

## Notas de la colección *Warhammer 40,000 Commander*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 15 de agosto de 2022

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. 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 la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

---

## NOTAS GENERALES

### Legalidad de las cartas

Las cartas de Warhammer 40,000 Commander con el código de la colección 40K numeradas de 1 al 176 están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección 40K numeradas del 181 al 317 y con el 322 son reimpressiones 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](https://locator.wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

---

### Nueva habilidad de palabra clave: voracidad

Voracidad es una nueva habilidad de palabra clave que se encuentra en algunas cartas con {X} en su coste de maná. “Voracidad” significa “este permanente entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él” y “cuando este permanente entre al campo de batalla, si X es 5 o más, roba una carta”.

Zoántropo  
{X}{U}{R}  
Criatura — Tiránido  
0/0  
Voracidad. *(Esta criatura entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella. Si X es 5 o más, roba una carta cuando entre.)*  
Vuela, rebatir {2}.  
Rayo disforme — Cuando el Zoántropo entra al campo de batalla, hace X puntos de daño a cualquier objetivo.

Notas generales sobre la habilidad de voracidad:

- Una criatura con la habilidad de voracidad obtiene los contadores en cuanto entra al campo de batalla. No entra al campo de batalla primero y luego obtiene los contadores. Cualquier habilidad disparada que se fije en si una criatura con una fuerza o resistencia determinadas entra al campo de batalla verá los contadores cuando verifique si se debe disparar.
- La habilidad disparada que verifica si X es 5 o más se refiere al valor de X que se eligió en cuanto se lanzó el hechizo, que puede ser distinto a la cantidad de contadores con los que entró si se aplicaron efectos de reemplazo. Esto también se aplica a cualquiera de sus otras habilidades que se refiere a X y se dispara cuando entra al campo de batalla.
- Si otro permanente entra al campo de batalla como una copia de una criatura con la habilidad de voracidad, no entrará con ningún contador de la habilidad de voracidad.
- Si se copia un hechizo de permanente con la habilidad de voracidad, la copia tendrá el mismo valor para X y el permanente que sea ficha en el que el hechizo se convierte en cuanto entra al campo de batalla entrará con X contadores.

---

### Nueva habilidad de palabra clave: escuadra

Escuadra es una habilidad que permite que una criatura lleve refuerzos. Cuando lanzas un hechizo con la habilidad de escuadra, puedes pagar su coste de escuadra tantas veces como quieras. Cuando esa criatura entra al campo de batalla, una habilidad se dispara y crea una ficha que es una copia de ella por cada vez que pagaste el coste de escuadra.

Arcoflagelante  
{2}{B}  
Criatura — Humano  
3/1  
Escuadra {2}. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar {2} tantas veces como quieras. Cuando esta criatura entra al campo de batalla, crea esa cantidad de fichas que son copias de ella.)*  
El Arcoflagelante no puede bloquear.  
Resiliente — Pagar 3 vidas: El Arcoflagelante gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Puedes pagar el coste de escuadra tantas veces como quieras. Obtendrás una ficha que es una copia de ese permanente por cada vez que pagaste el coste de escuadra.
- La habilidad no se disparará y no se crearán fichas si el hechizo original es contrarrestado o si ya no está en la pila por alguna razón antes de resolverse.

- Si por alguna razón la criatura no tiene la habilidad de escuadra cuando está en el campo de batalla, la habilidad no se disparará, incluso si pagaste el coste de escuadra una o más veces.

### Habilidad de palabra clave que regresa: milagro

Milagro es una mecánica que regresa y que te permite lanzar un hechizo pagando un coste inferior si es la primera carta que robaste este turno. Cuando robas tu primera carta cada turno, si es una carta con la habilidad de milagro, puedes mostrarla. Cuando lo hagas, una habilidad disparada que va a la pila te permite lanzarla pagando su coste de milagro en cuanto se resuelve.

Hermana Repentia

{3} {W} {B}

Criatura — Guerrero humano

5/1

*Martirio* — Cuando la Hermana Repentia muera, ganas 2 vidas y robas dos cartas.

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

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

## Habilidad de palabra clave que regresa: desenterrar

Desenterrar es una habilidad que regresa y que da a una carta de permanente una segunda oportunidad en el campo de batalla. Si pagas el coste de desenterrar de una carta en un cementerio, regresas ese permanente al campo de batalla bajo tu control y gana la habilidad de prisa. Al comienzo del próximo paso final, una habilidad se dispara y la exilia. Si fuera a dejar el campo de batalla e ir a cualquier parte que no sea la zona de exilio, en vez de eso, exíliala.

Destructor Maldicida

{4} {B} {B}

Criatura artefacto — Necrón

6/6

*Eliminador de múltiples amenazas* — El Destructor

Maldicida no puede ser bloqueado excepto por seis o más criaturas.

Desenterrar {4} {B} {B}. (*{4}{B}{B}*: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.)

- Si activas la habilidad de desenterrar de una carta, pero la carta se remueve de tu cementerio antes de que la habilidad se resuelva, esa habilidad de desenterrar se resolverá y no hará nada.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta de permanente no es lo mismo que lanzarla como un hechizo. La habilidad de desenterrar se pone en la pila, pero la carta no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas (como Reprimir) interactuarán con desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como Deshacer) no lo harán.
- Si un permanente regresado al campo de batalla por una habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliado a menos que el hechizo o habilidad que hace que deje el campo de batalla esté intentando exiliarlo. En ese caso, el hechizo o habilidad tiene éxito y exilia el permanente. Si el hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta al campo de batalla, regresará como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. El efecto de desenterrar ya no se le aplicará.
- Al comienzo del paso final, un permanente que regresó al campo de batalla con la habilidad de desenterrar es exiliado. Se trata de una habilidad disparada retrasada y puede ser contrarrestada por efectos que contrarrestan las habilidades disparadas. Si la habilidad es contrarrestada, el permanente se quedará en el campo de batalla y el disparo retrasado no se volverá a disparar. Sin embargo, el efecto de reemplazo lo exiliará igualmente si en algún momento deja el campo de batalla.
- La habilidad de desenterrar otorga la habilidad de prisa al permanente que regresa al campo de batalla. Sin embargo, ese permanente no recibe ninguna de las habilidades de “exiliar”. Si esa criatura pierde todas las habilidades, se exiliará igualmente al comienzo del paso final y, si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, también se exiliará.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: cascada

Los hechizos con la habilidad de cascada rebosan energía y nunca sabes qué pasará cuando los lanzas. ¡Lo que sí sabes es que tienes dos hechizos por el precio de uno!

Heraldos de Tzeentch

{4} {U}

3/3

Vuela.

*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 de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

- 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.
- Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
- Dos cartas nuevas de esta colección otorgan la habilidad de cascada al próximo hechizo que lances. Esto significa que el próximo hechizo que lances gana la habilidad de cascada cuando empiezas a lanzarlo al ponerlo en la pila, y la habilidad de cascada se disparará cuando termines de lanzar ese hechizo.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE *Warhammer 40,000 Commander*

Anraky, el Viajero

{4} {B}

Criatura artefacto legendaria — Necrón

4/4

*Señor de las Legiones Pyrrhianas* — Siempre que Anraky, el Viajero ataque, puedes lanzar un hechizo de artefacto desde tu mano o cementerio pagando una cantidad de vidas igual a su valor de mana en lugar de pagar su coste de maná.

