatura.
- Si un permanente tiene más de un Papel anexado controlado por el mismo jugador, todos esos Papeles excepto el último por orden de llegada se ponen en el cementerio de su propietario. Se trata de una acción basada en estado.
- Si se anexan dos o más Papeles controlados por el mismo jugador a un permanente al mismo tiempo (quizás debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), ese jugador elige con cuál se queda y cuál o cuáles van a los cementerios de sus propietarios.
- Un permanente puede tener varios Papeles anexados, siempre y cuando el controlador de cada uno de ellos sea un jugador distinto.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Papeles requieren objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. La ficha de Papel no se creará.
- En casos excepcionales, un hechizo o habilidad puede intentar crear una ficha de Papel encantando un permanente que no puede encantar de manera legal (debido a una habilidad, como protección contra encantamientos). En estos casos, no se crea la ficha de Papel.
- Las habilidades de antimaleficio y velo no evitarán que un Papel se anexe a un permanente si la habilidad que crea dicho Papel anexado a ese permanente no lo hace objetivo.

Triunfo de las hordas

{2} {G} {G}

Conjuro

Hasta el final del turno, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan las habilidades de arrollar e infectar. *(Las criaturas con la habilidad de infectar hacen daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1 y a los jugadores en forma de contadores de veneno.)*

- El daño que hace una criatura con la habilidad de infectar no hará que se marque daño sobre una criatura ni que un jugador pierda vidas. En vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores -1/-1 sobre esa criatura o el jugador obtiene esa misma cantidad de contadores de veneno. El daño que se hace a los planeswalkers sigue haciendo que ese planeswalker pierda esa misma cantidad de contadores de lealtad.
- Un jugador que tiene diez o más contadores de veneno pierde el juego. Se trata de una acción basada en estado.
- El efecto de la habilidad de infectar se aplica a todo el daño, no solo al daño de combate.
- Los contadores -1/-1 permanecerán sobre la criatura de manera indefinida. No se removerán cuando termine el turno.
- El daño de una fuente con la habilidad de infectar es daño en todos los aspectos. Si la fuente con la habilidad de infectar también tiene la habilidad de vínculo vital, el daño que haga esa fuente también hará que su controlador gane esa misma cantidad de vidas. El daño de una fuente con la habilidad de infectar puede prevenirse o redirigirse. Las habilidades que se disparan cuando se hace daño se dispararán si una fuente con la habilidad de infectar hace daño, si corresponde.
- Si un jugador fuera a recibir daño de una fuente con la habilidad de infectar y se previene, ese jugador no obtiene contadores de veneno. Si una criatura fuera a recibir daño de una fuente con la habilidad de infectar y se previene, esa criatura no obtiene contadores -1/-1.
- Varias copias de la habilidad de infectar son redundantes.

Tutor vampírico

{B}

Instantáneo

Busca en tu biblioteca una carta y luego baraja y pon esa carta en la parte superior. Pierdes 2 vidas.

- Barajar y poner la carta en la parte superior es una sola acción. Si un efecto hace que la primera carta de la biblioteca esté boca arriba, la segunda carta boca abajo no se muestra.

Vaciar los barracones

{3} {R}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Trasco rojas 1/1.

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

- Las copias van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta, cada una se dispara por separado.
- La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.

---

Velo del verano

{G}

Instantáneo

Roba una carta si un oponente lanzó un hechizo azul o negro este turno. Los hechizos que controlas no pueden ser contrarrestados este turno. Tú y los permanentes que controlas ganan la habilidad de antimaleficio contra azul y contra negro hasta el final del turno.

- El Velo del verano no tiene efecto hasta que se resuelve y puede ser contrarrestado.
- Si tus oponentes lanzaron más de un hechizo azul o negro, igualmente robarás solo una carta en cuanto se resuelva el Velo del verano.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a tus hechizos después de que el Velo del verano se resuelva. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, tu hechizo no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

---

Vientos de abandono

{1}{W}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo que no controlas. Por cada criatura exiliada de esta manera, su controlador busca en su biblioteca una carta de tierra básica. Esos jugadores ponen esas cartas en el campo de batalla giradas y luego barajan.

Sobrecarga {4}{W}{W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de sobrecarga. Si lo haces, cambia “la criatura objetivo” en su texto por “cada criatura”.)*

- Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo con la habilidad de sobrecarga, ese hechizo tendrá un solo objetivo. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
- Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o de protección contra el color apropiado.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el coste de sobrecarga), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.

---

Viruela

{B}{B}

Conjuro

Cada jugador pierde 1 vida, descarta una carta, sacrifica una criatura de su elección y luego sacrifica una tierra de su elección.

- En cuanto la Viruela se resuelve, primero cada jugador pierde 1 vida al mismo tiempo. A continuación, cada jugador elige una carta de su mano sin mostrarla y luego todas las cartas se descartan al mismo tiempo. Después, comenzando con el jugador cuyo turno se está jugando y continuando por orden de turno, cada jugador elige una criatura, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Todas las criaturas se sacrifican al mismo tiempo. Por último, repite este proceso para las tierras.
- Todas las habilidades que se disparen mientras la Viruela se esté resolviendo no irán a la pila hasta que la Viruela acabe de resolverse.
- Las habilidades de las tierras sacrificadas pueden modificar o dispararse cuando se sacrifiquen las criaturas y cuando se descarten las cartas. Las habilidades de las criaturas no modificarán ni se dispararán cuando se sacrifiquen las tierras, pero pueden modificar o dispararse cuando se descarten las cartas.

Vislumbrar la naturaleza

{G}

Conjuro

Siempre que lances un hechizo de criatura este turno, roba una carta.

- La habilidad disparada retrasada creada por Vislumbrar la naturaleza se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

Voluntad de Akroma

{3}{W}

Instantáneo

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

- Las criaturas que controlas ganan las habilidades de volar, vigilancia y dañar dos veces hasta el final del turno.
- Las criaturas que controlas ganan las habilidades de vínculo vital, indestructible y protección contra cada color hasta el final del turno.
- Por mucho que la carta tenga el nombre de un personaje concreto, controlar cualquier comandante servirá para satisfacer su condición.
- No hay ninguna bonificación extra si controlas más de un comandante.
- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
- Una vez que elijas ambos modos para el hechizo, no importa si sigues controlando un comandante o no. Esto sucede incluso si de alguna manera ya no controlas un comandante en cuanto terminas de lanzar el hechizo.

