

Notas de la colección *La Guerra de los Hermanos*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el sábado 7 de octubre 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.

Las secciones “Notas generales” incluyen información sobre la legalidad de las cartas y explican 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 DE LA GUERRA DE LOS HERMANOS

Legalidad de las cartas

Las cartas de *La Guerra de los Hermanos* con el código de la colección BRO están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern y también en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Calles de Nueva Capenna*, *Dominaria unida* y *La Guerra de los Hermanos*.

Las cartas de Commander de *La Guerra de los Hermanos* con el código de la colección BRC numeradas del 1 al 28 (y sus versiones alternativas del 41 al 67) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer ni Modern. Las cartas reimpresas con el código de la colección BRC son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *La Guerra de los Hermanos* también incluye reimpressiones de artefactos con marco retro, que tienen el código de colección BRR. Estas cartas son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida. Estas cartas se pueden encontrar en sobres de Draft, sobres de edición y sobres de coleccionista.

Por último, los sobres de edición y los sobres de coleccionista de *La Guerra de los Hermanos* también pueden contener cartas de *Más allá del Multiverso de Transformers* con el código de colección BOT impreso. Estas nuevas cartas están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer ni Modern.

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 para encontrar un evento o tienda cercana.

Nueva mecánica: cartas con la habilidad de prototipo

La Guerra de los Hermanos incluye cartas con la habilidad de prototipo, que cuentan con una mecánica que representa el trabajo de un artífice en distintas fases de desarrollo. Cada carta con la habilidad de prototipo es una criatura artefacto que tiene un conjunto secundario de características de coste de maná, fuerza y resistencia insertado en la parte superior de su recuadro de texto. (Cuando el texto de reglas completo se muestra como texto, el texto insertado aparece tras el otro texto de reglas de la carta, después de los caracteres “//”). Se puede lanzar con sus características normales o como una versión “prototípica” más pequeña que tiene las características secundarias en vez de las normales.

Autómata relámpago
{7}
Criatura artefacto — Constructo
6/4
Prisa.
//
{2} {R}
Prototipo. (*Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.*)
3/2

Puedes lanzar el Autómata relámpago normalmente pagando {7}. En ese caso, será una criatura artefacto Constructo incolora 6/4 con la habilidad de prisa y su valor de maná será de 7. ¿Y si todavía no tienes siete manás? No pasa nada, en vez de eso, puedes lanzar un Autómata relámpago prototípico pagando su coste de maná de {2} {R}. Si lo haces, se convierte en una criatura artefacto Constructo roja 3/2 con la habilidad de prisa y su valor de maná será de 3. Las características distintas se aplican tanto al hechizo de criatura en la pila como al permanente en el campo de batalla.

Otras notas sobre la habilidad de prototipo:

- Una carta con la habilidad de prototipo es una carta incolora en cualquier zona excepto la pila y el campo de batalla, y también mientras está en la pila o en el campo de batalla si no se lanzó como un hechizo prototípico. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Autómata relámpago es una carta de criatura incolora con valor de maná de 7. No puede ser objetivo de Reutilizar, un hechizo que hace objetivo a una carta de artefacto o de criatura con valor de maná de 3 o menos en tu cementerio.
- Cuando se lanza como un hechizo prototípico, ese hechizo tiene las características de coste de maná, fuerza y resistencia que se muestran en el recuadro de texto secundario con color, en vez de los valores normales de esas características. Su valor de maná y su color vienen determinados por ese coste de maná. El permanente en el que se convierte ese hechizo en cuanto se resuelve tiene las mismas características. Si el hechizo deja la pila de cualquier otra manera o si el permanente en el que se convierte deja el campo de batalla, volverá a tener inmediatamente sus características normales.
- Independientemente de cómo se lanzó, una carta con la habilidad de prototipo siempre tiene el mismo nombre y los mismos tipos, habilidades, etc. Solo cambian el coste de maná, el valor de maná, el color, la fuerza y la resistencia en función de si la carta se lanzó como un hechizo prototípico.

- La habilidad de prototipo funciona en cualquier zona desde la que se podría lanzar el hechizo. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar hechizos de artefacto desde tu cementerio, podrás lanzar un Autómata relámpago prototípico desde tu cementerio.
- Lanzar un hechizo prototípico no es lo mismo que lanzarlo por un coste alternativo y es posible aplicar un coste alternativo para poder lanzar un hechizo de esta manera. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar una carta de artefacto sin pagar su coste de maná, podrás lanzar el Autómata relámpago de manera normal o como un hechizo prototípico.
- Cuando lanzas un hechizo prototípico, para determinar si es legal lanzarlo, usa únicamente sus características prototípicas. Por ejemplo, si el Autómata relámpago se exilia con la última habilidad de Chandra, vestida para matar, podrías lanzarlo por $\{2\}\{R\}$ (porque es un hechizo rojo), aunque no podrías lanzarlo como hechizo incoloro por su coste normal.
- Si un efecto copia un hechizo prototípico, esa copia (así como la ficha en la que se convierte en el campo de batalla) tendrá las mismas características que el hechizo prototípico. De manera similar, si un efecto crea una ficha que es una copia de un permanente prototípico o causa que otro permanente se convierta en una copia de él, la copia tendrá las mismas características que el permanente prototípico.

Mecánica que regresa: cartas combinables

Muchas veces, las cartas de *Magic* se pueden coordinar para conseguir resultados alucinantes, pero algunas cartas se *combinan* de una manera más literal y se convierten en un único permanente representado por dos cartas.

Las dos cartas del par combinado siguiente son Argoth, santuario de la naturaleza y Titania, Voz de Gaia. Estas cartas se comportan como una carta de *Magic* normal la mayor parte del tiempo, pero si eres propietario de ambas partes y las controlas en el campo de batalla cuando la última habilidad de Titania, Voz de Gaia se resuelve, se combinarán en una carta sobredimensionada: Titania, encarnación de Gaia. La mitad superior de Titania, encarnación de Gaia está impresa en el reverso de la carta Titania, Voz de Gaia. La mitad inferior está impresa en el reverso de la carta Argoth, santuario de la naturaleza.

Argoth, santuario de la naturaleza

Tierra

Argoth, santuario de la naturaleza entra al campo de batalla girado a menos que controles una criatura legendaria verde.

{T}: Agrega {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Crea una ficha de criatura Oso verde 2/2, luego muele tres cartas. Activa esto solo como un conjuro.

(Se combina con Titania, Voz de Gaia.)

////

Titania, Voz de Gaia

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Elemental

3/4

Alcance.

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte, ganas 2 vidas.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay cuatro o más cartas de tierra en tu cementerio y eres propietario de y controlas a Titania, Voz de Gaia y una carta llamada Argoth, santuario de la naturaleza, exílialas. Luego, combínalas para formar a Titania, encarnación de Gaia.

////

Titania, encarnación de Gaia

Indicador de color: verde

Criatura legendaria — Avatar elemental

/

Vigilancia, alcance, arrolla, prisa.

Tanto la fuerza como la resistencia de Titania, encarnación de Gaia son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

Cuando Titania entre al campo de batalla, regresa todas las cartas de tierra de tu cementerio al campo de batalla giradas.

{3}{G}: Pon cuatro contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

- Cuando Titania, Voz de Gaia y Argoth, santuario de la naturaleza se combinan, el resultado es una sola criatura, Titania, encarnación de Gaia, representada por dos cartas. Si la criatura combinada muere, ambas cartas se pondrán en tu cementerio. En cuanto dejen el campo de batalla, ambas cartas se ponen boca arriba de nuevo. Si las cartas se ponen en la parte superior o en el fondo de tu biblioteca, tú eliges su orden relativo.
- Una de las cartas de cada par de cartas combinables tiene una habilidad que te indica que exilies las dos cartas y las combines. Si controlas más de un objeto con uno de esos nombres, selecciona uno para exiliarlo.
- Cuando las dos cartas se exilian y combinan, dejan el campo de batalla y regresan juntas como un nuevo objeto sin relación con ninguno de los objetos que dejaron el campo de batalla. Los contadores, Auras, Equipos y otros efectos que se aplicaban a esas dos cartas ya no afectan al permanente combinado.
- Solo se pueden combinar dos cartas que pertenezcan al mismo par combinado. Las fichas, las cartas que no son combinables o las cartas combinables que no formen un par combinado no se pueden combinar. Si un

efecto indica a un jugador que combine cartas que no se pueden combinar, esas cartas permanecerán en el exilio.