- Solo puedes lanzar un hechizo de esta manera si pagas la cantidad de vidas correspondiente. No puedes pagar su coste normal ni ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
  - Si lanzas un hechizo con {X} en su coste de maná de esta manera, la única opción legal para X es 0.
- 

Apóstol Oscuro

{3} {R}

Criatura — Brujo astartes

3/3

*Regalo del Caos* — {3}, {T}: El próximo hechizo que no sea de criatura que lances este turno tiene la habilidad de cascada. (Cuando lances ese 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 de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

- En cuanto la habilidad activada del Apóstol Oscuro se resuelve, crea un efecto continuo que no se empezará a aplicar hasta que comiences a lanzar un hechizo que no sea de criatura este turno. Se aplica a ese hechizo y el orden de llegada de ese efecto es el momento en que el hechizo va a la pila.
  - Si activas la habilidad de más de una copia del Apóstol Oscuro (o de la misma copia más de una vez) en el mismo turno, el próximo hechizo que no sea de criatura que lances tendrá esa misma cantidad de copias de la habilidad de cascada y cada una se disparará por separado.
  - Consulta el apartado “Habilidad de palabra clave que regresa: cascada” en la sección de notas generales.
- 

Arca Fantasma

{4}

Artefacto — Vehículo

3/3

Vuela.

*Plataforma de reparación* — Siempre que el Arca Fantasma sea tripulada, cada carta de criatura artefacto en tu cementerio gana la habilidad de desenterrar {3} hasta el final del turno.

*Tripular 2.* (Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)

- La habilidad disparada del Arca Fantasma otorga la habilidad de desenterrar {3} a cada carta de criatura artefacto que esté en tu cementerio en cuanto se resuelve. Las cartas de criatura artefacto que entren en tu cementerio después de que se resuelva no tendrán la habilidad de desenterrar a menos que la habilidad se vuelva a disparar más adelante.
  - Consulta el apartado “Habilidad de palabra clave que regresa: desenterrar” en la sección de notas generales.
-

Asesina Callidus

{4} {U} {B}

Criatura — Asesino metamorfo humano

3/3

Destello.

*Polimorfina* — Puedes hacer que la Asesina Callidus entre al campo de batalla girada como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que tiene “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, destruye hasta otra criatura objetivo con el mismo nombre que esta criatura”.

- La Asesina Callidus copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo) y tiene la habilidad disparada. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- La habilidad disparada que tiene la Asesina Callidus forma parte de su efecto de copia y es un valor copiable que otros efectos pueden copiar.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura elegida es otra Asesina Callidus), tu Asesina Callidus entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
- Si la criatura elegida es una ficha, la Asesina Callidus copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, la Asesina Callidus no es una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Asesina Callidus entre al campo de batalla. Puedes elegir el orden de esas habilidades y de la habilidad disparada que tiene debido a su efecto de copia. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
- Si la Asesina Callidus de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, la Asesina Callidus no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, la Asesina Callidus entra al campo de batalla como una criatura 3/3. En particular, no tiene “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, destruye hasta otra criatura objetivo con el mismo nombre que esta criatura”.

---

Aspirante a Campeón

{3} {R}

Criatura — Guerrero astartes

3/3

Amenaza.

*Ascensión ruinoso* — Cuando el Aspirante a Campeón haga daño de combate a un jugador, sacrificalo. Si lo haces, muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Pon esa carta en el campo de batalla, luego baraja el resto en tu biblioteca. Si esa criatura es un Demonio, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

- Si aún controlas el Aspirante a Campeón en cuanto su habilidad disparada se resuelve, debes sacrificarlo. No puedes elegir no sacrificarlo.

---

Be'lakor, el Señor Oscuro

{3} {U} {B} {R}

Criatura legendaria — Noble demonio

6/5

Vuela.

*Príncipe del Caos* — Cuando Be'lakor, el Señor Oscuro entre al campo de batalla, robas X cartas y pierdes X vidas, donde X es la cantidad de Demonios que controlas.

*Señor del tormento* — Siempre que otro Demonio entre al campo de batalla bajo tu control, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- La cantidad de Demonios que controlas se cuenta solo en cuanto se resuelve la habilidad de Be'lakor, el Señor Oscuro. Si Be'lakor sigue en el campo de batalla, se contará a sí mismo.

---

Bestia de Vórtice Mutalith

{4} {U} {R}

Criatura — Bestia mutante

6/6

Arrolla.

*Vórtice disforme* — Cuando la Bestia de Vórtice Mutalith entre al campo de batalla, lanza una moneda a cara o cruz por cada oponente que tengas. Por cada lanzamiento que ganes, roba una carta. Por cada lanzamiento que pierdas, la Bestia de Vórtice Mutalith hace 3 puntos de daño a ese jugador.

- La Bestia de Vórtice Mutalith hace 3 puntos de daño al jugador correspondiente por cada lanzamiento perdido, no 3 puntos de daño a cada uno de esos jugadores por cada lanzamiento perdido.

---

Bibliotecario Epistolario

{2} {W} {U}

Criatura — Hechicero astartes

3/4

*Velo del tiempo* — Siempre que el Bibliotecario Epistolario ataque, puedes lanzar un hechizo con valor de maná de X o menos desde tu mano sin pagar su coste de maná, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

- En Gigante de dos cabezas y otros formatos en los que varios jugadores pueden atacar al mismo tiempo, la habilidad disparada del Bibliotecario Epistolario cuenta todas las criaturas atacantes, incluso las que controlan otros jugadores.
-



### Biófago

{1}{G}

Criatura — Hechicero tiránido humano

1/3

*Mejora genómica* — {T}: Agrega un maná de cualquier color. Si ese maná se usa para lanzar un hechizo de criatura, esa criatura entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- Si la habilidad del Biófago produce más de un maná, tal vez debido a un efecto como el del Reflejo de maná, cada criatura lanzada con ese maná entrará al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional. Si todo ese maná se usa en la misma criatura, entrará al campo de batalla con esa misma cantidad de contadores +1/+1 adicionales.

---

### Biotitán Hierofante

{10}{G}{G}

Criatura — Tiránido

12/12

*Metabolismo frenético* — Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes remover cualquier cantidad de contadores +1/+1 de entre las criaturas que controlas. Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo por cada contador removido de esta manera.

Vigilancia, alcance, rebatir {2}.

*Titánico* — El Biotitán Hierofante no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

- La primera habilidad del Biotitán Hierofante no puede reducir su coste por debajo de {G}{G}. Puedes remover cualquier cantidad de contadores, incluso si eso no reduce más su coste.
- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a esta criatura, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que esta criatura deje de estar bloqueada.

---

### Biotransferencia

{2}{B}{B}

Encantamiento

Las criaturas que controlas son artefactos además de sus otros tipos. Lo mismo sucede con los hechizos de criatura que controlas y con las cartas de criatura de las que eres propietario que no están en el campo de batalla. Siempre que lances un hechizo de artefacto, pierdes 1 vida y creas una ficha de criatura artefacto Guerrero Negrón negra 2/2.

- Los efectos de reemplazo que modifican los artefactos en cuanto entran al campo de batalla se aplicarán después de que apliques el efecto de la Biotransferencia. Por ejemplo, si controlas una copia de la Biotransferencia y hay un efecto que dice que los artefactos entran al campo de batalla girados, las criaturas que controlas entrarán al campo de batalla giradas.
-

Bruto Infernal

{3}{B}{R}

Criatura artefacto — Acorazado astartes

5/4

Prisa.