Voluntad de Jeska

{2} {R}

Conjuro

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

- Agrega {R} por cada carta en la mano del oponente objetivo.
- Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugarlas este turno.

- Usa la cantidad de cartas que hay en la mano del oponente objetivo cuando la Voluntad de Jeska se resuelva para determinar la cantidad de {R} que agregas.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso del último modo de la Voluntad de Jeska. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.
- Todas las cartas exiliadas que no juegues permanecerán en el exilio.
- Por mucho que la carta tenga el nombre de un personaje concreto, controlar cualquier comandante servirá para satisfacer su condición.
- No hay ninguna bonificación extra si controlas más de un comandante.
- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
- Una vez que elijas ambos modos para el hechizo, no importa si sigues controlando un comandante o no. Esto sucede incluso si de alguna manera ya no controlas un comandante en cuanto terminas de lanzar el hechizo.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *SECRETOS DE STRIXHAVEN*:

Ádrix y Nev, conjuradores gemelos

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

2/2

Rebatir {2}.

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

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de Ádrix y Nev. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando. De manera similar, si un efecto crea una ficha y pone contadores sobre ella (como una ficha de Fractal), la ficha adicional también obtendrá esos contadores.
-

Archimago emérito

{2} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

2/2

*Hechicería* — Siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro, roba una carta.

- Cada habilidad de hechicería tiene un efecto distinto, aunque todas tienen la misma condición de disparo: siempre que lances o copies un hechizo de instantáneo o de conjuro.
- Si un efecto crea una copia de un hechizo de instantáneo o de conjuro, esto también hará que se dispare la habilidad de hechicería.
- Si un efecto crea varias copias de un hechizo de instantáneo o de conjuro, las habilidades de hechicería se disparan una vez por cada copia creada por el efecto.
- Algunos efectos te indican que copies una carta de instantáneo o de conjuro en una zona que no sea la pila. Estas copias no hacen que se disparen las habilidades de hechicería. Sin embargo, muchos efectos que hacen esto también te permiten lanzar la copia, lo que hará que se disparen las habilidades de hechicería.
- La habilidad del Archimago emérito no se dispara cuando la habilidad disparada retrasada creada por un hechizo con la habilidad de paradigma crea copias en el exilio al comienzo de cada una de tus primeras fases principales, ni tampoco se dispara cuando creas una copia en el exilio del hechizo de preparar de una criatura en cuanto esa criatura se prepara. No obstante, la habilidad del Archimago emérito se disparará cuando esas copias se lancen desde el exilio.

---

Arqueomante

{2} {U} {U}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Cuando esta criatura entre, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro pone a la Arqueomante en el campo de batalla, su habilidad puede hacer objetivo a esa carta en tu cementerio.

---

Arúspice siniestra

{2} {B}

Criatura — Hechicero humano

3/2

Metamorfosis {B}.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, roba una carta.

- La habilidad de metamorfosis te permite lanzar una carta boca abajo pagando {3}. Luego, también te permite poner boca arriba el permanente que está boca abajo siempre que tengas la prioridad si pagas su coste de metamorfosis.
- El hechizo boca abajo no tiene coste de maná y tiene un valor de maná de 0. Cuando lances un hechizo boca abajo, ponlo en la pila boca abajo para que los demás jugadores no sepan qué es y paga {3} para lanzarlo. Esto es un coste alternativo.

- El hechizo de criatura es un hechizo de criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. La criatura resultante es una criatura 2/2 sin nombre, coste de maná, tipos de criatura o habilidades. Cada una de ellas es incolora y tiene un valor de maná de 0. Otros efectos que se apliquen al hechizo o a la criatura siguen pudiendo otorgarles cualquier característica que no tengan o cambiar las características que tengan.
- Puedes mirar en cualquier momento un hechizo o permanente boca abajo que controlas. No puedes mirar los hechizos o permanentes boca abajo que no controlas a menos que un efecto te permita hacerlo.
- En cualquier momento en que tengas la prioridad, puedes poner boca arriba la criatura que está boca abajo si muestras su coste de metamorfosis y lo pagas. Esta es una acción especial. No usa la pila ni se puede responder a ella. Solo se puede poner boca arriba de esta manera un permanente que esté boca abajo, no un hechizo.
- Si una criatura boca abajo pierde sus habilidades, no se puede poner boca arriba porque ya no tendrá la habilidad de metamorfosis (o el coste de metamorfosis) cuando esté boca arriba.
- Como el permanente está en el campo de batalla antes y después de que se ponga boca arriba, la acción de poner un permanente boca arriba no hace que se dispare ninguna habilidad de “entra”.
- Ya que las criaturas boca abajo no tienen nombre, no pueden tener el mismo nombre que otra criatura, ni siquiera que otra criatura boca abajo.
- Un permanente que se ponga boca arriba o boca abajo cambia de características, pero, aparte de eso, es el mismo permanente. Los hechizos y habilidades que hicieran objetivo a ese permanente, así como las Auras o Equipos que estuvieran anexados a él, no se ven afectados a menos que las nuevas características del objeto cambien la legalidad de esos objetivos o elementos anexados.
- Poner un permanente boca arriba o boca abajo no cambia el hecho de si ese permanente está girado o enderezado.
- Si un hechizo boca abajo deja la pila y va a cualquier zona que no sea el campo de batalla (por ejemplo, si es contrarrestado), debes mostrarlo. De manera similar, si un permanente boca abajo deja el campo de batalla, debes mostrarlo. También debes mostrar todos los hechizos y permanentes boca abajo que controlas si dejas el juego o si el juego termina.

#### Biblioteca de Leng

{1}

Artefacto

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Si un efecto te hace descartar una carta, descártala, pero puedes ponerla en la parte superior de tu biblioteca en vez de en tu cementerio.

- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones la Abundancia nula (un encantamiento que dice que tu tamaño máximo de mano es de dos) en el campo de batalla y luego pones la Biblioteca de Leng en el campo de batalla, tu mano no tendrá tamaño máximo. No obstante, si esos permanentes entrasen en el orden contrario, tu tamaño máximo de mano sería de dos.