- Cuando una carta combinable está en cualquier zona distinta al campo de batalla, solo tiene las características de la cara frontal. Lo mismo sucede cuando está en el campo de batalla boca arriba.
- Mientras un permanente combinado está en el campo de batalla, solo tiene las características de su cara posterior unida. Cualquier efecto que modifique cómo entra al campo de batalla el nuevo objeto solo tendrá en cuenta la cara posterior unida.
- Ten en cuenta que el permanente representado por las caras posteriores unidas tiene un indicador de color.
- El valor de maná de un permanente combinado es la suma de los valores de maná de sus caras frontales. Una criatura que se convierte en una copia de un permanente combinado solo tiene las características de la cara posterior unida y su valor de maná es de 0.
- Un jugador al que se le pida que nombre una carta puede nombrar la cara posterior unida y cada jugador tiene el derecho de conocer las características de esa cara posterior unida en todo momento.
- Si un efecto mueve un permanente combinado a una nueva zona y después afecta a “esa carta”, afecta a ambas cartas.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta que se combina se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de su cara frontal. No se consideran los símbolos o texto de reglas del permanente en el cual se combinan.

Mecánica que regresa: desenterrar

Lanzar hechizos poderosos está bien, pero a veces excavar en el pasado puede ser igual de útil. Desenterrar es una mecánica que regresa y que permite que algunas cartas de permanente regresen al campo de batalla una última vez. Antes, desenterrar se encontraba principalmente en cartas de criatura, pero en *La Guerra de los Hermanos* esta mecánica también aparece en algunas cartas de artefacto.

Segador de Ashnod

{2}

Criatura artefacto — Constructo

3/1

Siempre que el Segador de Ashnod ataque, exilia la carta objetivo de un cementerio.

Desenterrar {1}{B}. (*{1}{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.)

Mesa de investigación de Mishra

{1}

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar la Mesa de investigación de Mishra:

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

Desenterrar {1}{R}. (*{1}{R}*: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. 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 no hará nada en cuanto se resuelva.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta no es lo mismo que lanzarla. La habilidad de desenterrar va a la pila, pero la carta no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas (como el segundo modo de Desmontar) interactuarán con la habilidad de desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos (como Rayo dispersor) no lo harán.
- Al comienzo del próximo 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, como el de Desmontar, que contrarrestan habilidades disparadas. Si la habilidad es contrarrestada, el permanente se quedará en el campo de batalla y la habilidad disparada retrasada no se volverá a disparar. Sin embargo, el efecto de reemplazo exiliará el permanente 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 (aunque no sea una carta de criatura). Sin embargo, ese permanente no recibe ninguna de las habilidades de “exiliar”. Si ese permanente pierde todas las habilidades, se exiliará igualmente al comienzo del próximo paso final y, si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, también se exiliará.
- Si un permanente regresado al campo de batalla con la 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 el permanente deje el campo de batalla esté intentando exiliarlo. En ese caso, lo exiliará. Si ese hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta al campo de batalla (como podría hacer la Red estática, por ejemplo), la carta de permanente regresará al campo de batalla como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. Los efectos de desenterrar ya no se le aplicarán.

Mecánica que regresa: fichas de Piedra de poder

Las fichas de Piedra de poder, que aparecieron por primera vez en *Dominaria unida*, son fichas predefinidas que regresan con mayor frecuencia en *La Guerra de los Hermanos*. Se pueden girar para obtener maná incoloro que se puede usar para cualquier cosa, a excepción de lanzar hechizos que no sean de artefacto.

Excavación fallaji

{3}{G}{G}

Conjuro

Crea tres fichas de Piedra de poder giradas. Ganas 3

vidas. (*Las fichas son artefactos con “{T}”: Agrega {C}.*

Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto”.)

- Las fichas de Piedra de poder son un tipo de ficha predefinida. Cada una tiene el subtipo de artefacto Piedra-de-poder y la habilidad “{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto”.
- Puedes usar el {C} agregado con una ficha de Piedra de poder para cualquier cosa excepto hechizos que no sean de artefacto. Esto incluye pagar costes para activar las habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto, pagar costes de rebatir, etc.
- Aunque todas las cartas de *La Guerra de los Hermanos* que crean fichas de Piedra de poder crean una ficha de Piedra de poder *girada*, entrar al campo de batalla girada no forma parte de la definición de la ficha. En particular, si creas una ficha que es una copia de una ficha de Piedra de poder, la copia no entrará al campo de batalla girada.

Mecánica que regresa: contadores de aturdimiento

Los contadores de aturdimiento se introdujeron con el lanzamiento de *Dominaria unida*. Son un tipo de contador especial que impide que los permanentes girados se enderecen.

Enfriamiento involuntario

{3} {U}

Conjuro

Gira hasta dos artefactos y/o criaturas objetivo. Pon dos contadores de aturdimiento sobre cada uno de ellos. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Si un permanente girado con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, se remueve un contador de aturdimiento de él. Se trata de un efecto de reemplazo.
- Los contadores de aturdimiento sustituyen cualquier tipo de enderezamiento, incluso que los jugadores enderecen los permanentes girados durante su paso de enderezar.
- Si un permanente tiene más de un contador de aturdimiento sobre él, solo se removerá uno cada vez que se fuera a enderezar.
- Las habilidades que se disparan cuando un permanente “se enderece” no se dispararán si en vez de eso se remueve un contador de aturdimiento.
- Si enderezar un permanente forma parte de un coste (como el de la primera habilidad de la Fuente de halo), puedes pagar ese coste “enderezando” un permanente girado con un contador de aturdimiento sobre él. El contador de aturdimiento se removerá y la criatura permanecerá girada. Sin embargo, el coste se considerará pagado.
- Por otro lado, si enderezar varios permanentes forma parte de un coste (como el de las dos últimas habilidades de la Fuente de halo), no puedes “enderezar” el mismo permanente más de una vez para pagar ese coste.
- Los contadores de aturdimiento existen independientemente del efecto que los creó. Si un permanente no tiene contadores de aturdimiento sobre él, se enderezará de forma normal.
- Los contadores de aturdimiento no son contadores de palabra clave y no hacen que los permanentes sobre los que están ganen habilidades. No se verán afectados por los efectos que hacen que los permanentes pierdan todas sus habilidades.

Nueva acción de palabra clave: convertir

Nueva habilidad de palabra clave: más de lo que uno cree

Nueva habilidad de palabra clave: metal viviente

Las cartas de *Más allá del Multiverso de Transformers* presentan algunas mecánicas nuevas que solo se encuentran en estas cartas. Cada carta de dos caras de Transformers es una criatura artefacto Robot en la cara frontal y un artefacto que no es criatura (normalmente un Vehículo) en el reverso. Cambia de forma en el campo de batalla siempre que una habilidad te indica que la conviertas. Cada una de ellas también se puede lanzar convertida pagando el coste de la habilidad de más de lo que uno cree, indicado en la cara frontal. Por último, las caras que son Vehículos tienen la habilidad de *metal viviente*, que los convierte en criaturas durante el turno del controlador.

Arcee, francotiradora

{1} {R} {W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

2/2

Más de lo que uno cree {R} {W}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {R}{W}.*)

Daña primero.

{1}, remover uno o más contadores +1/+1 de Arcee:

Hace esa misma cantidad de daño a la criatura objetivo.

Convierte a Arcee.

////

Arcee, cupé acrobática

Indicador de color: rojo, blanco

Artefacto legendario — Vehículo

2/2

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una o más criaturas o Vehículos que controlas, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre Arcee. Convierte a Arcee.