*Sarcófago* — Puedes lanzar el Bruto Infernal desde tu cementerio exiliando otra carta de criatura de tu cementerio además de pagar sus otros costes.

- Debes seguir igualmente todas las restricciones normales sobre cuándo lanzar el Bruto Infernal desde tu cementerio con el permiso que otorga su última habilidad. Normalmente, esto significa que solo puedes lanzarlo durante una de tus fases principales mientras la pila esté vacía.

---

Celestine, la Santa en Vida

{4}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

3/4

Vuela, vínculo vital.

*Lágrimas curativas* — Al comienzo de tu paso final, regresa la 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 habilidad disparada de Celestine se fija en la cantidad total de vidas que ganaste para determinar X, independientemente de si también perdiste vidas o no. Por ejemplo, si ganaste 3 vidas este turno, X es 3, incluso si también perdiste algunas vidas en el mismo turno.
- La carta de criatura objetivo se elige en cuanto la habilidad disparada va a la pila. Ganar vidas después de ese momento no te permitirá elegir un objetivo con mayor valor de maná.

---

Chamán Tzaangor

{2}{U}{R}

Criatura — Chamán mutante

3/3

Vuela.

*Elixir mágico* — Siempre que el Chamán Tzaangor haga daño de combate a un jugador, copia el siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro que lances este turno cuando lo lances. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si el Chamán Tzaangor hace daño de combate a un jugador más de una vez en un turno, quizá porque ganó la habilidad de dañar dos veces, su habilidad disparada retrasada se disparará esa misma cantidad de veces cuando lances tu siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro este turno.
-

Comisaria Severina Raine

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/2

*Liderar desde el frente* — Siempre que la Comisaria Severina Raine ataque, cada oponente pierde X vidas, donde X es la cantidad de otras criaturas atacantes.

*Ejecución sumaria* — {2}, sacrificar otra criatura: Ganas 2 vidas y robas una carta.

- En Gigante de dos cabezas y otros formatos en los que varios jugadores pueden atacar al mismo tiempo, la habilidad disparada de la Comisaria Severina Raine cuenta todas las criaturas atacantes, incluso las que controlan otros jugadores.

---

Convergencia de Dominio

{3}

Artefacto

*Nodo de mando dinástico* — Mientras controles a tu comandante, te cuesta {2} menos activar las habilidades activadas de las cartas en tu cementerio. Este efecto no puede reducir esos costes de activación de habilidades a menos de un maná.

*Protocolos de translocación* — {3}, {T}: Muele tres cartas.

- La Convergencia de Dominio no te permite activar las habilidades de las cartas en los cementerios a menos que pudieras activarlas previamente.

---

Criptecnólogo

{3}{B}

Criatura artefacto — Hechicero necrón

3/3

{1}{B}, {T}: Elige otra criatura artefacto objetivo que controlas. Cuando esa criatura muera este turno, regresa al campo de batalla girada bajo tu control.

- Lo único que hace la habilidad activada del Criptecnólogo cuando se resuelve es preparar una habilidad disparada retrasada. Si la criatura artefacto objetivo no va a un cementerio este turno, esa habilidad no se dispara. Si la criatura artefacto objetivo va a un cementerio este turno, esa habilidad se dispara y se resuelve como cualquier otra habilidad disparada.

---

Datartífice Cibernético

{1}{U}{B}

Criatura artefacto — Artífice humano

0/1

Protección contra Robots.

*Reprogramación en batalla* — {U}, {T}: El jugador objetivo roba una carta. Otro jugador objetivo crea una ficha de criatura artefacto Robot incolora 4/4 con “Esta criatura no puede bloquear”.

- Se deben escoger ambos objetivos cuando se pone la habilidad activada del Datartífice Cibernético en la pila. En particular, esto significa que, si te haces objetivo a ti mismo para robar una carta, no puedes saber qué carta es antes de elegir a qué jugador le das un Robot.

Defensores de la humanidad

{X}{2}{W}

Encantamiento

Cuando Defensores de la humanidad entre al campo de batalla, crea X fichas de criatura Guerrero Astartes blancas 2/2 con la habilidad de vigilancia.

{X}{2}{W}, exiliar Defensores de la humanidad: Crea X fichas de criatura Guerrero Astartes blancas 2/2 con la habilidad de vigilancia. Activa esto solo si no controlas ninguna criatura y solo durante tu turno.

- La X de la primera habilidad y la X de la segunda habilidad siempre se calculan por separado, incluso si activas la segunda habilidad en respuesta a la primera habilidad.

Destructor Pesado Lokhust

{1}{B}{B}{B}

Criatura artefacto — Necrón

3/2

Vuela.

*Exterminador emítico* — Cuando el Destructor Pesado Lokhust entre al campo de batalla, cada jugador sacrifica una criatura.

Desenterrar {5}{B}{B}{B}. (*{5}{B}{B}{B}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.*)

- Cuando su habilidad disparada se resuelva, puedes sacrificar el propio Destructor Pesado Lokhust. Si no controlas otras criaturas, deberás sacrificarlo. Si se desenterró, irá al exilio.
- En cuanto la habilidad disparada del Destructor Pesado Lokhust se resuelva, primero el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura para sacrificar; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego todas esas criaturas son sacrificadas simultáneamente.

Drach'nyen

{4} {B} {R}

Artefacto legendario — Equipo

*Eco del primer asesinato* — Cuando Drach'nyen entre al campo de batalla, exilia hasta una criatura objetivo.

*Espada daemónica* — La criatura equipada tiene la habilidad de amenaza y obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de la carta exiliada.

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

- Si la carta exiliada no tiene una fuerza impresa, tal vez porque era un permanente que no era criatura y que solo era una criatura en el campo de batalla debido a otro efecto, X es 0.
- Si la fuerza de la carta exiliada se determina con una habilidad que define características, normalmente indicada con un "\*" en el recuadro de fuerza/resistencia, esa habilidad se aplica en el exilio y se debe usar para determinar el valor de X.
- Si Drach'nyen exilia más de una carta, normalmente porque su habilidad disparada se copió una o más veces, X es la fuerza total de las cartas exiliadas.

---

El Trono Dorado

{4}

Artefacto legendario

*Soprote vital arcano* — Si fueras a perder el juego, en vez de eso, exilia El Trono Dorado y tu total de vidas se convierte en 1.

*Mil almas mueren cada día* — {T}, sacrificar una criatura: Agrega tres manás de cualquier combinación de colores.

- Si un hechizo o habilidad destruye El Trono Dorado y te hace una cantidad de daño suficiente como para reducir tu total de vidas a cero o menos, perderás el juego igualmente. Esto se debe a que la acción basada en estado que hace que un jugador pierda el juego por tener cero vidas o menos no se llevará a cabo hasta que el hechizo o habilidad termine de resolverse. En ese momento, El Trono Dorado ya no estará en el campo de batalla, por lo que no podrá aplicar su efecto de reemplazo.
- Si un efecto dice que no puedes perder el juego, la primera habilidad de El Trono Dorado no se aplica.
- El efecto de El Trono Dorado se aplica en cualquier momento en que fueras a perder el juego mientras esté en el campo de batalla, incluso si no pierdes porque tu total de vidas sea 0 o menos. Si hubieras perdido el juego porque intentaste robar de una biblioteca vacía, tu total de vidas se convierte en 1 y no volverás a perder hasta que intentes robar sin éxito de nuevo. Si hubieras perdido el juego por tener diez o más contadores de veneno, tu total de vidas se convierte en 1, pero perderás el juego inmediatamente después porque seguirás teniendo diez o más contadores de veneno.
- El efecto de El Trono Dorado no hace nada si concedes un juego. Un jugador que concede deja la contienda.
- Para que tu total de vidas se convierta en 1, ganarás o perderás la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas es -4 cuando la habilidad de El Trono Dorado se aplique, hará que ganes 5 vidas. Asimismo, si tu total de vidas es 20 cuando se aplique (quizá porque intentaste robar una carta de una biblioteca vacía), perderás 19 vidas. Otras cartas que interactúen con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda. En particular, esto significa que, si no puedes

ganar vidas o si otro efecto de reemplazo modifica el evento de ganancia de vidas, puedes tener 0 vidas o menos y perder el juego igualmente.