Biblioteca silvana

{1}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso de robar, puedes robar dos cartas adicionales. Si lo haces, elige dos cartas en tu mano robadas este turno. Por cada una de esas cartas, paga 4 vidas o pon la carta en la parte superior de tu biblioteca.

- Siempre realizas tu robo normal antes que esta habilidad. El robo normal ocurre antes de que nada pueda ir a la pila durante el paso de robar de un jugador.
- Si controlas otras habilidades disparadas que te permiten robar cartas durante tu paso de robar, puedes elegir aplicar la habilidad de la Biblioteca silvana antes o después de esas habilidades. Las habilidades disparadas controladas por otros jugadores se resolverán antes que las habilidades disparadas que controlas tú.
- Las cartas robadas antes de que se resuelva la habilidad de la Biblioteca silvana, incluyendo en tu mantenimiento o en respuesta a la habilidad disparada de la Biblioteca silvana, pueden elegirse para devolverlas con este efecto. El controlador de la Biblioteca silvana es responsable de que estas cartas se distinguan en la mano, por ejemplo, situándolas separadas de las cartas que empezaron el turno en la mano.
- Si controlas más de una copia de la Biblioteca silvana, la habilidad disparada de cada una de ellas se resolverá de forma secuencial. No puedes robar todas las cartas a la vez y luego devolverlas todas a la vez.
- Puedes devolver cero, una o dos cartas.
- Si eliges robar dos cartas y luego reemplazar uno o más de esos robos con algún otro efecto, el resto de la habilidad de la Biblioteca silvana sucede igualmente. Si solo robaste una carta ese turno, debes elegir esa carta y pagar 4 vidas o ponerla en la parte superior de tu biblioteca. Si no robaste cartas ese turno, el resto de la habilidad no tiene efecto.
- No es posible realizar ninguna acción entre robar las cartas y elegir dos cartas. No puedes lanzar las cartas que robaste para evitar tener dos cartas para elegir.

---

Codi, código vociferante

{3}

Criatura artefacto legendaria — Constructo libro

1/4

No puedes lanzar hechizos de permanente.

{4}, {T}: Agrega {W}{U}{B}{R}{G}. Cuando lances el próximo hechizo este turno, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta de instantáneo o de conjuro con menor valor de maná. Hasta el final del turno, puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Pon cada otra carta exiliada de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- “Libro” es un tipo de artefacto, no un tipo de criatura. No tiene ningún significado de reglas intrínseco.
- Un hechizo de permanente es un hechizo de artefacto, batalla, criatura, encantamiento o planeswalker. Puedes seguir jugando tierras y lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro. Otros efectos todavía pueden poner permanentes en el campo de batalla.

- Mientras controlas a Codi (si es que es posible “controlar” a Codi), puedes lanzar cualquier cara de una carta de dos caras modal que sea una cara de instantáneo o de conjuro, incluso si la otra cara es de permanente.
- La habilidad activada de Codi es una habilidad de maná. No se puede contrarrestar ni responder a ella y puedes activarla mientras lanzas un hechizo. Si lo haces, ese hechizo será “el siguiente hechizo” que lances este turno.
- La habilidad disparada retrasada creada por la segunda habilidad de Codi se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. Esa habilidad se resolverá incluso si el hechizo es contrarrestado o no se resuelve por otra razón.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- La última carta exiliada no se lanza inmediatamente. Puedes lanzarla hasta el final del turno actual. Si no la lanzas, esa carta permanecerá en el exilio.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- El valor de maná del hechizo que hizo que la habilidad se disparara solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Los tipos y el valor de maná de una carta de dos caras en el exilio se determinan por las características de su cara frontal. El valor de maná de una carta partida es la suma total del valor de maná de las dos mitades de la carta partida.
- Si exilias toda tu biblioteca sin exiliar una carta de instantáneo o de conjuro con un valor de maná menor, barajarás de forma aleatoria las cartas exiliadas y volverán a convertirse en tu biblioteca, con lo que el efecto terminará. No seguirás exiliando y barajando tu biblioteca para siempre.

Maga del lanzamiento doble

{1} {R} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando esta criatura entre, copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad disparada de la Maga del lanzamiento doble puede hacer objetivo (y copiar) cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos. No importa quién lo controle.
- 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.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.

- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- 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 cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).

Mago de la biblioteca

{G}{G}

Criatura — Hechicero humano

1/1

{T}: Agrega {C}.

{T}: Roba una carta. Activa esto solo si tienes exactamente siete cartas en tu mano.

- Una vez que hayas activado la última habilidad del Mago de la biblioteca, no importa si la cantidad de cartas en tu mano cambia. La habilidad se resolverá de forma normal.

Místico murmurador

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

1/5

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Ilusión Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.

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

## **NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *SECRETOS DE STRIXHAVEN*:**

### Actuación abstracta

{5} {U}

#### Conjuro

Exilia las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en un montón boca abajo y luego exilia las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en un montón boca arriba. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu cementerio. Mira las cartas del otro montón. Puedes lanzar un hechizo de entre ellas sin pagar su coste de maná. Pon el resto en tu mano.

- No puedes mirar las cartas del montón boca abajo hasta que se te indique o hasta que vayan al cementerio (en ese momento, estarán boca arriba).
- Decides qué oponente elige el montón mientras la Actuación abstracta se resuelve.
- Lanzas el hechizo mientras la Actuación abstracta se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en sus tipos.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si tienes menos de ocho cartas en la biblioteca, el segundo montón será más pequeño que el primero. Si tienes menos de cinco cartas en la biblioteca, solo habrá cartas en el montón boca abajo y el otro estará vacío. En ese caso, es probable que tu oponente elija poner en tu cementerio el montón con cartas.

---

### Algoritmo de expansión

{X} {U} {U}

#### Conjuro

Prolifera X veces. *(Para proliferar, elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

- Mientras proliferas varias veces, los jugadores no pueden responder entre que proliferas la primera vez y proliferas la segunda vez, etcétera.
- Si proliferas varias veces, no tienes que elegir el mismo conjunto de jugadores y/o permanentes para conseguir contadores adicionales cada vez.

