

MTG Archenemy Scheme Cards - English - Spanish Translation

Exp Code	Collector Number	Language	Title(English)	Title(Localized)	Color	Type	Rarity
ARC		1 Spanish	All in Good Time	Cada cosa a su tiempo	C	Plan	C
ARC		2 Spanish	All Shall Smolder in My Wake	Todo se derretirá a mi paso	C	Plan	C
ARC		3 Spanish	Approach My Molten Realm	Acércate a mi reino fundido	C	Plan	C
ARC		4 Spanish	Behold the Power of Destruction	Contemplan el poder de la destrucción	C	Plan	C
ARC		5 Spanish	Choose Your Champion	Elijan a su campeón	C	Plan	C
ARC		6 Spanish	Dance, Pathetic Marionette	Baila, marioneta patética	C	Plan	C

ARC 7 Spanish The Dead Shall Serve Los muertos servirán C Plan C

ARC 8 Spanish A Display of My Dark Power Una muestra de mi oscuro poder C Plan C

ARC 9 Spanish Embrace My Diabolical Vision Acepten mi visión diabólica C Plan C

ARC 10 Spanish Every Hope Shall Vanish La esperanza se desvanecerá C Plan C

ARC 11 Spanish Every Last Vestige Shall Rot Todo vestigio se pudrirá C Plan C

ARC 12 Spanish Evil Comes to Fruition El mal da sus frutos C Plan C

ARC	18 Spanish	I Know All, I See All	Lo sé todo, lo veo todo	C	Plan	C
					continuo	
ARC	19 Spanish	Ignite the Cloneforge!	¡Enciendan la fábrica de clones!	C	Plan	C
ARC	20 Spanish	Into the Earthen Maw	A las fauces de la tierra	C	Plan	C
ARC	21 Spanish	Introductions Are in Order	Vale una presentación	C	Plan	C
ARC	22 Spanish	The Iron Guardian Stirs	El guardián de hierro se alza	C	Plan	C
ARC	23 Spanish	Know Naught but Fire	Sólo les enseñaré lo que es el fuego	C	Plan	C
ARC	24 Spanish	Look Skyward and Despair	Miren al cielo y desesperen	C	Plan	C

ARC	25 Spanish	May Civilization Collapse	Que la civilización colapse	C	Plan	C
-----	------------	---------------------------	-----------------------------	---	------	---

ARC	26 Spanish	Mortal Flesh Is Weak	La carne mortal es débil	C	Plan	C
-----	------------	----------------------	--------------------------	---	------	---

ARC	27 Spanish	My Crushing Masterstroke	Mi aplastador golpe maestro	C	Plan	C
-----	------------	--------------------------	-----------------------------	---	------	---

ARC	28 Spanish	My Genius Knows No Bounds	Mi intelecto no tiene límites	C	Plan	C
-----	------------	---------------------------	-------------------------------	---	------	---

ARC	29 Spanish	My Undead Horde Awakens	Mi horda de muertos vivientes se despierta	C	Plan continuo	C
-----	------------	-------------------------	--	---	------------------	---

ARC	30 Spanish	My Wish Is Your Command	Mis deseos son tus órdenes	C	Plan	C
-----	------------	-------------------------	----------------------------	---	------	---

ARC 31 Spanish Nature Demands an Offering La naturaleza exige una ofrenda C Plan C

ARC 32 Spanish Nature Shields Its Own La naturaleza protege a los suyos C Plan C
continuo

ARC 33 Spanish Nothing Can Stop Me Now Ahora nada puede detenerme C Plan C
continuo

ARC 34 Spanish Only Blood Ends Your Nightmares Sólo la sangre pondrá fin a sus pesadillas C Plan C

ARC 35 Spanish The Pieces Are Coming Together Las piezas encajan C Plan C

ARC 36 Spanish Realms Befitting My Majesty Reinos bajo mi majestad C Plan C

ARC	37 Spanish	Roots of All Evil	Las raíces del mal	C	Plan	C
-----	------------	-------------------	--------------------	---	------	---

ARC	38 Spanish	Rotted Ones, Lay Siege	Asédienlos, putrefactos	C	Plan	C
-----	------------	------------------------	-------------------------	---	------	---

ARC	39 Spanish	Surrender Your Thoughts	Rindan sus pensamientos	C	Plan	C
-----	------------	-------------------------	-------------------------	---	------	---