- Si un efecto indica que un oponente gana el juego, el efecto de El Trono Dorado no se aplica.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad de El Trono Dorado fija el total de vidas del equipo en 1, pero solo tú ganas o pierdes vidas.

---

Enjambre Canóptico Escarabeo

{4}

Criatura artefacto — Insecto

1/1

Vuela.

*Mandíbulas devoradoras* — Cuando el Enjambre Canóptico Escarabeo entre al campo de batalla, exilia el cementerio del jugador objetivo. Por cada carta de artefacto o de tierra exiliada de esta manera, crea una ficha de criatura artefacto Insecto incolora 1/1 con la habilidad de volar.

- Si una carta exiliada es una carta de artefacto y una carta de tierra a la vez, crearás una ficha, no dos.

---

Enjambre de Termagantes

{X} {G}

Criatura — Tiránido

0/0

*Voracidad.* (Esta criatura entra al campo de batalla con  $X$  contadores  $+1/+1$  sobre ella. Si  $X$  es 5 o más, roba una carta cuando entre.)

*Locura agónica* — Cuando el Enjambre de Termagantes muera, crea una cantidad de fichas de criatura Tiránido verdes 1/1 igual a la fuerza del Enjambre de Termagantes.

- Usa la fuerza del Enjambre de Termagantes tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de fichas que creas.
- Consulta el apartado “Nueva habilidad de palabra clave: voracidad” en las notas generales.

---

Espectro canóptico

{3}

Criatura artefacto — Aparición

2/1

*Forma espectral* — El Espectro canóptico no puede ser bloqueado.

*Explorador transdimensional* — Cuando el Espectro canóptico haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {3} y sacrificarlo. Si lo haces, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica con el mismo nombre que una tierra que controlas, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Se actualizó el texto de Oracle del Espectro canóptico para que quede más claro que las dos tierras deben tener el mismo nombre. Ahora, su habilidad disparada dice “Cuando el Espectro canóptico haga daño de combate a un jugador, puedes pagar {3} y sacrificarlo. Si lo haces, elige una tierra que controlas. Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica que tengan el mismo nombre que la tierra elegida, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja”.
- 

#### Fuerte de la Necrópolis

Tierra

El Fuerte de la Necrópolis entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {B}.

{2}{B}{B}{B}, {T}, exiliar el Fuerte de la Necrópolis:

Muele cuatro cartas, luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- La carta de criatura que regresas al campo de batalla no tiene por qué ser una de las cartas que moliste. Puede ser una carta que ya estuviera en tu cementerio antes de moler.
- 

#### Ghyrson Starn, Kelermorfo

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Humano tiránido

3/2

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Tres revólveres — Siempre que otra fuente que controlas haga exactamente 1 punto de daño a un permanente o jugador, Ghyrson Starn, Kelermorfo hace 2 puntos de daño a ese permanente o jugador.

- Si otra fuente hace exactamente 1 punto de daño a un permanente o jugador varias veces o hace exactamente 1 punto de daño a varios permanentes y/o jugadores simultáneamente, la última habilidad de Ghyrson Starn, Kelermorfo se dispara esa misma cantidad de veces.
- 

#### Granada de plaga

{4}{B}

Conjuro

Destruye la criatura objetivo.

Todas las criaturas obtienen -3/-3 hasta el final del turno.

- Si el objetivo de la Granada de plaga ya no es legal en cuanto intente resolverse, se removerá de la pila y ninguna criatura obtendrá -3/-3.
-

Heraldo de Slaanesh

{2}{R}

Criatura — Demonio

2/2

*Locus de Slaanesh* — Te cuesta {2} menos lanzar hechizos de Demonio.

Los otros Demonios que controlas tienen la habilidad de prisa.

- La primera habilidad del Heraldo de Slaanesh solo reduce el componente de maná genérico de los costes. No reduce el coste de los componentes de maná de color.
- 

Hermana Hospitalaria

{4}{W}{B}

Criatura — Clérigo humano

3/2

*Medicus Ministorum* — Cuando la Hermana Hospitalaria entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Ganas una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Usa el valor de maná de la carta tal y como existió por última vez en el cementerio para determinar la cantidad de vidas que ganas.
- 

Híbrido Acólito

{2}{R}

Criatura — Humano tiránido

2/2

*Cizalla pesada de roca* — Siempre que el Híbrido Acólito ataque, destruye hasta un artefacto objetivo. Si un artefacto es destruido de esta manera, su controlador roba una carta.

- Si el artefacto objetivo tiene la habilidad de indestructible, no es destruido de esta manera y su controlador no robará una carta. Si es destruido, pero va a una zona que no sea un cementerio, su controlador robará una carta.
- 

Horda de Hormagantes

{X}{G}

Criatura — Tiránido

1/1

Voracidad. (*Esta criatura entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella. Si X es 5 o más, roba una carta cuando entre.*)

*Enjambre inacabable* — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {2}{G}. Si lo haces, regresa la Horda de Hormagantes de tu cementerio a tu mano.



- La habilidad de Enjambre inacabable solo se dispara si la Horda de Hormagantes está en tu cementerio en el momento en que la tierra entra al campo de batalla.
- Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada, pero, una vez que se empiece a resolver y decidas si quieres pagar  $\{2\}\{G\}$ , será demasiado tarde para responder.
- La habilidad de Enjambre inacabable se dispara siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control por cualquier motivo. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.

Iluminor Szeras

$\{2\}\{B\}$

Criatura artefacto legendaria — Necrón

3/3

*Secretos del alma* —  $\{T\}$ , sacrificar otra criatura: Agrega una cantidad de  $\{B\}$  igual al valor de maná de la criatura sacrificada.

- Usa el valor de maná de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de  $\{B\}$  que agregas.

Imotekh, Señor de la Tormenta

$\{2\}\{B\}\{B\}$

Criatura artefacto legendaria — Necrón

3/3

*Faerón* — Siempre que una o más cartas de artefacto dejen tu cementerio, crea dos fichas de criatura artefacto Guerrero Necrón negras 2/2.

*Gran estrategia* — Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura artefacto objetivo que controlas obtiene +2/+2 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Si varias cartas de artefacto dejan tu cementerio al mismo tiempo, la primera habilidad solo se dispara una vez y solo crearás dos fichas.

Inquisidor Eisenhorn

$\{2\}\{U\}\{B\}$

Criatura legendaria — Inquisidor humano

2/3

Puedes mostrar la primera carta que robes cada turno en cuanto la robes. Siempre que muestres una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, crea a Cherubael, una ficha de criatura legendaria Demonio negra 4/4 con la habilidad de volar.