Archivista de Sapiéntium

{1} {R} {W}

Criatura — Artífice enano

3/2

Daña primero.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay tres o más cartas de artefacto y/o de criatura en tu cementerio, esta criatura se prepara. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Restaurar la reliquia

{2} {R} {W}

Conjuro

Exilia la carta de artefacto o de criatura objetivo de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de ella.

- La última habilidad de la Archivista de Sapiéntium verifica si hay tres o más cartas de artefacto y/o de criatura en tu cementerio en el momento en que se fuera a disparar. Si no es el caso, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no tienes tres o más cartas de artefacto y/o de criatura en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- La ficha creada por Restaurar la reliquia copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.

Asadora de Toracia

{4} {G}

Criatura — Druida trol

3/3

Devorar 1. *(En cuanto esta criatura entre, puedes sacrificar cualquier cantidad de criaturas. Esta criatura entra con esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

Al comienzo de tu paso final, crea una cantidad de fichas de criatura Plaga negras y verdes 1/1 igual a la cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura. Tienen “Cuando esta ficha muera, ganas 1 vida”.

- La Asadora de Toracia no puede devorar criaturas que entran al mismo tiempo que ella.

- Si la Asadora de Toracia ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores +1/+1 que hubiera sobre ella tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas creas.

---

Augusta, retornada del orden

{2} {W}

Criatura legendaria — Consejero espíritu

1/3

Vuela, vigilancia.

Siempre que Augusta ataque, cada jugador exilia una carta de su cementerio. Cuando una o más cartas que no sean tierra se exilien de esta manera, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura atacante objetivo.

- En cuanto la última habilidad de Augusta se resuelva, el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta de su cementerio para exiliarla, luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo y luego todas las cartas elegidas se exilian al mismo tiempo. Cada jugador conocerá las decisiones de los jugadores que eligieron antes que él.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Augusta cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” siempre que una o más cartas que no sean tierra se exilien de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

---

Bandada del Vientofuria

{8} {R} {R}

Conjuro

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

Por cada oponente, crea dos fichas de criatura Elemental azules y rojas 3/3 con la habilidad de volar que atacan a ese oponente este turno si pueden. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de la Bandada del Vientofuria). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Si una de las fichas de Elemental está girada o afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, entonces no ataca.
  - Cada una de las fichas debe atacar al jugador apropiado si puede, no a un planeswalker que controla ese jugador ni a una batalla que protege.
  - Si una de las fichas no puede atacar al jugador apropiado, su controlador puede hacer que ataque a cualquier otro jugador, planeswalker o batalla, o no atacar con ella. Si hay un coste asociado con atacar al jugador apropiado, su controlador puede hacer que ataque a cualquier otro jugador, planeswalker o batalla, o no atacar con ella. Sin embargo, si hay un coste asociado con que esa ficha ataque, esa ficha tiene que atacar al jugador apropiado o no atacar.
-

Biblioteca enrejada

{X} {G} {G}

Encantamiento

Este encantamiento entra con X contadores de investigación sobre él.

Cuando este encantamiento entre y siempre que lances tu primer hechizo con {X} en su coste de maná cada turno, crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad de contadores de investigación sobre este encantamiento.

- Si lanzas tu primer hechizo con {X} en su coste de maná durante un turno antes de que la Biblioteca enrejada esté en el campo de batalla (incluida la propia Biblioteca enrejada), lanzar otro hechizo con {X} en su coste de maná más adelante en el turno no hará que se dispare su última habilidad.
- La última habilidad de la Biblioteca enrejada se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.

---

Buscaplagas excéntrico

{2} {B} {G}

Criatura — Druida trol

5/5

Arrolla.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste vidas este turno, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo.*

*Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Debajo de las piedras

{B} {G}

Conjuro

Por cada oponente, creas una ficha de criatura Plaga negra y verde 1/1 con “Cuando esta ficha muera, ganas 1 vida”.

- La última habilidad del Buscaplagas excéntrico verificará en cuanto comience cada paso final si ganaste vidas este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible ganar vidas durante un paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.

---

Buscarreliquias

{1} {R}

Criatura — Primate espíritu

2/1

Daña primero.

Al comienzo de cada paso final, si una carta dejó tu cementerio este turno, crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.*)

- La última habilidad del Buscarreliquias verificará en cuanto comience cada paso final si alguna carta dejó tu cementerio este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible remover cartas de tu cementerio durante un paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.

---

#### Caligrafía Intermedia

{1} {B}

Encantamiento — Clase

*(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)*

Cuando esta Clase entre, crea una ficha de criatura Tintícola blanca y negra 2/1 con la habilidad de volar.

{1} {B}: Nivel 2

//Level\_2//

Siempre que pierdas vidas por primera vez cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{2} {B}: Nivel 3

//Level\_3//

Al comienzo de cada paso final, si una criatura modificada murió bajo tu control este turno, crea una ficha de criatura Tintícola blanca y negra 2/1 con la habilidad de volar. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- La habilidad de nivel 2 de la Caligrafía Intermedia solo se dispara una vez por tu primer evento de pérdida de vidas de cada turno, sin importar la cantidad de vidas que pierdas.
- Si pierdes vidas durante un turno antes de que la Caligrafía Intermedia tenga la habilidad de nivel 2, esa habilidad no se disparará ese turno, incluso si pierdes vidas de nuevo más adelante en el turno.
- La habilidad de nivel 3 de la Caligrafía Intermedia verificará en cuanto comience cada paso final si una criatura modificada murió bajo tu control este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que las criaturas mueran durante un paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.
- Un Aura controlada por otro jugador no hace que una criatura que controlas esté modificada.
- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexo a ella.

---

#### Cenagal turbulento

Tierra — Pantano bosque

*({T}: Agrega {B} o {G}.)*

Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, el Cenagal turbulento tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí mismo, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlo, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña necroflorecida (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.
- 

Cieno cinético

{X} {G}

Criatura — Cieno

0/0

Ella criatura entra con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando esta criatura entre, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo con valor de maná de X o menos.