ARC	40 Spanish	Tooth, Claw, and Tail	Uñas, dientes y colas	C	Plan	C
-----	------------	-----------------------	-----------------------	---	------	---

ARC	41 Spanish	The Very Soil Shall Shake	El mismo suelo se sacudirá	C	Plan continuo	C
-----	------------	---------------------------	----------------------------	---	------------------	---

ARC	42 Spanish	Which of You Burns Brightest?	¿Quién de ustedes arde mejor?	C	Plan	C
-----	------------	-------------------------------	-------------------------------	---	------	---

ARC	43 Spanish	Your Fate Is Thrice Sealed	Su destino está triplemente fijado	C	Plan	C
-----	------------	----------------------------	------------------------------------	---	------	---

ARC	44 Spanish	Your Puny Minds Cannot Fathom	Sus pequeñas mentes no pueden imaginarlo	C	Plan	C
-----	------------	-------------------------------	--	---	------	---

ARC 45 Spanish Your Will Is Not Your Own Tu voluntad no te pertenece C Plan C

ARC 54 Spanish Plots That Span Centuries Tramas que duran siglos C Plan R

ARC 55 Spanish Perhaps You've Met My Cohort Tal vez ya conozcan a mi amigo C Plan R

ARC 56 Spanish Your Inescapable Doom Su inevitable perdición C Plan R
continuo

ARC 57 Spanish Drench the Soil in Their Blood Bañen el suelo con su sangre C Plan R

ARC	58 Spanish	Imprison This Insolent Wretch	Aprisionen a este insolente desgraciado	C	Plan	R
					continuo	

RulesText

Flavor Text

Cuando pongas en marcha este plan, toma un turno adicional después de éste. No se pueden poner planes en marcha ese turno.

“Tómate un momento. Reflexiona sobre la inmensidad de tu insignificancia.”

Cuando pongas en marcha este plan, destruye hasta un artefacto objetivo, hasta un encantamiento objetivo y hasta una tierra no básica objetivo.

“Mi objetivo es encontrar el punto de fusión de todas las sustancias.”

Cuando pongas en marcha este plan, hasta tu próximo turno, si una fuente fuera a hacer daño, en vez de eso, hace el doble de ese daño.

“Es el peligroso interior de un volcán infestado de dragones. Pónganse cómodos.”

Cuando pongas en marcha este plan, destruye todos los permanentes que no sean tierra que controle el oponente objetivo.

“Yo diría que la primera prueba tuvo éxito. ¡Gólems! ¡Rearmen la Ciudadela de la Muerte!”

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige un jugador. Hasta el próximo turno, sólo tú y el jugador elegido pueden lanzar hechizos y atacar con criaturas.

“Parece que el destino del mundo descansa sobre tus hombros, niño endeble.”

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. Elige una de las cartas de criatura mostradas y ponla en el campo de batalla bajo tu control. Pon todas las otras cartas mostradas de esta manera en los cementerios de sus propietarios.

Cuando pongas en marcha este plan, por cada oponente, “Mándale mis saludos a tu antiguo amo.”
pon en el campo de batalla bajo tu control hasta una
carta de criatura objetivo del cementerio de ese jugador.
Cada una de esas criaturas ataca a su propietario cada
combate si puede.

Cuando pongas en marcha este plan, hasta tu próximo turno, siempre que un jugador gire una tierra para obtener maná, ese jugador agrega un maná a su reserva de maná de algún tipo que produzca esa tierra. “¿Cuál dirías que es mi mejor atributo? ¿Es acaso mi insaciable hambre de poder?”

Cuando pongas en marcha este plan, cada jugador baraja su mano y cementerio en su biblioteca. Roba siete cartas, luego cada otro jugador roba cuatro cartas. “Miro por el bien de todos. Especialmente el mío.”

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente muestra su mano. Elige una carta que no sea tierra de cada una de esas manos. Esos jugadores descartan esas cartas. “Oh, creo que <i> me saldré con la mía.”

Cuando pongas en marcha este plan, puedes pagar {oX}. Si lo haces, pon en el fondo de la biblioteca de su propietario cada permanente que no sea tierra que controle el jugador objetivo con coste de maná convertido de X o menos. “Que las fresas de sangre crezcan sobre tus restos.”