Siempre que el Inquisidor Eisenhorn haga daño de combate a un jugador, investiga esa misma cantidad de veces. (*Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “ $\{2\}$ , sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)

- Es importante mostrar la primera carta que robes cada turno (o que elijas no mostrarla) antes de que se mezcle con el resto de cartas en tu mano. Miras la carta en cuanto la robas antes de elegir si quieres mostrarla.
- No tienes que mostrar una carta robada si no quieres crear una ficha de Cherubael.
- Si muestras una carta de esta manera, permanece mostrada hasta que la habilidad disparada del Inquisidor Eisenhorn termine de resolverse.
- Para crear una ficha, puedes mostrar una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera 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 no has robado aún ninguna carta este turno y lanzas un hechizo que te indica que robes tres cartas, las robarás una a una. Solo la primera carta robada de esta manera puede ser mostrada con la habilidad del Inquisidor Eisenhorn.
- Si un efecto pone una carta en tu mano sin usar el verbo “robar”, la carta no fue robada.
- Si la carta deja tu mano antes de que la habilidad disparada del Inquisidor Eisenhorn se resuelva, crearás igualmente una ficha de Cherubael.

#### Insignia de Inquisidor

{2}

Artefacto — Equipo

*Agentes de la Inquisición* — Siempre que la criatura equipada ataque, crea una ficha de criatura Guerrero Astartes blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia que está atacando. Luego, las criaturas atacantes ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

Equipar {3}. ({3}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Para la habilidad disparada, declaras a qué jugador o planeswalker ataca la ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que ataca la criatura equipada.
- Aunque las fichas entran al campo de batalla atacando, nunca se declaran como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán.

#### Khârn, el Traidor

{3} {R}

Criatura legendaria — Berserker astartes

5/1

*Berzerker* — Khârn, el Traidor ataca o bloquea cada combate si puede.

*Sello de corrupción* — Cuando pierdas el control de Khârn, el Traidor, roba dos cartas.

*El Traidor* — Si Khârn, el Traidor fuera a recibir daño, prevén ese daño y un oponente de tu elección gana el control de él.

- Pierdes el control de Khârn, el Traidor cuando deja el campo de batalla o cuando otro jugador gana su control.
- Que un oponente gane su control forma parte del efecto de reemplazo y ocurre inmediatamente, incluso si estás resolviendo el hechizo o habilidad y este tiene más instrucciones para llevar a cabo después de recibir el daño.
- En cambio, la habilidad de Sello de corrupción es una habilidad disparada y no irá a la pila hasta que el hechizo o habilidad que intentó hacer daño termine de resolverse.
- En algunos casos, un único hechizo o habilidad hará daño a esta criatura varias veces durante su resolución. En esa situación, un jugador nuevo gana su control cada vez, su habilidad se dispara una vez por cada vez que fuera a recibir daño y los jugadores apropiados controlan esos disparos. Después de que ese hechizo o habilidad acabe de resolverse, todos esos disparos van a la pila por orden de turno, comenzando con el jugador activo (o el siguiente jugador por orden de turno, si el jugador activo no está involucrado). Normalmente, esto significa que las cartas se roban en un orden distinto al orden en que se aplicaron los efectos de cambio de control.

#### Knight Rampager

{4} {R}

Criatura artefacto — Caballero

6/5

Arrolla.

*Asalto frenético* — Al comienzo del combate en tu turno, elige un oponente al azar. El Knight Rampager ataca a ese jugador este combate si puede.

Cuando el Knight Rampager muera, hace 4 puntos de daño a un oponente objetivo elegido al azar.

- Si el Knight Rampager tiene varios requisitos de ataque que se le aplican, normalmente porque también fue incitado, debes cumplir tantos requisitos como sea posible sin infringir ninguna restricción (como los efectos que dicen que “no puede atacar”) que se puedan aplicar. Por ejemplo, si el jugador elegido al azar también incitó al Knight Rampager, el Knight Rampager debe atacar, pero puede atacar a cualquier jugador.

#### La carne es débil

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

Encantamiento

Cuando La carne es débil entra al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas son artefactos además de sus otros tipos.

Las criaturas que no sean artefacto obtienen -1/-1.

- Si La carne es débil entra al campo de batalla mientras controlas una criatura que no sea artefacto con 1 de resistencia y sin contadores +1/+1 sobre ella, la última habilidad hará que su resistencia pase a ser 0 y morirá antes de que la primera habilidad pueda poner un contador sobre ella.
- Lo mismo sucede si una criatura que no sea artefacto que controlas sin contadores +1/+1 sobre ella tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia menos 1. Por ejemplo, si una criatura 5/5 recibió 4 puntos de daño antes en el turno y su controlador resuelve La carne es débil, esa criatura morirá antes de que se ponga el contador +1/+1 sobre ella.

---

La Guerra en el Cielo

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

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)*

I — Robas tres cartas y pierdes 3 vidas.

II — Muele tres cartas.

III — Elige hasta tres cartas de criatura objetivo en tu cementerio con valor de maná total de 8 o menos.

Regresa cada una de ellas al campo de batalla con un contador de necrodermis sobre ellas. Son artefactos además de sus otros tipos.

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

---

La Primera Guerra Tiránida

{2} {G} {U} {R}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)*

I — Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano. Si su coste de maná contiene {X}, entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad de tierras que controlas.

II, III — Duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre la criatura objetivo que controlas.

- Si la carta que pones en el campo de batalla con la primera habilidad de capítulo fuera a entrar al campo de batalla como una copia de otro permanente, solo obtendrá contadores +1/+1 de esta manera si el permanente que está copiando tiene un coste de maná que contiene {X}, independientemente del coste de maná de la carta original.

---

Líder de Progenie

{X} {3} {G}

Criatura — Tiránido

3/3

Voracidad. *(Esta criatura entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella. Si X es 5 o más, roba una carta cuando entre.)*

Telepatía de progenie — Cuando el Líder de Progenie entre al campo de batalla, distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de otras criaturas objetivo que controlas.

- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad disparada del Líder de Progenie y cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.

- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la habilidad disparada del Líder de Progenie intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales. No se pondrán en vez de eso sobre un objetivo legal.

#### Los Poderes Ruinosos

{2} {B} {R}

##### Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige un oponente al azar. Exilia la primera carta de la biblioteca de ese jugador. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla. Cuando lances un hechizo de esta manera, su propietario pierde una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo o jugar una tierra con el permiso que otorgan Los Poderes Ruinosos.
- Usa el valor de maná del hechizo tal y como existe en la pila (o tal y como existió en la pila, si fue removido) para determinar cuántas vidas se pierden. Si el coste de ese hechizo tiene {X}, incluye el valor elegido para X para determinar su valor de maná.

#### Lucea Kane, Magus

{1} {G} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero tiránido humano

1/1

*Líder espiritual* — Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

*Estímulo psíquico* — {T}: Agrega {C} {C}. Cuando lances el próximo hechizo con {X} en su coste de maná o actives una habilidad con {X} en su coste de activación este turno, copia ese hechizo o habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.*)

- Los hechizos con costes adicionales que incluyen {X} no se verán afectados por Lucea Kane, Magus. {X} debe aparecer en el coste de maná del hechizo.
- No se copiará un hechizo o habilidad con un coste que incluya X, pero no el símbolo de maná {X}.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. No se copian las habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”) que piden al jugador que pague {X}.
- La habilidad de Lucea Kane, Magus copiará cualquier hechizo o habilidad activada cuyo coste de maná o coste de activación contenga {X}, no solo uno que tenga objetivos.
- Los {C} {C} creados por la habilidad de maná no tienen por qué usarse en el próximo hechizo o habilidad con {X} en su coste para poder copiarlo. Ese hechizo o habilidad se copiará incluso si ese maná se usa para otra cosa o si no se usa para nada.