Si X es 5 o más, robas una carta. Si X es 10 o más, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cualquier cantidad de otras criaturas objetivo.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 

Cima costera

Tierra — Isla montaña

(*{T}: Agrega {U} o {R}.*)

Esta tierra entra girada.

Ciclo {2}. (*{2}, descartar esta carta: Roba una carta.*)

- Al contrario que otras tierras duales, la Cima costera tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña hervicongelada.
- 

Comerciante de veneno

{3} {B}

Criatura — Brujo felino

1/1

Amenaza.

Cuando esta criatura entre, cada jugador sacrifica una criatura de su elección.

Siempre que un jugador sacrifique un permanente, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Cuando la segunda habilidad del Comerciante de veneno se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige qué criatura sacrificará y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya. Luego todas las criaturas elegidas son sacrificadas por sus controladores simultáneamente.
-

Compositor de leitmotivs

{2} {U}

Criatura — Bardo humano

2/2

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

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 5 o más, crea una ficha que es una copia de esta criatura.

{2} {U}: Las criaturas llamadas Compositor de leitmotivs no pueden ser bloqueadas este turno.

- La segunda habilidad del Compositor de leitmotivs se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- Para los hechizos en la pila con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
- La ficha que es una copia tendrá la habilidad del Compositor de leitmotivs y podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copia si el Compositor de leitmotivs está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- En el caso poco habitual de que el Compositor de leitmotivs se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando el Compositor de leitmotivs.

---

Cosecha aciaga

{2} {B}

Conjuro

Tormenta sepulcral. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada permanente que haya ido a un cementerio desde el campo de batalla este turno.)*

El jugador objetivo roba una carta y pierde 1 vida.

- La habilidad de tormenta sepulcral cuenta todos los permanentes que hayan ido a cementerios desde el campo de batalla este turno. No importa quién controlaba esos permanentes, quién sea el propietario ni si eran fichas o no.
- Las copias de la Cosecha aciaga que crea su habilidad de tormenta sepulcral se crean en la pila, así que no se lanzan y no harán que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta sepulcral no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.
- Puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias. Puedes realizar elecciones diferentes por cada copia.

---

Demogodo profanador

{3} {B} {B}

Criatura — Demonio

5/4

Amenaza.

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, ganas 1 vida.

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

- El valor de X se calcula en el momento en que la última habilidad del Demogodo profanador se resuelve.

---

Dina, elaboradora de esencias

{1} {B} {G}

Criatura legendaria — Druida dríada

2/3

Siempre que sacrifiques una criatura, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

{2}, {T}, sacrificar otra criatura: Ganas X vidas y pones X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es la fuerza de la criatura sacrificada.

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

---

Dinastoriadora de Eiganjo

{2} {W}

Criatura — Consejero zorro

2/3

Vigilancia.

Siempre que ataques con dos o más criaturas, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Reabastecer

{3} {W}

Conjuro

Regresa todas las cartas de encantamiento de tu cementerio al campo de batalla.

- Una vez que la última habilidad de la Dinastoriadora de Eiganjo se dispare, no importa lo que les ocurra a las criaturas atacantes en respuesta.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no se puede anexar legalmente a nada, permanece en su zona actual.

- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar un encantamiento que también se ponga en el campo de batalla con Reabastecer.
- 

Espiramante buholina

{3}{U}

Criatura — Hechicero ave

3/4

Vuela, vigilancia.

Siempre que lances tu primer hechizo con {X} en su coste de maná cada turno, puedes copiarlo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Si lanzas tu primer hechizo con {X} en su coste de maná durante un turno antes de que la Espiramante buholina esté en el campo de batalla, lanzar otro hechizo con {X} en su coste de maná más adelante en el turno no hará que se dispare su última habilidad.
  - 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.
  - Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
  - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
  - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
  - No puedes elegir pagar ningún coste adicional para un hechizo copiado. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
  - Si se copia un hechizo con la habilidad de converger, no se usa maná para lanzar la copia, por lo que la cantidad de colores de maná usados para lanzar el hechizo será cero. No se copia la cantidad de colores usados para lanzar el hechizo original.
  - Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
  - 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 cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
  - Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.
-

Espíritu de resiliencia

{2} {R}

Criatura — Guerrero espíritu

2/2

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego puedes hacer que esta criatura se convierta en una copia de una carta de artefacto o de criatura de entre esas cartas hasta el final del turno.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad del Espíritu de resiliencia se disparará una sola vez.
  - El Espíritu de resiliencia copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
  - Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Cuando el Espíritu de resiliencia se convierta en una copia de la carta elegida, ni entra ni deja el campo de batalla, por lo que no se disparará ninguna habilidad de “entra” ni de “deja el campo de batalla”.
- 

Estepa eclipsada

Tierra — Llanura pantano

{T}: Agrega {W} o {B}.)

Esta tierra entra girada a menos que controles dos o más tierras básicas.

- Al contrario que otras tierras duales, la Estepa eclipsada tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña sombrabrillante (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).
  - Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.
- 

Estepa turbulenta

Tierra — Montaña llanura

{T}: Agrega {R} o {W}.)

Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, la Estepa turbulenta tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña calmafuriosa (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).
  - Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.
-

Excava, el Pasado Alzado  
{2} {R} {W}  
Criatura legendaria — Caballo espíritu  
3/3

Vuela, prisa.

Siempre que Excava ataque, regresa hasta una carta de artefacto, criatura o encantamiento que no sea Aura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. Es una criatura Espíritu 1/1 con la habilidad de volar además de sus otros tipos. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Una carta de criatura artefacto o una carta de criatura encantamiento regresada de esta manera tendrá una fuerza y resistencia base de 1/1.
- Un Equipo que también es una criatura no se puede anexar a nada. Puedes activar su habilidad de equipar, pero no se anexará.
- Si otro efecto hace que uno de los permanentes regresados se convierta en una criatura y fija su fuerza y resistencia base en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia; no será 1/1. Sin embargo, un Vehículo regresado de esta manera seguirá siendo 1/1 si lo tripulas y una Astronave regresada de esta manera seguirá siendo 1/1 incluso si se ponen suficientes contadores de carga sobre ella para que se convierta en una criatura.