Notas sobre convertir:

- La acción de palabra clave convertir funciona de la misma manera que la acción de palabra clave transformar que se encuentra en algunas otras cartas: para convertir un permanente en el campo de batalla, voltéalo para que sea su otra cara la que está boca arriba.
- El valor de maná de un permanente convertido en el campo de batalla es igual al valor de maná de su cara frontal, al margen de qué cara esté boca arriba.
- Convertir un permanente no afecta a las Auras o los Equipos que tenga anexados. De manera similar, cualquier contador sobre el permanente seguirá estando sobre ese permanente después de que se convierta. Cualquier efecto continuo de un hechizo o habilidad que se haya resuelto continuará afectándole. Cualquier hechizo o habilidad en la pila que haga objetivo a un permanente sigue haciéndolo después de que ese permanente se convierta.
- Cualquier habilidad disparada de otra carta que se dispare siempre que un permanente se transforme, también se disparará siempre que un permanente se convierta.
- De manera similar, una habilidad de otra carta que te indique que “transformes” una de estas cartas hará que la conviertas, aunque la habilidad no use la palabra “convertir”.

Notas sobre la habilidad de más de lo que uno cree:

- “Más de lo que uno cree [coste]” significa “Puedes lanzar esta carta convertida pagando [coste] en lugar de su coste de maná”. Funciona desde cualquier zona desde la que se pueda lanzar el hechizo.
- El coste es un coste alternativo, por lo que se puede combinar con cualquier otro coste alternativo. Se puede combinar con cualquier coste adicional aplicable.
- Cuando lances un hechizo usando la habilidad de más de lo que uno cree, la carta va a la pila con su cara posterior boca arriba. El hechizo resultante tiene todas las características de esa cara.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de la habilidad de más de lo que uno cree) que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de un hechizo lanzado con la habilidad de más de lo que uno cree se determina por el coste de maná de la cara frontal de la carta, al margen del coste total para lanzarlo.
- Un hechizo lanzado de esta manera entra al campo de batalla con su cara posterior boca arriba.
- Si copias un hechizo de permanente de esta manera, la copia tiene las características del reverso de la carta, incluso si la propia carta no es una carta de dos caras.

Notas sobre la habilidad de metal viviente:

- “Metal viviente” significa “Mientras sea tu turno, este permanente es una criatura artefacto además de sus otros tipos”.
- Mientras sea una criatura, el Vehículo tendrá la fuerza y resistencia impresas.
- Si una habilidad estática de otro permanente solo afecta a permanentes que no sean criatura, esa habilidad se aplica a un Vehículo con la habilidad de metal viviente únicamente durante los turnos de tus oponentes. Por ejemplo, si controlas a Arcee, cupé acrobática y Marcha de las máquinas, Arcee será una criatura artefacto 2/2 durante tu turno y una criatura artefacto 3/3 (porque su valor de maná es de 3) durante los turnos de los oponentes.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE LA GUERRA DE LOS HERMANOS

Agente arcano

{7}

Criatura artefacto — Hechicero

4/3

Cuando el Agente arcano entre al campo de batalla, si lo lanzaste, exilia de tu cementerio la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná menor o igual que la fuerza del Agente arcano. Copia esa carta. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

//

{1}{U}{U}

Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*

2/1

- La copia se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.

- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.
- Si otro efecto hace que la fuerza del Agente arcano sea menor que el valor de maná de la carta objetivo en cuanto la habilidad intenta resolverse, el objetivo es ilegal. La carta no se exiliará y no podrás lanzar una copia.

Amalgama cablerriíz

{5}

Criatura artefacto — Gólem

5/5

{3} {G} {G}, sacrificar la Amalgama cablerriíz: Crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora X/X, donde X es el triple de la fuerza de la Amalgama cablerriíz. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro.

//

{1} {G}

Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*

2/3

- Usa la fuerza de la Amalgama cablerriíz tal y como existió la última vez que estuvo en el campo de batalla (no la fuerza de la carta de criatura en el cementerio) para determinar el valor de X.

Animación de la Piedra de Fortaleza

{3} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto.

Cuando la Animación de la Piedra de Fortaleza entre al campo de batalla, roba una carta.

El artefacto encantado es una criatura con fuerza y resistencia base de 4/4 además de sus otros tipos.

- El artefacto mantiene todos los tipos, subtipos o supertipos que tiene. En particular, un Equipo que se convierte en una criatura artefacto normalmente no puede estar anexo a otra criatura. Si estaba anexo a una criatura, es desanexo.
- Si el artefacto ya era una criatura, su fuerza y resistencia base se convertirán ambas en 4. Esta habilidad sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse después de que la Animación de la Piedra de Fortaleza se anexe a un artefacto sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el creado por el Crecimiento gigante, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con

cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie fuerza y resistencia.

- La criatura artefacto resultante podrá atacar en tu turno si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo ha sido una criatura, sino cuánto tiempo ha estado en el campo de batalla.

Animista de aleación

{G}

Criatura — Druida humano

1/1

{2} {G}: Hasta el final del turno, el artefacto objetivo que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura artefacto 4/4.

- En cuanto se resuelve la habilidad de la Animista de aleación, el permanente objetivo conserva todos los otros tipos y subtipos que tenía antes de convertirse en una criatura artefacto.

Araña pescadora celeste

{2} {B} {G}

Criatura — Araña

3/3

Alcance.

Cuando la Araña pescadora celeste entre al campo de batalla, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, destruye el permanente objetivo que no sea tierra.

Cuando la Araña pescadora celeste muera, puedes ganar 1 vida por cada carta de criatura en tu cementerio. Si lo haces, exilia la Araña pescadora celeste de tu cementerio.

- La primera habilidad disparada de la Araña pescadora celeste no tiene ningún objetivo. Si eliges sacrificar otra criatura, una segunda habilidad disparada (llamada habilidad disparada “reflexiva”) va a la pila y eliges un permanente objetivo que no sea tierra en ese momento. Los jugadores pueden responder a esa segunda habilidad de forma normal.
 - En particular, esto significa que los jugadores no sabrán qué permanente que no sea tierra vas a hacer objetivo antes de que elijas sacrificar o no una criatura.
-

Argoth, santuario de la naturaleza

Tierra

Argoth, santuario de la naturaleza entra al campo de batalla girado a menos que controles una criatura legendaria verde.

{T}: Agrega {G}.

{2}{G}{G}, {T}: Crea una ficha de criatura Oso verde 2/2, luego muele tres cartas. Activa esto solo como un conjuro.

(Se combina con Titania, Voz de Gaia.)

////

Titania, Voz de Gaia

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Elemental

3/4

Alcance.

Siempre que una o más cartas de tierra vayan a tu cementerio desde cualquier parte, ganas 2 vidas.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay cuatro o más cartas de tierra en tu cementerio y eres propietario de y controlas a Titania, Voz de Gaia y una carta llamada Argoth, santuario de la naturaleza, exílielas. Luego, combínalas para formar a Titania, encarnación de Gaia.

////

Titania, encarnación de Gaia

Indicador de color: verde

Criatura legendaria — Avatar elemental

/

Vigilancia, alcance, arrolla, prisa.

Tanto la fuerza como la resistencia de Titania, encarnación de Gaia son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

Cuando Titania entre al campo de batalla, regresa todas las cartas de tierra de tu cementerio al campo de batalla giradas.

{3}{G}: Pon cuatro contadores +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas. Se convierte en una criatura Elemental 0/0 con la habilidad de prisa. Sigue siendo una tierra.

- La última habilidad de Titania, encarnación de Gaia no tiene duración, lo que significa que la tierra sigue siendo una criatura indefinidamente.
- Puedes activar la habilidad varias veces haciendo objetivo a la misma tierra para agregar más contadores.

Asaltatrincheras

{4}{B}

Criatura — Horror bestia

4/5

Mientras hayas robado dos o más cartas este turno, el Asaltatrincheras tiene las habilidades de toque mortal y vínculo vital.

- El Asaltatrincheras no tenía que estar en el campo de batalla cuando robaste las cartas. Si robas dos cartas y después juegas el Asaltatrincheras, tiene las habilidades de toque mortal y vínculo vital este turno.

Asolación total

{2} {R}

Conjuro

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Destruye el artefacto objetivo. Si su valor de maná era de 1 o menos, roba una carta.

- “Este hechizo no puede ser contrarrestado” significa que no se puede contrarrestar ni siquiera debido a la habilidad de palabra clave rebatir. El controlador del hechizo puede pagar de todos modos el coste de rebatir si hace objetivo a un artefacto con la habilidad de rebatir, pero la Asolación total no se contrarrestará si no lo hace.