- Se crea una copia incluso si el hechizo o habilidad que hizo que se disparara la habilidad disparada retrasada se contrarrestó para cuando esa habilidad disparada retrasada se resuelve. La copia se resuelve antes que el hechizo original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si el hechizo es un hechizo de permanente con objetivos, como un Aura, también puedes elegir un nuevo objetivo para ese hechizo. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza” ni “se activa”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo o activa una habilidad.
- La copia se resolverá antes de que lo haga el hechizo o habilidad original.
- Si el hechizo o habilidad copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- 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 el hechizo o habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos y habilidades que distribuyen contadores.
- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo o habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copia. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- Si se copia un hechizo de permanente, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se dice que se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo.

Lucius, el Eterno

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Guerrero astartes

5/3

Prisa.

*Armadura de las almas aullantes* — Cuando Lucius, el Eterno muera, exíllalo y elige una criatura objetivo que controla un oponente. Cuando esa criatura deje el campo de batalla, regresa a Lucius, el Eterno del exilio al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si la criatura objetivo deja el campo de batalla antes de que la habilidad de Lucius, el Eterno se resuelva, Lucius permanecerá en tu cementerio y no se exiliará ni regresará al campo de batalla.

Magnus, el Rojo  
{3}{U}{R}  
Criatura legendaria — Primarca demonio  
4/5

Vuela.

*Poder ultraterreno* — Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de instantáneo y de conjuro por cada ficha de criatura que controlas.

*Filo de Magnus* — Siempre que Magnus, el Rojo haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de criatura Engendro roja 3/3.

- El coste total de lanzar un hechizo se determina antes de pagar ese coste. Por ejemplo, si controlas tres fichas de criatura, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C}, el coste total para lanzar un instantáneo con coste de maná de {4}{R} es de {1}{R}. Luego puedes sacrificar la criatura cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.

---

Mandato de Abaddon

{3}{B}

Conjuro

Elige la criatura objetivo que controlas. Destruye todas las criaturas con fuerza menor que la fuerza de esa criatura.

- Si la criatura elegida es un objetivo ilegal para cuando el Mandato de Abaddon intente resolverse, se removerá de la pila y no se destruirá ninguna criatura.

---

Marine Espacial Explorador

{2}{W}

Criatura — Explorador astartes

2/1

Daña primero, vigilancia.

*Posición oculta* — Cuando el Marine Espacial Explorador entre al campo de batalla, si un oponente controla más tierras que tú, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Llanura, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- La habilidad disparada del Marine Espacial Explorador tiene una cláusula del “si” interviniente, lo que significa que verifica si un oponente controla más tierras que tú tanto cuando se dispara como cuando se resuelve. Si no es cierto en ambas ocasiones, no buscarás en tu biblioteca una carta de Llanura.
-

Marine Ruidoso

{4} {R}

Criatura — Guerrero astartes

3/2

*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 de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

*Destructor sónico* — Cuando el Marine Ruidoso entre al campo de batalla, hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la cantidad de hechizos que lanzaste este turno.

- El hechizo que lanzas con la habilidad de cascada se resuelve antes que el Marine Ruidoso, por lo que, cuando su habilidad de entra al campo de batalla se resuelva, contará ese hechizo como un hechizo que lanzaste este turno.
- 

Mawloc

{X} {R} {G}

Criatura — Tiránido

2/2

*Voracidad. (Esta criatura entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella. Si X es 5 o más, roba una carta cuando entre.)*

*Terror de las profundidades* — Cuando el Mawloc entre al campo de batalla, lucha contra hasta una criatura objetivo que controla un oponente. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- La criatura que lucha contra el Mawloc se exiliará en vez de ir al cementerio si fuera a morir en el mismo turno por cualquier motivo, no solo por el daño que recibió luchando contra el Mawloc. Esto sucede incluso si el Mawloc ya no está en el campo de batalla en ese momento.
- 

Mortarion, Primarca daemon

{5} {B}

Criatura legendaria — Primarca demonio

5/6

Vuela.

*Primarca de la Guardia de la Muerte* — Al comienzo de tu paso final, puedes pagar {X}. Si lo haces, crea X fichas de criatura Guerrero Astartes negras 2/2 con la habilidad de amenaza. X no puede ser mayor que la cantidad de vidas que perdiste este turno.

- La habilidad de Mortarion, Primarca daemon solo se fija en la cantidad de vidas que perdiste este turno, independientemente de las vidas que hayas podido ganar. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas por daño de combate, pero ganaste 2 vidas más adelante en el turno, X puede ser hasta 3 para esta habilidad.



- Si un hechizo o habilidad fija el total de vidas de un jugador en una cantidad específica, ese jugador gana o pierde la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas es 20 y un efecto fija tu total de vidas en 15, perdiste 5 vidas.

---

#### Mutación del Caos

{3} {U} {R}

Instantáneo

Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo controladas por diferentes jugadores. Por cada criatura exiliada de esta manera, su controlador muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de criatura. Luego, pone esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- La expresión “criaturas objetivo controladas por diferentes jugadores” significa que el mismo jugador no puede controlar dos objetivos.

---

#### Nexos

{1} {G}

Criatura — Consejero tiránido humano

2/2

*Coordinador estratégico* — Las tierras básicas que controlas tienen “{T}: Agrega {C} {C}. Usa este maná solo para costes que contengan {X}”.

- Un “coste que contenga {X}” puede ser el coste total de un hechizo, el coste de una habilidad activada, un coste para hacer una acción especial o un coste que tienes que pagar como parte de la resolución de un hechizo o habilidad (como el de *Condescender*). El coste total de un hechizo incluye su coste de maná (impreso en la esquina superior derecha) o su coste alternativo (como el de *retrospectiva*), así como cualquier coste adicional (como el de estímulo). Si es algo para lo que se puede usar maná, es un coste. Si ese coste incluye el símbolo {X}, puedes usar el maná generado con la habilidad otorgada para ese coste.
  - Puedes usar el maná generado con la habilidad otorgada para cualquier parte de un coste que contenga {X}. No tienes la obligación de usarlo solo en la parte de {X}.
  - Puedes usar el maná generado con la habilidad otorgada para un coste que incluya {X}, incluso si elegiste que X fuera 0 o si la carta específica que solo puedes usar maná de color para X (ten en cuenta que deberás usar los {C} {C} en una parte distinta de ese coste).
  - No tienes por qué usar todo el maná en el mismo coste.
-

Neyam Shai Murad  
{2}{W}{B}  
Criatura legendaria — Bribón humano  
3/3

*Comerciante independiente* — Siempre que Neyam Shai Murad haga daño de combate a un jugador, puedes hacer que ese jugador regrese la carta de permanente objetivo de su cementerio a su mano. Si lo haces, ese jugador elige una carta de permanente en tu cementerio y luego la pones en el campo de batalla bajo tu control.