---

Expansión umbrática  
Tierra — Llanura pantano  
{T}: Agrega {W} o {B}.)  
Esta tierra entra girada.  
Ciclo {2}. ({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)

- Al contrario que otras tierras duales, la Expansión umbrática tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña sombrabrillante (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).

---

Fárrago, el Siemprecambiante  
{2} {U} {R}  
Criatura legendaria — Metamorfo nutria elemental  
3/3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, Fárrago se convierte en una copia de hasta una criatura objetivo que no sea legendaria que controlas hasta el final del turno, excepto que tiene la habilidad de miriada. *(Siempre que ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

- La habilidad de Fárrago se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
  - Mientras Fárrago sea una copia de otra cosa, no tendrá su habilidad disparada. No obstante, si Fárrago sigue teniendo habilidades en la pila esperando resolverse, se resolverán (esto no hará que obtenga varias copias de la habilidad de miriada).
  - Salvo por la excepción detallada, Fárrago copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura objetivo y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la criatura copiada es una ficha, Fárrago copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, pero con la excepción detallada.
  - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, Fárrago se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
  - Cuando Fárrago se convierta en una copia de la criatura objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla, por lo que no se disparará ninguna habilidad de “entra” ni de “deja el campo de batalla”.
  - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de Fárrago intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Fárrago no tendrá la habilidad de miriada.
  - El término “jugador defensor” en las reglas de la habilidad de miriada (o cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miriada estuviese atacando, al controlador del planeswalker al que estuviese atacando o al protector de la batalla a la que estuviese atacando en el momento en que la habilidad se resuelve. Si esa criatura ya no está atacando, se refiere al jugador apropiado según a quién o a qué atacó la criatura en último lugar.
  - Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
  - Eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea. En caso de atacar a un planeswalker, eliges a cuál. No puedes hacer que las fichas ataquen a una batalla.
  - Aunque las fichas entren atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miriada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado con hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
  - Las fichas creadas por una única copia de la habilidad de miriada entran todas a la vez.
  - Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
  - Si una copia de la habilidad de miriada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual por cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
-

Florisabia de Yavimaya  
{2} {G}  
Criatura — Druida dríada  
2/2

Al comienzo de tu paso final, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, si esa criatura tiene una fuerza de 7 o más, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//  
Canalizar

{G} {G}

Conjuro

Hasta el final del turno, puedes pagar 1 vida en cualquier momento en que pudieras activar una habilidad de maná. Si lo haces, agrega {C}.

- Una vez que tu total de vidas llegue a 0, no puedes pagar más vidas, incluso si de alguna manera todavía no perdiste el juego.

---

Géiser abrasador  
Tierra — Isla montaña  
({T}: *Agrega {U} o {R}.*)  
Esta tierra entra girada a menos que controles dos o más tierras básicas.

- Al contrario que otras tierras duales, el Géiser abrasador tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí mismo, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlo, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña hervicongelada (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).
- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras básicas, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

---

Girahistorias de Naktamun  
{2} {R}  
Criatura — Hechicero chacal  
3/3

Al comienzo de tu mantenimiento, si un jugador tiene una o menos cartas en la mano, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.*)

//Prep//

Rueda de la fortuna

{2} {R}

Conjuro

Cada jugador descarta su mano y luego roba siete cartas.

- La habilidad del Girahistorias de Naktamun verifica si algún jugador tiene una o menos cartas en la mano en el momento en que se fuera a disparar. Si no es el caso, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la

habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si en ese momento ningún jugador tiene una o menos cartas en la mano, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

---

Gorma, el Garguero

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Rana plaga

1/1

Vínculo vital.

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre Gorma.

Las criaturas que no sean fichas que controlas entran con un contador +1/+1 adicional sobre ellas por cada criatura que murió bajo tu control este turno.

- En el caso de que Gorma y una o más otras criaturas entren a la vez, esas criaturas no entrarán con contadores +1/+1 adicionales, incluso si una o más criaturas murieron bajo tu control este turno.
- 

Heraldo de la Concordia

{3}{W}

Criatura — Grifo

2/2

Vuela.

Cuando esta criatura entre, exilia las ocho primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar un hechizo de Aura de entre ellas sin pagar su coste de maná. Luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

Siempre que esta criatura ataque, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Auras que controlas.

- Lanzas el hechizo mientras la segunda habilidad del Heraldo de la Concordia se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
  - Si el Aura exiliada tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
  - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
  - El valor de X se calcula en el momento en que la última habilidad del Heraldo de la Concordia se resuelve.
-

Ímpetu coercitivo

{2} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y está incitada.

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

Siempre que la criatura encantada ataque, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o al jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en vez de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

---

Infiniscopio de latón

{4}

Artefacto

{T}: Agrega {C} {C}. Cuando lances el próximo hechizo con {X} en su coste de maná este turno, robas una carta y ganas la mitad de X vidas, redondeando hacia abajo.

- El valor de X en la habilidad disparada retrasada creada por la habilidad del Infiniscopio de latón es el valor de X del hechizo que lanzaste tal como existe en la pila cuando esa habilidad se resuelve. (normalmente es igual al valor elegido para X cuando lanzaste el hechizo).
  - La habilidad disparada retrasada creada por la habilidad del Infiniscopio de latón se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse. En ese caso, usa el valor de X cuando ese hechizo existió por última vez en la pila para determinar el valor de X para la habilidad disparada retrasada.
  - Siempre ganarás la mitad de X vidas, independientemente de la cantidad de {X} que haya en el coste de maná del hechizo que lances.
-

Killian, mentor resuelto

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Brujo humano

2/3

Siempre que un encantamiento que controlas entre, gira hasta una criatura objetivo e incítala. (*Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.*)

Siempre que una o más criaturas que estén encantadas por un Aura que controlas ataquen, roba una carta.

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o al jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en vez de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

---

Lealtad cambiante

{1}{B}

Encantamiento — Aura

Destello.

Reproducir {2}. (*Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias. Las copias se convierten en fichas.*)

Encantar criatura.

Cuando la criatura encantada muera, regresa al campo de batalla bajo tu control.