Aunapedazos de Tomakul

{2} {R}

Criatura — Artífice humano

2/1

Cuando el Aunapedazos de Tomakul entre al campo de batalla, muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de artefacto de entre las cartas molidas de esta manera. Si no lo haces, pon un contador +1/+1 sobre el Aunapedazos de Tomakul. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Pones un contador +1/+1 sobre el Aunapedazos de Tomakul si no pones una carta de artefacto en tu mano con su habilidad, incluso si no había ninguna carta de artefacto entre las cartas molidas.
- Si un efecto de reemplazo hace que las cartas molidas se exilien en vez de ir al cementerio, este efecto se sigue aplicando a las cartas “molidas de esta manera” en el exilio.

Báloth obstinado

{2} {G} {G}

Criatura — Bestia

4/4

Cuando el Báloth obstinado entre al campo de batalla, ganas 4 vidas.

Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te hace descartar el Báloth obstinado, ponlo en el campo de batalla en vez de ponerlo en tu cementerio.

- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te hace descartar el Báloth obstinado, y tanto la habilidad del Báloth obstinado como otra habilidad (como la de una Línea mística del vacío de un oponente) te indican que debes poner el Báloth obstinado en otro lugar en vez de en el cementerio, tú eliges cuál se aplica.
- Si descartas el Báloth obstinado y lo pones en el campo de batalla, no cambia el hecho de que lo descartaste. Las habilidades que se disparan cuando descartes una carta se dispararán.

Batallón de rayoartrópodos
{9}
Criatura artefacto — Constructo
4/4
Arrolla, prisa.
Cuando el Batallón de rayoartrópodos entre al campo de batalla, si lo lanzaste, crea dos fichas que son copias de él.
//
{3} {R} {R}
Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*
2/2

- Las copias tendrán el mismo coste de maná, valor de maná, color, fuerza y resistencia que el Batallón de rayoartrópodos, que variará según si se lanzó como un hechizo prototípico o no.

Behemot perenne
{5}
Criatura artefacto — Bestia
2/7
Puedes jugar tierras desde tu cementerio.
Desenterrar {G} {G}. *({G}{G}: 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.)*

- El Behemot perenne no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.
- El Behemot perenne no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.

Buscacero de Sarith
{1} {G}
Criatura — Explorador artífice humano
1/2
Siempre que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si no pones la carta en tu mano, puedes ponerla en tu cementerio.

- No tienes que mostrar la carta si es una carta de tierra. Puedes elegir no mostrarla y, en vez de eso, ponerla en tu cementerio.
-

Campo de demolición

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}, sacrificar el Campo de demolición: Destruye la tierra no básica objetivo que controla un oponente. El controlador de esa tierra puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar. Tú puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Campo de demolición se resuelve, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador podrá buscar una carta de tierra básica.
 - El controlador de la tierra objetivo puede buscar una carta de tierra básica, incluso si no fue destruida por la habilidad del Campo de demolición. Esto puede ocurrir si la tierra tiene la habilidad de indestructible.
-

Cantor de forja enano

{1} {R}

Criatura — Hechicero enano

1/3

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

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

- Cualquier hechizo que lances que no sea de tipo criatura hará que se dispare la habilidad de destreza. Si un hechizo tiene varios tipos y uno de esos tipos es de criatura (como una criatura artefacto), lanzarlo no hará que la habilidad de destreza se dispare. Jugar una tierra no hace que se dispare esta habilidad.
 - La habilidad de destreza va a la pila encima del hechizo que hizo que se disparara. Se resolverá antes que ese hechizo.
 - Una vez disparada, la habilidad de destreza no está conectada al hechizo que hizo que se disparara. Si ese hechizo es contrarrestado, la habilidad de destreza se resolverá igualmente.
-

Carrera armamentística

{3} {R}

Encantamiento

{3} {R}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de artefacto de tu mano. Ese artefacto gana la habilidad de prisa. Sacrificalo al comienzo del próximo paso final.

- Solo sacrificas el artefacto si sigues controlándolo al comienzo del próximo paso final. Si ese artefacto dejó el campo de batalla, aunque regresara más adelante, no lo sacrificas.
-

Comando alado

{2} {U}

Criatura — Soldado humano

2/2

Vuela.

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

- Cualquier hechizo que lances que no sea de tipo criatura hará que se dispare la habilidad de destreza. Si un hechizo tiene varios tipos y uno de esos tipos es de criatura (como una criatura artefacto), lanzarlo no hará que la habilidad de destreza se dispare. Jugar una tierra no hace que se dispare esta habilidad.
- La habilidad de destreza va a la pila encima del hechizo que hizo que se disparara. Se resolverá antes que ese hechizo.
- Una vez disparada, la habilidad de destreza no está conectada al hechizo que hizo que se disparara. Si ese hechizo es contrarrestado, la habilidad de destreza se resolverá igualmente.

Confrontación épica

{1} {G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+2 hasta el final del turno. Esa criatura lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- No puedes lanzar la Confrontación épica a menos que elijas una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Confrontación épica intente resolverse, la criatura que controlas no obtendrá +1/+2. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la que no controlas no lo es, tu criatura obtendrá igualmente +1/+2. En ambos casos, ninguna criatura hará ni recibirá daño.

Corromper

{5} {B}

Conjuro

Corromper hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la cantidad de Pantanos que controlas. Ganas una cantidad de vidas igual al daño hecho de esta manera.

- Corromper cuenta todas las tierras que controlas con el subtipo Pantano, no solo las que se llaman Pantano.

Cosecha ineficiente

{2} {G}

Instantáneo

Muele cinco cartas. Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre las cartas molidas de esta manera. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Si un efecto de reemplazo hace que las cartas molidas se exilien en vez de ir al cementerio, este efecto se sigue aplicando a las cartas “molidas de esta manera” en el exilio.

Creación de Tawnos

{3} {G}

Instantáneo

Pon dos contadores +1/+1 sobre el artefacto, criatura o tierra objetivo que controlas. Endereza ese permanente.

Si no es una criatura, se convierte en una criatura 0/0 además de sus otros tipos.

- La Creación de Tawnos no concede la habilidad de prisa, por lo que, si un permanente que no sea criatura que entró al campo de batalla desde el principio de tu mantenimiento se convierte en una criatura de esta manera, no podrá atacar hasta tu próximo turno. Todas las habilidades activadas que tengan con un símbolo {T} en su coste tampoco se podrán activar hasta tu próximo paso de mantenimiento. En particular, esto significa que una tierra que entró al campo de batalla después de tu último mantenimiento no se puede girar para obtener maná si se convierte en una criatura de esta manera.
- Si un artefacto o una tierra que se convierte en una criatura de esta manera estuvo en el campo de batalla desde el principio de tu mantenimiento (incluso si en ese momento no era una criatura), podrá atacar durante tu turno y sus habilidades podrán ser activadas.

Desincronizar

{4} {U}

Instantáneo

El propietario del permanente objetivo que no sea tierra lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Adivina 2.

- El propietario del permanente elige si lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Si se ponen varias cartas en la biblioteca de esta manera (como cuando el hechizo hace objetivo a un permanente combinado), el propietario de ese permanente pone todas las cartas en la parte superior o todas las cartas en el fondo. Puede ponerlas en el orden que quiera y no tiene que mostrar el orden.

Desmontar

{1} {U}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo de artefacto o de encantamiento objetivo. Si un hechizo es contrarrestado de esta manera, exílialo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario.
- Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y desenterrar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”.

- Las acciones basadas en turno y las acciones especiales, como el robo normal de cartas, el daño de combate o poner boca arriba una criatura boca abajo no pueden hacerse objetivo. Las habilidades de maná tampoco pueden hacerse objetivo.
- El último modo puede hacer objetivo a habilidades disparadas retrasadas. En particular, puede hacer objetivo a la habilidad disparada retrasada que exilia un permanente desenterrado al comienzo del próximo paso final. Si esa habilidad disparada retrasada es contrarrestada, el permanente desenterrado permanecerá en el campo de batalla de manera indefinida. Sin embargo, si fuera a morir o si fuera a dejar el campo de batalla por cualquier otro motivo, será exiliado de todas formas.