- Eliges la carta objetivo en el cementerio de tu oponente en cuanto pones la habilidad disparada en la pila. Ese oponente elige la carta en tu cementerio en cuanto la habilidad se resuelve.
- Si la carta en el cementerio de tu oponente no es un objetivo legal para cuando la habilidad intente resolverse, se removerá de la pila y tu oponente no podrá elegir una carta de permanente de tu cementerio.

---

Orbe de resurrección  
{2}

Artefacto — Equipo  
La criatura equipada tiene la habilidad de vínculo vital. Siempre que la criatura equipada muera, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.  
Equipar {4}. ({4}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La habilidad disparada del Orbe de resurrección crea una habilidad disparada retrasada que se disparará al comienzo del próximo paso final. Se dispara incluso si el Orbe de resurrección ya no está en el campo de batalla en ese momento.

---

Patriarca Genestealer  
{4}{U}  
Criatura — Tiránido  
4/4

*Beso del Genestealer* — Siempre que el Patriarca Genestealer ataque, pon un contador de infección sobre la criatura objetivo que controla el jugador defensor.  
*Hijos del Culto* — Siempre que una criatura con un contador de infección sobre ella muera, creas una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un Tiránido además de sus otros tipos.

- La ficha copia la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla antes de morir, no tal y como existe en el cementerio.
- Si controlas más de un Patriarca Genestealer en cuanto una criatura con un contador de infección sobre ella muera, la habilidad de cada una se disparará y crearás esa misma cantidad de fichas que son copias de ella.
- La ficha copia exactamente lo que había impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura estaba enderezada o girada, si

tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura también funcionará.

---

Plague Drone

{3} {B}

Criatura — Demonio

3/3

Vuela.

*Mosca de putrefacción* — Si un oponente fuera a ganar vidas, en vez de eso, ese jugador pierde esa misma cantidad de vidas.

- Si más de un efecto de reemplazo intenta aplicarse a un evento de ganancia de vidas, el jugador que fuera a ganar vidas elige el orden en que se aplican. Por ejemplo, si un jugador que controla el Archivo de Alhammarret fuera a ganar 3 vidas mientras el Plague Drone está en el campo de batalla, ese jugador puede elegir duplicar las 3 vidas para ganar 6 vidas y luego perder 6 vidas. El jugador también puede elegir aplicar primero el Plague Drone, por lo que “gana 3 vidas” se convertiría en “pierde 3 vidas”. En ese caso, el Archivo de Alhammarret no se aplicaría.
- Tener más de una copia del Plague Drone en el campo de batalla no tiene ningún efecto visible en la ganancia de vidas. Una vez que el efecto de una copia del Plague Drone se aplique, los demás no tienen ninguna ganancia de vidas a la que aplicarse.

---

Profanador del Caos

{3} {B} {R}

Criatura artefacto — Constructo demonio

5/4

Arrolla.

*Cañón de batalla* — Cuando el Profanador del Caos entre al campo de batalla o muera, por cada oponente, elige un permanente que no sea tierra que controla ese jugador. Destruye uno de ellos elegido al azar.

- Si eliges uno o más permanentes con la habilidad de indestructible y algunos permanentes elegidos no tienen la habilidad de indestructible, uno de los permanentes sin la habilidad de indestructible será elegido y destruido al azar.
-

Que arda la galaxia

{X}{5}{R}

Conjuro

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 de tu biblioteca en un orden aleatorio.)

Que arda la galaxia hace X más 2 puntos de daño a cada criatura que no entró al campo de batalla este turno.

- Si el hechizo que lanzas con la habilidad de cascada es una criatura, entrará al campo de batalla este turno antes de que se resuelva Que arda la galaxia y no recibirá daño del efecto de Que arda la galaxia.
- 

Rastreaalmas de Slaanesh

{3}{R}

Criatura — Demonio

3/3

Prisa.

*Fascinación de Slaanesh* — Cada oponente debe atacar con al menos una criatura cada combate si puede.

- Si una criatura no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada en cuanto empieza el paso de declarar atacantes de su controlador o por estar afectada por el “mareo de invocación”), esa criatura no está obligada a atacar. Si ninguna criatura que controla un jugador puede atacar, el requisito de la Rastreaalmas de Slaanesh no tiene efecto durante ese combate. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar en ese caso.
- 

¡Sangre para el Dios de la Sangre!

{8}{B}{B}{R}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que murió este turno.

Descarta tu mano, luego roba ocho cartas. ¡Sangre para el Dios de la Sangre! hace 8 puntos de daño a cada oponente. Exilia ¡Sangre para el Dios de la Sangre!

- La habilidad que reduce el coste de maná solo reduce el coste de maná genérico. Costará al menos {B}{B}{R}, incluso si murieron más de ocho criaturas este turno.
-

Sloppity Bilepiper

{3}{B}

Criatura — Demonio

3/3

*Gaita de vejiga* — {2}, {T}, sacrificar una criatura: El próximo hechizo de criatura que lances este turno tiene la habilidad de cascada. *(Cuando lances tu próximo hechizo de criatura, 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 de tu biblioteca en un orden aleatorio.)*

- En cuanto la habilidad activada del Sloppity Bilepiper se resuelva, crea un efecto continuo que no se empezará a aplicar hasta que comiences a lanzar un hechizo de criatura este turno. Se aplica a ese hechizo y el orden de llegada de ese efecto es el momento en que el objeto va a la pila.
- Si activas la habilidad de más de una copia del Sloppity Bilepiper (o de la misma copia más de una vez) en el mismo turno, el próximo hechizo de criatura que lances tendrá esa misma cantidad de copias de la habilidad de cascada y cada una se disparará por separado.
- Consulta el apartado “Habilidad de palabra clave que regresa: cascada” en las notas generales.

---

Sombra de la disformidad

{1}{R}{G}

Encantamiento

Te cuesta {2} menos el primer hechizo de criatura que lances cada turno.

Siempre que un oponente lance su primer hechizo que no sea de criatura cada turno, la Sombra de la disformidad hace 2 puntos de daño a ese jugador.

- Tanto la primera como la última habilidad de la Sombra de la disformidad tienen en cuenta los hechizos que se lanzaron antes de que estuviera en el campo de batalla. Por ejemplo, si un oponente lanzó un hechizo que no sea de criatura antes de que estuviera en el campo de batalla y luego lanza un hechizo que no sea de criatura después de que entre al campo de batalla, la segunda habilidad de la Sombra de la disformidad no se disparará porque ese es el segundo hechizo que no sea de criatura que lanzó ese turno.

---

Son legión

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

Conjuro

Crea X fichas de criatura artefacto Guerrero Negrón negras 2/2 giradas, luego ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de artefactos que controlas. Exilia Son legión.

Puedes lanzar Son legión desde tu cementerio.

- Debes pagar igualmente el coste normal y seguir las reglas normales sobre cuándo lanzar Son legión desde tu cementerio con el permiso que otorga su última habilidad.
-

### Surgir de las Necrópolis

{2} {B}

#### Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon dos contadores de eones sobre Surgir de las Necrópolis y luego muele una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de eones sobre este permanente.

Si fueras a robar una carta mientras tu biblioteca no tiene cartas, en vez de eso, regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla. Si no puedes, pierdes el juego.