- En cuanto la habilidad disparada de reproducir se resuelva, copiarás la Lealtad cambiante por cada vez que pagaste su coste de reproducir, incluso si el hechizo original ya no está en la pila en ese momento (quizá porque fue contrarrestado).
- La habilidad disparada de reproducir que crea las copias se puede contrarrestar con cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si la habilidad es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de reproducir no afectará a las copias.
- Las copias que crea la habilidad de reproducir se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.

Magamente de Dirgur

{2}{U}

Criatura — Monje djinn

1/4

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 5 o más desde tu mano, esta criatura se prepara.

//Prep//

Géiser mental

{X}{U}{U}

Conjuro

El jugador objetivo roba X cartas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la primera habilidad de la Magamente de Dirgur). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- La última habilidad de la Magamente de Dirgur se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse.

Magonoche supresor

{W}{B}

Criatura — Brujo perro

2/2

Toque mortal.

Siempre que un oponente robe su segunda carta cada turno, esta criatura se prepara. (*Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo.*

*Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Retoque vandálico

{1}{W}{B}

Instantáneo

Roba dos cartas. Cada jugador pierde 2 vidas.

- Para que se dispare la habilidad del Magonoche supresor, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando un oponente robe su segunda carta en un turno, la habilidad se disparará.

Manantiales turbulentos  
Tierra — Isla montaña  
({T}: Agrega {U} o {R}.)  
Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes  
controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, los Manantiales turbulentos tienen dos tipos de tierra básica. No son una tierra básica en sí mismos, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlos, pero tienen los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña hervicongelada (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).
- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

---

Mentalidad vinculada  
{3} {U}  
Instantáneo  
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.

- Mueve todos los contadores del permanente objetivo que no sea tierra que controlas a otro permanente objetivo que no sea tierra que controlas.
- Remueve todos los contadores del permanente objetivo que no sea tierra que controlas. Roba una carta por cada contador removido de esta manera.

- No hay ninguna bonificación extra si controlas más de un comandante.
- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover tu comandante para cambiar cuántos modos puedes elegir.
- Una vez que elijas ambos modos para el hechizo, no importa si sigues controlando un comandante o no. Esto sucede incluso si de alguna manera ya no controlas un comandante en cuanto terminas de lanzar el hechizo.
- Para mover un contador de un permanente a otro, el contador se remueve del primer permanente y se pone sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador se remueve o se pone sobre un permanente.

---

Nev, decano práctico  
{2} {G}  
Criatura legendaria — Hechicero tritón  
2/2  
Las criaturas que controlas con contadores sobre ellas tienen la habilidad de arrollar.  
Siempre que lances tu primer hechizo con {X} en su coste de maná cada turno, pon X contadores +1/+1 sobre Nev.

- Si lanzas tu primer hechizo con {X} en su coste de maná durante un turno antes de que Nev esté en el campo de batalla, lanzar otro hechizo con {X} en su coste de maná más adelante en el turno no hará que se dispare su última habilidad.

#### Obstaculizar el Foro

{3} {W} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Tintícola blanca y negra 2/1 con la habilidad de volar. Cuando lo hagas, regresa hasta una carta de Aura o Equipo objetivo de tu cementerio al campo de batalla anexada a esa ficha.

- No eliges un objetivo para la habilidad de Obstaculizar el Foro cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” siempre que creas la ficha especificada de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esa habilidad disparada de forma normal.

#### Páramo turbulento

Tierra — Llanura pantano

({T}: *Agrega {W} o {B}.*)

Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, el Páramo turbulento tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí mismo, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlo, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña sombrabrillante (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).
- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

#### Pianista de Prismari

{1} {R} {R}

Criatura — Bardo djinn

2/1

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Elemental azul y roja 1/1. Si el valor de maná de ese hechizo es de 5 o más, en vez de eso, crea tres de esas fichas.

- La habilidad del Pianista de Prismari se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
- Para los hechizos en la pila con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.

---

Pintacielos inspirado

{U}{R}

Criatura — Hechicero lagarto

2/2

Vuela.

Cuando esta criatura entre y siempre que una o más fichas de criatura que controlas hagan daño de combate a un jugador, esta criatura se prepara. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Obsequio del maestro

{3}{U}{R}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas. Esa ficha gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- La ficha creada por el Obsequio del maestro copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura 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 girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Si es un Vehículo, no está tripulado.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

---

Primo, el Ilimitado

{X}{G}{G}{U}

Criatura legendaria — Lobo fractal

0/0

Arrolla.

Primo entra con el doble de X contadores +1/+1 sobre él.

Siempre que una o más criaturas que controlas con fuerza base de 0 hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Fractal verde y azul 0/0. Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual al daño hecho.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.

- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con \*/\* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.
- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza y resistencia base.

Quintorius, tras la historia

{2} {R} {W}

Planeswalker legendario — Quintorius

5

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Espíritu roja y blanca 3/2.

+1: Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba dos cartas y luego muele una carta.

−4: Los Espíritus que controlas ganan las habilidades de dañar dos veces y vigilancia hasta el final del turno.

Quintorius, tras la historia puede ser tu comandante.

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

Reconstrucción Avanzada

{3} {R}

Encantamiento — Clase

*(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)*

Al comienzo de tu primera fase principal, muele una carta y luego exilia una carta de tu cementerio al azar.

Puedes jugar la carta exiliada este turno.

{1} {R}: Nivel 2

//Level\_2//

Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, esta Clase hace 2 puntos de daño a cada oponente.

{1} {R}: Nivel 3

//Level\_3//

Te cuesta {2} menos lanzar hechizos desde cualquier parte excepto desde tu mano.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.
- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la habilidad de nivel 2 de la Reconstrucción Avanzada se disparará una sola vez.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de la habilidad de nivel 3 de la Reconstrucción Avanzada). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Rescatadora de plagas

{2}{G}

Criatura — Druida dríada

2/2

Al comienzo de cada mantenimiento, si no controlas una ficha de criatura Plaga, crea una ficha de criatura Plaga negra y verde 1/1 con “Cuando esta ficha muera, ganas 1 vida”.

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa misma cantidad de vidas más 1.