Desollacráneos de Gix

{2} {B}

Criatura — Asesino humano pirexiano

2/3

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay tres o más cartas de criatura en tu cementerio, pon un contador +1/+1 sobre la Desollacráneos de Gix.

- La habilidad disparada de la Desollacráneos de Gix verifica la cantidad de cartas en tu cementerio tanto cuando se dispara como cuando se resuelve. Si no hay tres o más cartas de criatura en tu cementerio en ambas ocasiones, no le pondrás un contador +1/+1.

Destino dracónico

{1} {R} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de volar, prisa y “{1}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”. Es un Dragón además de sus otros tipos.

Cuando la criatura encantada muera, regresa el Destino dracónico a la mano de su propietario.

- Ser un Dragón no forma parte de la habilidad activada que tiene la criatura encantada. Es un Dragón además de sus otros tipos tanto si la habilidad se activó como si no.

Destructor de Mishra

{5}

Criatura artefacto — Destructor

5/3

Arrolla.

El Destructor de Mishra ataca cada combate si puede. Desenterrar {5} {R}. ({5} {R}): *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 el Destructor de Mishra no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
-

Dilema doloroso

{3} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo, ese jugador pierde 5 vidas a menos que descarte una carta.

- Siempre que un oponente lance un hechizo, la habilidad del Dilema doloroso se dispara y va a la pila encima de él. Se resolverá antes que el hechizo.
-

Distribuidor de pelotones

{5}

Criatura artefacto — Constructo

4/6

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más otras criaturas, roba una carta.

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

Desenterrar {2} {W} {W}.

- Debes controlar dos o más otras criaturas tanto cuando se dispara la primera habilidad como cuando se resuelve. Si controlas menos de dos otras criaturas en cualquiera de los momentos, no robarás una carta.
-

Drafna, fundador de Lat-Nam

{1} {U}

Criatura legendaria — Consejero artífice humano

2/1

{1} {U}: Regresa el artefacto objetivo que controlas a la mano de su propietario.

{3}, {T}: Copia el hechizo de artefacto objetivo que controlas. (*La copia se convierte en una ficha.*)

- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha, de modo que la ficha no se “crea”. Los efectos que se fijan en la creación de una ficha no interactuarán con una ficha que entre al campo de batalla porque la habilidad disparada copió un hechizo de permanente.
 - Si un efecto copia un hechizo prototípico, esa copia (así como la ficha en la que se convierte en el campo de batalla) tendrá las mismas características que el hechizo prototípico.
-

El Ancla Temporal

{3} {U} {U} {U}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, adivina 2.

Siempre que elijas poner una o más cartas en el fondo de tu biblioteca mientras adivinas, exilia esa misma cantidad de cartas del fondo de tu biblioteca.

Durante tu turno, puedes jugar cartas exiliadas con El Ancla Temporal.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo puedes jugar una carta con la última habilidad de El Ancla Temporal y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.

El Ataúd de Estasis

{3}

Artefacto legendario

{2}, {T}, exiliar El Ataúd de Estasis: Ganas protección contra todo hasta tu próximo turno.

- Si un jugador tiene protección contra todo, significa tres cosas: (1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. (2) No se pueden anexar Auras a ese jugador. (3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
- Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti puede hacer que descartes cartas igualmente. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fueras a recibir.
- Si un efecto dice que no se puede prevenir el daño, puedes seguir recibiendo daño de fuentes sin objetivo, como criaturas atacantes o hechizos que hacen daño a cada jugador.
- Ganar protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.

El Cerebro Pétreo

{2}

Artefacto legendario

{2}, {T}, exiliar El Cerebro Pétreo: Elige un nombre de carta. Busca en el cementerio, mano y biblioteca del oponente objetivo hasta cuatro cartas con ese nombre y exílialas. Ese jugador baraja y luego roba una carta por cada carta exiliada de su mano de esta manera. Activa esto solo como un conjuro.

- Haces objetivo a un jugador en cuanto la habilidad activada de El Cerebro Pétreo va a la pila, pero no nombras una carta hasta que se resuelve. En particular, esto significa que los jugadores no pueden responder a la habilidad sabiendo qué carta nombrarás.
- La habilidad no afecta a permanentes con el nombre elegido que estén en el campo de batalla.

- No tienes que elegir el nombre de una carta que ya viste este juego; puedes intentar acertar una carta que crees que es posible que tu oponente tenga en su mazo, si lo prefieres.
- A diferencia de la mayoría de los efectos de este tipo, la habilidad de El Cerebro Pétreo permite a su controlador elegir el nombre de una tierra básica. Ten en cuenta que solo puedes buscar hasta cuatro copias de la carta, incluso si encuentras más.
- No tienes que exiliar todas las cartas que encuentres con ese nombre. Si quieres dejar una en su cementerio, por ejemplo, puedes hacerlo.

En armonía con el Multiverso

{6} {U} {U}

Encantamiento

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

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo desde tu mano o desde la parte superior de tu biblioteca sin pagar su coste de maná.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos y jugar tierras al usar la segunda habilidad y debes pagar todos los costes de los hechizos lanzados de esta manera. Para lanzar un hechizo de esta manera, puedes elegir pagar cualquier coste alternativo o costes adicionales opcionales que pueda tener el hechizo (como un coste de estímulo). Debes pagar todos los costes adicionales obligatorios.
- Cuando se lanza un hechizo sin pagar su coste de maná usando la última habilidad, no puedes pagar costes alternativos, pero puedes elegir pagar cualquier coste adicional opcional que pueda tener el hechizo (como un coste de estímulo). Sigues teniendo que pagar los costes adicionales obligatorios.
- Al lanzar una carta con la habilidad de prototipo usando la última habilidad de En armonía con el Multiverso, puedes elegir lanzarla normalmente o lanzarla como un hechizo prototípico. En cualquier caso, no pagarás su coste de maná.
- Si En armonía con el Multiverso deja el campo de batalla y después regresa al campo de batalla (o si juegas otra copia), se considera un nuevo objeto, por lo que podrás lanzar un hechizo usando su última habilidad sin importar que lo hicieras antes este turno con el encantamiento que estaba antes en el campo de batalla.
- De manera similar, si controlas más de una copia de En armonía con el Multiverso (En mucha armonía con el Multiverso, si lo prefieres), la última habilidad de cada una se aplica de manera independiente y puedes lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná una vez por cada una de ellas durante cada uno de tus turnos. En este caso, tendrás que apuntar el permiso de qué encantamiento estás usando para lanzar un hechizo de esta manera (debido a la posibilidad de que uno de ellos deje el campo de batalla antes de que puedas usar su permiso ese turno).

En la trinchera

{1} {W} {W}

Encantamiento

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

{5} {W}: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra que no controlas hasta que En la trinchera deje el campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro y solo una vez.

- La habilidad activada es una habilidad única que crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que En la trinchera deje el campo de batalla.
- Si En la trinchera deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad activada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de En la trinchera deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.
- La habilidad activada solo se puede activar una vez por juego. Si la habilidad se contrarresta o no se puede resolver tras activarse por cualquier motivo, no se podrá volver a activar.
- Si En la trinchera deja el campo de batalla y después regresa, es un nuevo objeto en el campo de batalla sin memoria de la última vez que estuvo ahí. Se puede activar su habilidad, incluso si se activó la vez anterior que estuvo en el campo de batalla.

Engullecarnes pirexiano

{7}

Criatura artefacto — Sierpe pirexiano

7/5

Amenaza, vínculo vital.

Rebatir—Pagar una cantidad de vidas igual a la fuerza del Engullecarnes pirexiano.

//

{1} {B} {B}

Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*

3/3

- La cantidad de vidas que debe pagar un oponente para que se resuelva ese hechizo o habilidad es igual a la fuerza del Engullecarnes pirexiano en el momento en el que se resuelve la habilidad de rebatir, que puede ser distinta a su fuerza cuando se disparó la habilidad de rebatir. Si el Engullecarnes pirexiano ya no está en el campo de batalla en el momento en el que se resuelve la habilidad de rebatir, usa la fuerza que tenía la última vez que estuvo en el campo de batalla para determinar cuántas vidas debe pagar ese jugador (aunque si el Engullecarnes pirexiano era el único objetivo, el hechizo ya no tendrá objetivos legales y, por lo tanto, no se resolvería incluso si pagara vidas).