Cuando pongas en marcha este plan, pon en el campo de batalla siete fichas de criatura Planta verde 0/1. Si controlas diez o más tierras, en vez de eso, pon en el campo de batalla siete fichas de criatura Elemental verde 3/3. “Las plantas justifican el medio.”

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige él mismo u otros. Si ese jugador se elige a él mismo, este plan le hace 6 puntos de daño. Si ese jugador elige otros, este plan le hace 3 puntos de daño a cada uno de tus otros oponentes.

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige él mismo u otros. Si ese jugador se elige a él mismo, él sacrifica dos criaturas. Si ese jugador elige otros, cada uno de tus otros oponentes sacrifica una criatura.

“Hasta tú tienes un propósito. Tu sangre engrasará los engranajes.”

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.) Ningún oponente puede lanzar más de un hechizo cada turno. Al comienzo de tu mantenimiento, si ningún oponente lanzó un hechizo desde que terminó tu último turno, abandona este plan.

Cuando pongas en marcha este plan, cada otro jugador busca en su biblioteca una carta, la muestra y la pone en su mano. Luego tú buscas dos cartas en tu biblioteca y las pones en tu mano. Cada jugador baraja su biblioteca.

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente pierde 3 vidas. Ganas vidas igual a la cantidad de vida perdida de esta manera.

“No puedo imaginarme lo que están sintiendo en este momento, pero lo intentaré.”

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.) Durante cada paso de enderezar de tus oponentes, endereza todos los permanentes que controles. Al comienzo de cada paso final, si tres o más cartas fueron puestas en tu cementerio este turno desde cualquier parte, abandona este plan.

Cuando pongas en marcha este plan, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia del permanente objetivo que controla un oponente. “Los héroes innovan. Los villanos duplican.”

Cuando pongas en marcha este plan, exilia hasta una criatura objetivo con la habilidad de volar, hasta una criatura objetivo sin la habilidad de volar y todas las cartas del cementerio de hasta un oponente objetivo. “Puede que los vuelvan a ver. La digestión completa dura trescientos años.”

Cuando pongas en marcha este plan, elige uno: Busca en tu biblioteca una carta de criatura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca; o puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano. “Les presento a mi nuevo sicario. Vamos, no sean tímidos... tomen su pinza.”

Cuando pongas en marcha este plan, pon en el campo de batalla una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 4/6. “Sería decepcionante que no pudieran doblegar la más simple de mis defensas. Gracioso, pero decepcionante.”

Cuando pongas en marcha este plan, le hace daño a cada oponente igual a la cantidad de cartas en la mano de ese jugador. “Explosiones craneanas para todos. ¿Todavía planean demostrar ser más astutos que mis dragones?”

Cuando pongas en marcha este plan, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar. “Hoy tomo las riendas del destino. Hoy el Apocalipsis Draconil se echa sobre ustedes.”

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige él mismo u otros. Si ese jugador se elige a él mismo, él sacrifica dos tierras. Si ese jugador elige otros, cada uno de tus otros oponentes sacrifica una tierra.

“Esto debería detener la expansión de su insolencia.”

Cuando pongas en marcha este plan, el total de vidas de cada oponente es igual al menor del total de vidas entre tus oponentes.

“Definitivamente yo hubiera aceptado mi oferta de vida eterna. Pero si prefieren morir, ¿quién soy yo para discutirlo?”

Cuando pongas en marcha este plan, gana el control de todos los permanentes que no sean tierra que controlan tus oponentes hasta el final del turno. Endereza esos permanentes. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Cada uno ataca a su propietario este turno si puede.

Cuando pongas en marcha este plan, puedes pagar {oX}. Si lo haces, ganas X vidas y robas X cartas.

“Puedo verlo... todo. El comienzo y el fin del tiempo. Los límites de la realidad. Y ahora puedo ver claramente cómo matarlos.”

<i>(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.)</i> Al comienzo de tu paso final, puedes poner en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo del cementerio de un oponente. Cuando una criatura puesta en el campo de batalla con este plan es puesta en un cementerio, abandona este plan.

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente muestra su mano. Puedes elegir una carta que no sea criatura ni tierra mostrada de esta manera y lanzarla sin pagar su coste de maná.

“Dame el gusto. Sólo un hechizo. Un hechizo potencialmente fatal que acaba muy mal.”