- La primera habilidad de la Rescatadora de plagas verifica si controlas alguna ficha de criatura Plaga en el momento en que se fuera a disparar. Si es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si controlas una ficha de criatura Plaga en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- Si controlas dos copias de la Rescatadora de plagas y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia de la Rescatadora de plagas hará que ganas esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la última habilidad de la Rescatadora de plagas se dispara una sola vez.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la última habilidad de la Rescatadora de plagas se aplicará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se aplicará una vez.

---

Rootha, maestra del momento

{2}{U}{R}

Criatura legendaria — Mago orco

3/4

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, crea una ficha de criatura Elemental azul y roja X/X con las habilidades de volar y prisa, donde X es el mayor valor de maná entre los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzaste este turno.

- La habilidad de Rootha verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo de instantáneo o de conjuro este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No es posible lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.
  - El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
  - Para los hechizos que lances con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
-

Sanguinista de Stensia

{1} {B}

Criatura — Clérigo vampiro

2/2

Siempre que ataques, la criatura objetivo gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Siempre que esa criatura haga daño de combate a un jugador este combate, esta criatura se prepara. *(Mientras esta criatura esté preparada, puedes lanzar una copia de su hechizo. Si lo haces, deja de estarlo.)*

//Prep//

Desangrar

{X} {B} {B}

Conjuro

Cada oponente pierde X vidas. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera.

- Los jugadores pueden perder más vidas de las que tienen. Por ejemplo, si estás jugando un juego de varios jugadores en el que uno de tus oponentes tiene 3 vidas y tu otro oponente tiene 10 vidas, si lanzas Desangrar con 4 como valor de X, tus oponentes acabarán con -1 vida y 6 vidas, respectivamente. Tú ganarás 8 vidas.

---

Scriv, el impositor

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Ave tintícola

2/3

Vuela, toque mortal.

Siempre que Scriv entre o ataque, crea una ficha de encantamiento Aura blanca llamada Contrato anexada a la criatura objetivo que controla un oponente. La ficha tiene la habilidad de encantar criatura y “Siempre que la criatura encantada ataque, obtiene +2/+0 hasta el final del turno si está atacando a uno de tus oponentes. De lo contrario, su controlador pierde 2 vidas”.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Scriv intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. La ficha de Contrato no se creará.
- En el caso poco habitual de que la criatura objetivo sea un objetivo legal en cuanto la primera habilidad de Scriv se resuelva, pero no pueda ser encantada legalmente por la ficha de Contrato, la ficha no se creará.

---

Tierras salvajes turbulentas

Tierra — Bosque isla

{T}: *Agrega {G} o {U}.*

Esta tierra entra girada a menos que tus oponentes controlen ocho o más tierras.

- Al contrario que otras tierras duales, las Tierras salvajes turbulentas tienen dos tipos de tierra básica. No son una tierra básica en sí mismas, así que los efectos que buscan tierras básicas no podrán encontrarlas, pero tienen los tipos de tierra apropiados para efectos como el de la Maraña destelloenredada (incluida en los mazos de Commander de *Secretos de Strixhaven*).

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de tierras que controlan tus oponentes, esas otras tierras no cuentan a la hora de determinar si esta tierra entra al campo de batalla girada o enderezada.

---

#### Tormenta nefasta

{2} {R}

#### Conjuro

*Dilema del consejo* — Comenzando contigo, cada jugador vota pasado o presente. Mueles una carta por cada voto de pasado y luego la Tormenta nefasta hace una cantidad de daño a cada oponente igual al valor de maná total de las cartas molidas de esta manera. Exilia la primera carta de tu biblioteca por cada voto de presente. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar las cartas exiliadas.

- Las habilidades que se disparan “siempre que los jugadores terminen de votar” se disparan una vez que todos los jugadores votaron o una vez que todos los votos en secreto se muestran, pero no irán a la pila hasta que el hechizo o habilidad actual se acabe de resolver.
- Los votos se pronuncian por orden de turno y cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
- Cada jugador debe votar por una de las opciones disponibles. No puede abstenerse.
- Ningún jugador pronunciará su voto hasta que el hechizo o habilidad se resuelva. Si se quiere responder a ese hechizo o habilidad, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
- Si una carta molida tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.

---

#### Toro renegado

{4} {R}

#### Criatura — Buey

0/5

#### Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, esta criatura obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

Siempre que esta criatura ataque, exilia hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio y cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- La segunda habilidad del Toro renegado se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila sin resolverse.
- El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.

- Para los hechizos en la pila con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
- Lanzas la copia mientras la última habilidad del Toro renegado se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.

Vanguardia de los Permalid

{2}{W}

Criatura — Caballero espíritu

2/2

Vuela.

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

Siempre que un Espíritu que controlas entre, puedes pagar {2}{W}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla.

- La segunda habilidad de la Vanguardia de los Permalid cuenta cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando, incluso las veces que fue contrarrestado o cuando tu hechizo de comandante sigue en la pila.
- Si tienes más de un comandante (probablemente por una habilidad de camarada), la segunda habilidad de la Vanguardia de los Permalid cuenta la cantidad total de veces que lanzaste a cada uno de tus comandantes desde la zona de mando.

Zimone, analista del infinito

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

0/4

Te cuesta {1} menos lanzar el primer hechizo con {X} en su coste de maná que lances cada turno por cada contador +1/+1 sobre Zimone.

Siempre que lances tu primer hechizo con {X} en su coste de maná cada turno, pon dos contadores +1/+1 sobre Zimone.

- Si lanzas tu primer hechizo con {X} en su coste de maná durante un turno antes de que Zimone esté en el campo de batalla, lanzar otro hechizo con {X} en su coste de maná más adelante en el turno no hará que se dispare su última habilidad. Ese hechizo tampoco tendrá la reducción de coste de la primera habilidad de Zimone.

- La última habilidad de Zimone se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado o si deja la pila.
- Como la última habilidad de Zimone no se disparará hasta que termines de lanzar tu primer hechizo con {X} en su coste de maná cada turno, no pondrás los contadores de esa habilidad sobre Zimone hasta después de que se haya determinado el coste de ese hechizo. Los contadores puestos sobre Zimone por lanzar tu primer hechizo con {X} en su coste de maná no reducen el coste del mismo hechizo.

---

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir, Lorwyn y Strixhaven son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2026 Wizards. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.