Entrega fatídica

{3} {B}

Conjuro

Roba una cantidad de cartas igual al valor de maná del artefacto o criatura objetivo que controlas. Un oponente gana el control de ese permanente.

- El valor de maná de una criatura artefacto que se lanzó como un prototipo se basa en el coste de maná del prototipo en vez del coste de maná habitual de la carta.
 - Si una criatura o artefacto en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
-

Excavación meticulosa

{W}

Encantamiento

{2} {W}: Regresa el permanente objetivo que controlas a la mano de su propietario. Si tiene la habilidad de desenterrar, en vez de eso, exílialo. Luego, regresa esa carta a la mano de su propietario. Activa esto solo durante tu turno.

- Si el permanente objetivo tiene la habilidad de desenterrar y se puso en el campo de batalla usando esta habilidad, este efecto permite exiliarlo y regresarlo a la mano de su propietario de todas formas.
-

Fauceniza gigante

{2} {R}

Criatura — Bestia dinosaurio

4/3

Arrolla.

Los jugadores no pueden ganar vidas.

- Los hechizos y habilidades que hagan que los jugadores ganen vidas se resuelven igualmente mientras la Fauceniza gigante está en el campo de batalla. Ningún jugador ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.
 - Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cantidad mayor que el total de vidas actual de ese jugador mientras la Fauceniza gigante está en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.
-

Feldon, excavador de Rónom

{1} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/2

Prisa.

Feldon, excavador de Rónom no puede bloquear.

Siempre que Feldon reciba daño, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca.

Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo de esta manera.
-

Fundición de Mishra

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}: La Fundición de Mishra se convierte en una criatura artefacto Operario 2/2 hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

{1}, {T}: El Operario atacante objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Si la Fundición de Mishra se convierte en una criatura y no la controlaste de forma continuada desde el comienzo de tu turno más reciente, no podrás activar su primera ni última habilidad y no podrá atacar (a menos que gane la habilidad de prisa de alguna manera).
- Si la Fundición de Mishra ya es una criatura, activar la segunda habilidad sobrescribirá todos los efectos previos que fijen su fuerza o resistencia a valores específicos. Se seguirán aplicando otros efectos que afecten a su fuerza o resistencia, como los contadores +1/+1 y los efectos de hechizos como el Crecimiento gigante.

Gix, magistrado de Yawgmoth

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

3/3

Siempre que una criatura haga daño de combate a uno de tus oponentes, su controlador puede pagar 1 vida. Si lo hace, ese jugador roba una carta.

{4} {B} {B} {B}, descartar X cartas: Exilia las X primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- Debes jugar las cartas en cuanto se resuelva la última habilidad. No puedes esperar y jugarlas más adelante.
- Solo puedes jugar una tierra de esta manera durante tu turno y solo si todavía no jugaste una tierra este turno.
- Si un hechizo que lances de esta manera tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 para X.

Gólem pedrerrama

{7}

Criatura artefacto — Gólem

6/5

Cuando el Gólem pedrerrama entre al campo de batalla, ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

//

{3} {G}

Prototipo. (Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)

3/3

- Si el Gólem pedrerrama deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada de entra al campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas ganas, en vez de su fuerza en la zona a la que se movió.

Golpe a la garganta

{1} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo que no sea artefacto.

- Si la criatura objetivo también es un artefacto cuando Golpe a la garganta intente resolverse, no se resolverá.

Guerra mecanizada

{1} {R} {R}

Encantamiento

Si una fuente roja o artefacto que controlas fuera a hacer daño a un oponente o un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 1.

- El punto de daño adicional lo hace la fuente de daño original. El daño adicional no lo hace la Guerra mecanizada.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que una fuente haría a un oponente o un permanente que controla, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de la Guerra mecanizada ya no se aplica.
- Si el daño infligido por una fuente artefacto o roja que controlas se divide o asigna entre varios oponentes y/o permanentes que controlan tus oponentes, divide la cantidad original antes de sumar 1. Por ejemplo, si lanzas un hechizo rojo que hace 4 puntos de daño divididos entre cualquier cantidad de objetivos y eliges que haga 2 puntos de daño a una criatura y 2 puntos de daño al controlador de esa criatura, en vez de eso, ese hechizo hará 3 puntos de daño a cada uno.

Hurkyl, maga experta

{1} {U} {U}

Criatura legendaria — Consejero hechicero humano

2/4

Al comienzo de tu paso final, si lanzaste un hechizo que no sea de criatura este turno, muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Por cada tipo de carta entre los hechizos que no sean de criatura que lanzaste este turno, puedes poner en tu mano una carta de ese tipo de entre las cartas mostradas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- No es necesario que Hurkyl estuviera en el campo de batalla en el momento en el que se lanzaron los hechizos que no sean criatura para que la habilidad se dispare ni para contar los diferentes hechizos.

- Los tipos de cartas que puede tener un hechizo que no sea criatura son: artefacto, encantamiento, instantáneo, planeswalker, conjuro y tribal. Los subtipos, como Humano y Equipo, así como los supertipos, como nevado y legendario, no son tipos de cartas.
-

Intención diabólica

{1}{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.

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

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
 - Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar destruir la criatura que has sacrificado para evitar que lances este hechizo.
-

Legiones hechas cenizas

{1}{W}{B}

Conjuro

Exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente y todas las fichas que controla ese jugador con el mismo nombre que ese permanente.

- El permanente objetivo no tiene por qué ser una ficha. Si es así, se exiliará de todos modos.
 - Si el objetivo es ilegal cuando las Legiones hechas cenizas intentan resolverse, se removerán de la pila y no harán nada, incluso si hay fichas con ese nombre en el campo de batalla.
-

Liberador, tóptero de guerra de Urza

{3}

Criatura artefacto legendaria — Tóptero

1/2

Destello.

Vuela.

Puedes lanzar los hechizos incoloros y los hechizos de artefacto como si tuvieran la habilidad de destello.

Siempre que lances un hechizo, si la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo es mayor que la fuerza del

Liberador, tóptero de guerra de Urza, pon un contador +1/+1 sobre el Liberador.

- La tercera habilidad solo se aplica al lanzamiento de hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
 - La última habilidad solo se fija en la cantidad de maná que se usó realmente para lanzar el hechizo, independientemente de su coste de maná.
-

Mandato de Gix

{3}{B}{B}

Conjuro

Elige dos:

- Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura.
- Gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.
- Destruye cada criatura con fuerza de 2 o menos.
- Regresa hasta dos cartas de criatura de tu cementerio a tu mano.
- Cada oponente sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla.

- Como ninguno de los modos tiene objetivos, no tienes que elegir qué criatura obtiene los contadores ni qué cartas regresarás hasta que se resuelva el Mandato de Gix.
-

Mandato de Kayla

{1}{W}{W}

Conjuro

Elige dos:

- Crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 2/2.
- Pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas. Gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
- Busca en tu biblioteca una carta de Llanura básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.
- Ganas 2 vidas y adivinas 2.

- Ninguno de los modos tiene objetivos. En particular, esto quiere decir que no tienes que elegir una criatura para el segundo modo hasta que se resuelva el hechizo.
-

Mandato de Titania

{4}{G}{G}

Conjuro

Elige dos:

- Exilia el cementerio del jugador objetivo. Ganas 1 vida por cada carta exiliada de esta manera.
- Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.
- Crea dos fichas de criatura Oso verdes 2/2.
- Pon dos contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si eliges el primer modo y ese jugador es un objetivo ilegal para cuando se debería resolver el Mandato de Titania, el hechizo se remueve de la pila y no sucede ninguno de sus efectos.
-

Mandato de Urza

{2}{U}{U}

Instantáneo

Elige dos:

- Las criaturas que no controlas obtienen -2/-0 hasta el final del turno.
 - Crea una ficha de Piedra de poder girada.
 - Crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 girada con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.
 - Adivina 1, luego roba una carta.
-
- La habilidad de esa ficha de Constructo cuenta al propio Constructo, por lo que será al menos una 1/1.

Máquina impulsada

{2}

Criatura artefacto — Constructo

3/2

Defensor.