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige una criatura que no controlas y la pone en la parte superior de la biblioteca de su propietario, luego repite este proceso para un artefacto, un encantamiento y una tierra. Luego el propietario de cada permanente elegido de esta manera baraja su biblioteca.

<i>(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.)</i> Siempre que una criatura ataque y no sea bloqueada, si eres el jugador defensor, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Planta verde 0/1 bloqueando a esa criatura. Cuando cuatro o más criaturas te ataquen, abandona este plan al final del combate.

<i>(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.)</i> Si una fuente que controla un oponente fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño. Al comienzo de cada paso final, si recibiste 5 o más puntos de daño este turno, abandona este plan.

Cuando pongas en marcha este plan, cada oponente sacrifica una criatura. Luego cada oponente que no sacrificó una criatura descarta dos cartas. “Pero nada eliminará su culpa.”

Cuando pongas en marcha este plan, roba dos cartas. Te cuesta {02} menos lanzar los hechizos de artefacto este turno. “Los cretinos construyen máquinas. Yo construyo el destino.”

Cuando pongas en marcha este plan, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca. “Miren a su alrededor. Todo lo que ven está bajo mi mando. Es natural.”

Cuando pongas en marcha este plan, pon en el campo de batalla cinco fichas de criatura Saprolín verde 1/1. “Se los aseguro, no son del tipo que disfrutan de la luz del sol y el agua.”

Cuando pongas en marcha este plan, por cada oponente, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie negra 2/2 que ataca a ese jugador cada combate si puede. “No vuelvan hasta que tengan cerebro entre los dientes.”

Cuando pongas en marcha este plan, el oponente objetivo elige él mismo u otros. Si ese jugador se elige a él mismo, él descarta cuatro cartas. Si ese jugador elige otros, cada uno de tus otros jugadores descarta dos cartas. “O, si lo prefieren, sólo ríndanse.”

Cuando pongas en marcha este plan, destruye hasta tres permanentes objetivo que no sean tierras. “Callen su llanto. Esta es una muestra de la destrucción que pueden provocar mis mascotas.”

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.) Las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y tienen la habilidad de arrollar. Cuando una criatura que controles vaya a un cementerio desde el campo de batalla, abandona este plan.

Cuando pongas en marcha este plan, puedes pagar {0X}. Si lo haces, este plan hace X puntos de daño al oponente objetivo y a cada criatura que controla. “Que eso sea una lección para ustedes, su familia y todos los que conocen.”

Cuando pongas en marcha este plan, muestra las primeras tres cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla todas las cartas de tierra mostradas de esta manera y el resto en tu mano. “No soporto la vagancia. ¡Levántense, fuerzas de la naturaleza, y sirvan a su amo!”

Cuando pongas en marcha este plan, roba cuatro cartas. Tu mano no tiene tamaño máximo hasta tu próximo turno. “He visto mucho más allá de este mundo imperfecto, hasta un mañana que no los incluye.”

Cuando pongas en marcha este plan, gana el control de la criatura objetivo que controla un oponente hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Obtiene +3/+3 y gana las habilidades de prisa y arrollar hasta el final del turno.

“Tonto. Yo te mostraré cómo usar eso.”

Cuando pongas en marcha este plan, la próxima vez que fueras a poner en marcha un plan, en vez de eso pon en marcha tres planes.

“No espero que entiendan las miles de maneras en las cuales están a punto de morir.”

Cuando pongas en marcha este plan, busca en tu biblioteca una carta de planeswalker, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

“He pedido a un viejo amigo que me devuelva un favor. Una vez que estén muertos, consideraré el asunto concluido.”

(Un plan continuo permanece boca arriba.) Al comienzo de tu paso final, pon un contador de destino sobre este plan, luego este plan hace daño igual a la cantidad de contadores de destino sobre él al oponente con el mayor total de vidas entre tus oponentes. Si dos o más jugadores están empatados por el mayor total de vidas, elige uno de ellos.

Cuando pongas en marcha este plan, después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

“¿Ya están muertos? ¿No? Entonces mi última orden sigue vigente.”

(Un plan continuo permanece boca arriba hasta que es abandonado.) Cuando pongas en marcha este plan, elige un oponente. Los permanentes que controla el jugador elegido no se enderezan durante su paso de enderezar. Cuando el jugador elegido sea atacado o sea objetivo de un hechizo o habilidad, abandona este plan.