- Si un efecto indica a un jugador que robe varias cartas, cada una de esas cartas se roba de forma independiente y la segunda habilidad de Surgir de las Necrópolis se aplicará a cada una de ellas, si procede.
- 

### Tecnomante

{5} {B} {B}

Criatura artefacto — Hechicero necrón

5/1

Cuando el Tecnomante entre al campo de batalla, muele tres cartas y luego regresa cualquier cantidad de cartas de criatura artefacto con un valor de maná total de 6 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- Las cartas de criatura artefacto que eliges no tienen por qué ser cartas que moliste. Puedes elegir cartas que ya estuvieran en tu cementerio antes de moler.
  - Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- 

### Tiránido Primus

{1} {G} {U}

Criatura — Tiránido

0/4

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

*Criatura sináptica* — Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de evolucionar.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
- Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
- Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.

- Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de evolucionar se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de evolucionar de una criatura 2/2.
- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
- Varias copias de la habilidad de evolucionar se disparan por separado y, como en el punto anterior, la comparación de estadísticas para cada una tiene lugar de forma independiente cuando intentan resolverse.
- Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad de evolucionar se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.

#### Titán Segador

{7}

Artefacto — Vehículo

10/10

*Escudos de vacío* — Protección contra los valores de maná de 3 o menos

*Bláster gatling* — Siempre que el Titán Segador ataque, hace 5 puntos de daño a cada oponente.

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

- Mientras un hechizo con X en su coste esté en la pila, su valor de maná tiene en cuenta el valor elegido para X. Por ejemplo, el Titán Segador se puede elegir como objetivo para Iluminar la noche (que tiene un coste de maná de {X}{R}) si X es 3 o más, pero no se puede elegir como objetivo para Iluminar la noche si X es 2, 1 o 0.
- La habilidad de protección significa lo siguiente: 1) El Titán Segador no puede ser bloqueado por criaturas con valor de maná de 3 o menos. 2) El Titán Segador no puede ser encantado por Auras con valor de maná de 3 o menos. Tampoco puede ser equipado por Equipos con valor de maná de 3 o menos. 3) El Titán Segador no puede ser objetivo de hechizos con valor de maná de 3 o menos. Tampoco puede ser objetivo de habilidades de fuentes con valor de maná de 3 o menos. 4) Se previene todo el daño que le fueran a hacer al Titán Segador fuentes con valor de maná de 3 o menos.

Toxicreno

{3}{G}

Criatura — Tiránido

2/4

Alcance, toque mortal.

*Miasma hipertóxica* — Todas las tierras tienen “{T}:

Agrega un maná de cualquier color” y pierden todas las otras habilidades.

- Si un permanente tiene una habilidad que hace que sea una tierra, como la de Ashaya, el Alma de lo Salvaje, esa habilidad se le aplicará por mucho que la pierda debido al Toxicreno. Esto se debe a que los efectos de cambio de tipo siempre se aplican antes que los efectos que agregan o remueven habilidades. Seguirá teniendo “{T}:

---

Trazyn, el Infinito

{4}{B}{B}

Criatura artefacto legendaria — Necrón

4/6

Toque mortal.

*Galerías Prismáticas* — Mientras Trazyn, el Infinito esté

en el campo de batalla, tiene todas las habilidades

activadas de todas las cartas de artefacto en tu

cementerio.

- Trazyn, el Infinito solo gana habilidades activadas. No gana habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.
- 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.
- Si una habilidad activada de una carta en un cementerio hace referencia a la carta en la que está impresa por nombre, en vez de eso, trata la versión de esa habilidad de Trazyn, el Infinito como si hiciera referencia a Trazyn, el Infinito por nombre.

---

Trigón Primus

{2}{G}{U}

Criatura — Tiránido

4/4

*Asalto subterráneo* — Siempre que el Trigón Primus

ataque, pon un contador +1/+1 sobre él y un contador

+1/+1 sobre hasta una otra criatura atacante objetivo. Esa

criatura no puede ser bloqueada este turno.

- “Esa criatura” se refiere a la otra criatura atacante objetivo. No se refiere al Trigón Primus, incluso si no elegiste ningún objetivo.
-



Triunfo de Santa Katherine  
{4}{W}  
Criatura — Guerrero humano  
5/5

Vínculo vital.

*Praesidium Protectiva* — Cuando el Triunfo de Santa Katherine muera, exílialo a él y a las seis primeras cartas de tu biblioteca en un montón boca abajo. Si lo haces, baraja ese montón y ponlo en la parte superior de tu biblioteca.

Milagro {1}{W}. (*Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.*)

- Cuando la primera habilidad del Triunfo de Santa Katherine se resuelve, exilia tantas cartas relevantes como sea posible. Si no pudiste exiliar todas esas cartas, que puede suceder si tienes menos de seis cartas en tu biblioteca o si el Triunfo de Santa Katherine no está en tu cementerio en cuanto la habilidad se resuelve, las cartas exiliadas no se barajarán ni regresarán a tu biblioteca. Permanecerán exiliadas boca abajo.

---

Vexilus Praetor  
{3}{W}  
Criatura — Guerrero custodes  
3/4

Destello.

Vigilancia.

*Égida del Emperador* — Los comandantes que controlas tienen protección contra todo.

- Protección contra todo significa que los comandantes que controlas no pueden ser objetivo de ningún hechizo o habilidad, no pueden ser bloqueados, no se les puede anexar nada y se previene todo el daño que se les fuera a hacer. Todavía pueden verse afectados de otras formas (como por Son muerte, por ejemplo).

---

Viejo Un Ojo  
{5}{G}  
Criatura legendaria — Tiránido  
6/6

Arrolla.

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de arrollar.

Cuando el Viejo Un Ojo entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Tiránido verde 5/5.

*Curación rápida* — Al comienzo de tu fase principal precombate, puedes descartar dos cartas. Si lo haces, regresa al Viejo Un Ojo de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad de Curación rápida del Viejo Un Ojo solo se dispara si está en tu cementerio al comienzo de tu fase principal precombate.
- Los oponentes pueden responder a la habilidad de Curación rápida después de que vaya a la pila, pero no pueden lanzar hechizos ni activar habilidades entre el momento en que eliges descartar dos cartas y el momento en que el Viejo Un Ojo regresa a tu mano.

---

Y no conocerán el miedo

{1}{W}

Instantáneo

Elige un tipo de criatura. Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Caballero. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Caballero Vampiro”. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.

---

Zephyrim

{3}{W}

Criatura — Guerrero humano

3/3

Escuadra {2}. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar {2} tantas veces como quieras. Cuando esta criatura entre al campo de batalla, crea esa cantidad de fichas que son copias de ella.)*

Vuela, vigilancia.

Milagro {1}{W}. *(Puedes lanzar esta carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Si lanzas la Zephyrim pagando su coste de milagro, también puedes elegir pagar su coste de escuadra una o más veces.
- Consulta los apartados “Nueva habilidad de palabra clave: escuadra” y “Habilidad de palabra clave que regresa: milagro” en la sección de notas generales.

---

©2022 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, Magic: The Gathering, sus logotipos, Magic y los símbolos WUBRGCT son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. No. RE 37.957.

© Copyright Games Workshop Limited 2022. GW, Games Workshop, Space Marine, Necron, Tyranid, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000, el logotipo del águila bicéfala ‘Aquila’, el logotipo de Warhammer con el ‘martillo alado’ y todos los logotipos, ilustraciones, imágenes, nombres, criaturas, razas, vehículos, lugares, armas y personajes asociados y sus aspectos distintivos son ® o TM y/o © Games Workshop Limited, registrados de forma variable en todo el mundo y utilizados bajo licencia. Todos los derechos reservados por sus respectivos propietarios.