{U}: La Máquina impulsada pierde la habilidad de defensor y gana “Esta criatura no puede ser bloqueada”.

{2}{U}: La Máquina impulsada se convierte en azul y tiene una fuerza y resistencia base de 5/4. Activa esto solo si la Máquina impulsada no tiene la habilidad de defensor.

{4}{U}{U}: Roba tres cartas. Activa esto solo si la Máquina impulsada es azul y solo una vez.

- Si la Máquina impulsada pierde la habilidad de defensor de otra forma que no sea su primera habilidad, su segunda habilidad podrá activarse de todas formas. De manera similar, si se convierte en azul de otra forma que no sea su segunda habilidad, su última habilidad podrá activarse de todas formas. Ten en cuenta que un efecto que permite que una criatura “ataque como si no tuviera la habilidad de defensor” no hace que pierda realmente la habilidad de defensor.
- La última habilidad de la Máquina impulsada se puede activar solo una vez por juego, no una vez por turno.
- Si una Máquina impulsada cuya última habilidad se activó deja el campo de batalla y regresa, es un nuevo objeto en el campo de batalla y su última habilidad se puede activar de nuevo (una vez que sea azul, por supuesto).

Matriz de la simetría

{4}

Artefacto

Siempre que una criatura con fuerza igual a su resistencia entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar

{1}. Si lo haces, roba una carta.

- Si una o más habilidades estáticas que se aplican a una criatura que entra al campo de batalla cambian su fuerza o resistencia, esas habilidades se considerarán al determinar si se dispara la habilidad de la Matriz de la simetría. Sucede lo mismo con los efectos de reemplazo que se le aplican, como entrar al campo de batalla con uno o más contadores +1/+1 o entrar al campo de batalla como una copia de otra criatura.

Megasierpe de Sarinth

{4} {R} {G}

Criatura — Sierpe

7/6

Arrolla.

Siempre que una tierra entre al campo de batalla, crea una ficha de Piedra de poder girada. *(Es un artefacto con “{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto”.)*

- La segunda habilidad de la Megasierpe de Sarinth se dispara siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo el control de cualquier jugador, no solo bajo tu control.

Megatopo voraz

{3} {B}

Criatura — Horror topo

2/3

Cuando el Megatopo voraz entre al campo de batalla, muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de criatura de entre las cartas molidas de esta manera. Si no lo haces, pon un contador +1/+1 sobre el Megatopo voraz. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Pones un contador +1/+1 sobre el Megatopo voraz si no pones una carta de criatura en tu mano con su habilidad, incluso si no había ninguna carta de criatura entre las cartas molidas.
- Si un efecto de reemplazo hace que las cartas molidas se exilien en lugar de ir al cementerio, este efecto se puede seguir aplicando a las cartas “molidas de esta manera” en el exilio.

Mesa de investigación de Mishra

{1}

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar la Mesa de investigación de Mishra: Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

Desenterrar {1} {R}. *({1} {R}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. 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.)*

- Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos con la primera habilidad de la Mesa de investigación de Mishra.
-

Metamorfo corpulento

{9}

Criatura artefacto — Metamorfo

7/7

Puedes hacer que el Metamorfo corpulento entre al campo de batalla como una copia de un artefacto o criatura que controlas, excepto que es una criatura artefacto además de sus otros tipos y su fuerza y resistencia son iguales a la fuerza y la resistencia del Metamorfo corpulento.

//

{2} {U} {U}

Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*

3/3

- Excepto por seguir siendo una criatura artefacto y tener distinta fuerza y resistencia, el Metamorfo corpulento copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente sea una copia de algo o una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Usa la fuerza y resistencia impresas adecuadas (ya sean 7/7 o 3/3) para determinar el resultado del efecto de copia del Metamorfo corpulento.
 - Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es un Clon), tu Metamorfo corpulento entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido esté copiando, con las excepciones indicadas.
 - Si el permanente elegido es una ficha, el Metamorfo corpulento copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla, con las excepciones detalladas. El Metamorfo corpulento no se convierte en una ficha.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando el Metamorfo corpulento entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esto] entre al campo de batalla” o “[esto] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
 - Si de alguna manera el Metamorfo corpulento entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que ya esté en el campo de batalla.
 - Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Metamorfo corpulento entra al campo de batalla como una criatura artefacto 7/7 (o 3/3).
-

Mishra, domador del mak fawa

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

4/4

Los permanentes que controlas tienen “Rebatir—
Sacrificar un permanente”.

Cada carta de artefacto en tu cementerio tiene la
habilidad de desenterrar {1} {B} {R}. (*{1} {B} {R}*):

Regresa la 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.)*

- Aunque aparezca el texto recordatorio, las habilidades de desenterrar que otorga Mishra, domador del mak fawa son habilidades activadas de cada carta de artefacto individual en tu cementerio. No son habilidades activadas de Mishra.

Mishra, excavador prodigioso

{2} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/1

Prisa.

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

Siempre que descartes una o más cartas de artefacto,
agrega {R} {R}. Esta habilidad solo se dispara una vez
por turno.

- La última habilidad se disparará si descartas cartas de artefacto por cualquier motivo, no solo debido a su habilidad activada.
-

Mishra, poseído por Gix

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano pirexiano

3/5

Siempre que ataques, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de criaturas atacantes. Si Mishra, poseído por Gix y una criatura llamada Dragón mecánico pirexiano están atacando, y tú eres su propietario y los controlas, exílialos. Luego, combínalos para formar a Mishra, en manos de Pirexia.

Entra al campo de batalla girado y atacando.

////

Dragón mecánico pirexiano

{3}

Criatura artefacto — Dragón pirexiano

2/2

Daña dos veces.

Cuando el Dragón mecánico pirexiano entre al campo de batalla desde tu cementerio, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba tres cartas.

Desenterrar {3} {R} {R}.

(Se combina con Mishra, poseído por Gix.)

////

Mishra, en manos de Pirexia

Indicador de color: negro, rojo

Criatura artefacto legendaria — Artífice pirexiano

9/9

Siempre que Mishra, en manos de Pirexia entre al campo de batalla o ataque, elige tres —

- El oponente objetivo descarta dos cartas.
- Mishra hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.
- Destruye el artefacto o planeswalker objetivo.
- Las criaturas que controlas ganan las habilidades de amenaza y arrollar hasta el final del turno.
- Las criaturas que no controlas obtienen -1/-1 hasta el final del turno.
- Crea dos fichas de Piedra de poder giradas.

- Mishra, en manos de Pirexia entra al campo de batalla girado y atacando, pero como no se declaró como atacante, no se disparará ninguna habilidad que se dispare cuando una criatura ataca.
- Tú eliges a qué jugador o planeswalker ataca Mishra, en manos de Pirexia en cuanto entre al campo de batalla.

Myrel, Escudo de Argivia

{3} {W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/4

Durante tu turno, tus oponentes no pueden lanzar hechizos ni activar habilidades de artefactos, criaturas o encantamientos.

Siempre que Myrel, Escudo de Argivia ataque, crea X fichas de criatura artefacto Soldado incoloras 1/1, donde X es la cantidad de Soldados que controlas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y desenterrar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- La primera habilidad de Myrel, Escudo de Argivia evita que tus oponentes activen habilidades de permanentes en el campo de batalla que sean artefactos, criaturas y/o encantamientos. No evita las habilidades activadas de cartas en zonas distintas al campo de batalla. En particular, esto significa que tus oponentes podrán seguir activando habilidades de cartas en su cementerio (como desenterrar).

Nadie se queda atrás

{4} {B}

Conjuro

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una carta de criatura con valor de maná de 3 o menos.

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

- Si la carta de criatura que es objetivo tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Negociación hostil

{3} {B}

Instantáneo

Exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca en un montón boca abajo y luego exilia las tres primeras cartas de tu biblioteca en otro montón boca abajo. Mira las cartas de cada montón y luego pon un montón de tu elección boca arriba. Un oponente elige uno de esos montones. Pon ese montón en tu mano y el otro en tu cementerio. Pierdes 3 vidas.

- Si tienes menos de seis cartas en la biblioteca, el segundo montón será más pequeño que el primero. Si tienes menos de cuatro cartas en la biblioteca, solo tendrá cartas el primer montón y el segundo estará vacío. Puedes elegir poner el montón vacío boca arriba, pero tu oponente probablemente elegirá darte el montón vacío, a menos que se sienta especialmente generoso.

Nivelador del paisaje urbano

{8}

Criatura artefacto — Constructo

8/8

Arrolla.

Cuando lances este hechizo y siempre que el Nivelador del paisaje urbano ataque, destruye hasta un permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de Piedra de poder girada.

Desenterrar {8}.

- La habilidad disparada del Nivelador del paisaje urbano no se disparará cuando actives su habilidad de desenterrar desde tu cementerio. Sin embargo, se disparará cuando ataques con el Nivelador del paisaje urbano ese turno.

Oficial del tiro celeste

{2}{U}

Criatura — Soldado humano

2/3

Vuela.

Siempre que el Oficial del tiro celeste ataque, crea una ficha de criatura artefacto Soldado incolora 1/1.

Girar tres Soldados enderezados que controlas: Roba una carta.

- Como la habilidad activada del Oficial del tiro celeste no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar criaturas que no estuvieran bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente (esto incluye, si quieres, al mismo Oficial del tiro celeste).

Operario de la central de energía

{5}

Criatura artefacto — Operario

4/4

{3}: El Operario de la central de energía obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Si controlas criaturas llamadas Operario de la mina y Operario de la torre, en vez de eso, pon dos contadores +1/+1 sobre el Operario de la central de energía. Activa esto solo una vez por turno.

- El Operario de la central de energía obtendrá dos contadores +1/+1 en lugar de obtener +2/+2 si, en el momento en el que se resuelve la habilidad, controlas al menos una criatura llamada Operario de la mina y al menos una criatura llamada Operario de la torre.

Operario de la mina

{2}

Criatura artefacto — Operario

2/1

{T}: Ganas 1 vida. Si controlas criaturas llamadas Operario de la central de energía y Operario de la torre, en vez de eso, ganas 3 vidas.

- Ganarás 3 vidas en lugar de 1 si, en el momento en el que se resuelve la habilidad, controlas al menos una criatura llamada Operario de la central de energía y al menos una criatura llamada Operario de la torre.

Operario de la torre

{3}

Criatura artefacto — Operario

1/3

Alcance.

{T}: Agrega {C}. Si controlas criaturas llamadas Operario de la mina y Operario de la central de energía, en vez de eso, agrega {C}{C}{C}.

- Agregarás {C} {C} {C} en lugar de {C} si controlas al menos una criatura llamada Operario de la mina y al menos una criatura llamada Operario de la central de energía.
-

Osadía
{G}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de arrollar.
Cuando la Osadía vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

- Si la criatura que la Osadía fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. Va a tu cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su última habilidad no se disparará.
-

Partición del alma
{1} {W}
Instantáneo
Exilia el permanente objetivo que no sea tierra. Mientras esa carta permanezca exiliada, su propietario puede jugarla. A un oponente le cuesta {2} más lanzar un hechizo de esta manera.

- Jugar la carta exiliada sigue todas las reglas normales sobre cuándo se lanza ese tipo de carta y su propietario debe pagar todos los costes (incluidos los {2} adicionales, si corresponde) para lanzarla de esta manera.
-

Pena de prisión
{2} {W}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
Cuando la Pena de prisión entre al campo de batalla, adivina 2.
La criatura encantada no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y desenterrar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
-

Protector de Citanul
{G}
Criatura — Soldado druida elfo
1/1
{T}, girar una criatura o artefacto enderezado que controlas: Agrega un maná de cualquier color.

- Puedes girar cualquier criatura o artefacto enderezado que controles, incluso una criatura que no controlaras continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada del Protector de Citanul. Sin embargo, debes haber controlado el Protector de Citanul continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.
-

Ráfaga pírrica

{3} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.

La Ráfaga pírrica hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada. Roba una carta.

- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.
 - Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
 - Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar interferir con la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.
-

Rayo aniquilador

{1} {R}

Conjuro

El Rayo aniquilador hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- Esa criatura no tiene por qué recibir daño del Rayo aniquilador para que se exilie. Si fuera a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso, se exiliará.
-

Reconstrucción de Kayla

{X} {W} {W} {W}

Conjuro

Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla hasta X cartas de artefacto y/o de criatura con valor de maná de 3 o menos de entre ellas.

Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Es necesario que cada una de las cartas tenga un valor de maná de 3 o menos. No es el valor de maná total de las cartas.
-

Red estática

{3}{W}

Encantamiento

Cuando la Red estática entre al campo de batalla, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Red estática deje el campo de batalla.

Cuando la Red estática entre al campo de batalla, ganas 2 vidas y creas una ficha de Piedra de poder girada. *(Es un artefacto con "{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto".)*

- La primera habilidad de la Red estática crea dos efectos que no se repiten: uno que exilia el permanente cuando la habilidad se resuelve y otro que regresa la carta exiliada al campo de batalla inmediatamente después de que la Red estática deje el campo de batalla.
- Si la Red estática deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a una criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Red estática deja el juego, la carta exiliada regresará al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa la carta no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

Refinería de piedras residuales

{4}

Artefacto

Siempre que la Refinería de piedras residuales u otro artefacto que no sea ficha que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla o vaya al exilio desde el campo de batalla, crea una ficha de Piedra de poder girada. *(Es un artefacto con "{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto".)*

- Si la Refinería de piedras residuales es puesta en un cementerio desde el campo de batalla o exiliada desde el campo de batalla al mismo tiempo que uno o más artefactos que no sean ficha controlados por el mismo jugador y son puestos en un cementerio desde el campo de batalla o exiliados desde el campo de batalla, su habilidad disparada se disparará una vez por cada uno de ellos más una vez por ella misma.
-

Reina Kayla bin-Kroog

{1} {R} {W}

Criatura legendaria — Noble humano

2/3

{4}, {T}: Descarta todas las cartas en tu mano, luego roba esa misma cantidad de cartas. Puedes elegir una carta de artefacto o de criatura con valor de maná de 1 que descartaste de esta manera. Luego, haz lo mismo con cartas de artefacto o de criatura con valores de maná de 2 y 3. Regresa esas cartas al campo de batalla. Activa esto solo como un conjuro.

- De entre las cartas descartadas, puedes elegir una carta de artefacto o de criatura con valor de maná de 1, puedes elegir una carta de artefacto o de criatura con valor de maná de 2 y puedes elegir una carta de artefacto o de criatura con valor de maná de 3. Después, pones todas las cartas elegidas en el campo de batalla simultáneamente.
- Si un efecto de reemplazo hace que las cartas que descartes de esta manera se exilien en lugar de ir al cementerio, la habilidad de la Reina Kayla bin-Kroog puede encontrar esas cartas en el exilio de todos modos. Puedes poner en el campo de batalla las cartas descartadas de esta manera con la habilidad de la Reina Kayla.

Remordimiento abrumador

{4} {B}

Instantáneo

Cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de criatura en tu cementerio.

Exilia la criatura o planeswalker objetivo.

- La primera habilidad del Remordimiento abrumador no cambia su coste de maná ni su valor de maná. Solo reduce el coste para lanzar el hechizo.
- La primera habilidad del Remordimiento abrumador no puede reducir su coste a menos de {B}.

Reutilizar

{1} {W}

Conjuro

Regresa la carta de artefacto o de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Si una criatura entra al campo de batalla de esta manera, entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- Si se regresa un artefacto que no sea criatura al campo de batalla de esta manera y otro efecto hiciese que ese artefacto fuera una criatura mientras está en el campo de batalla (como la habilidad de la Marcha de las máquinas), ese artefacto entrará al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional.
-

Rompementes terisiano

{7}

Criatura artefacto — Destructor

6/4

Siempre que el Rompementes terisiano ataque, el jugador defensor muele la mitad de su biblioteca, redondeando hacia arriba.

Desenterrar {1}{U}{U}{U}. (*{1}{U}{U}{U}*: 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 atacas al mismo jugador con dos copias del Rompementes terisiano, ese jugador molerá la mitad de su biblioteca en cuanto se resuelva la habilidad de la primera copia del Rompementes. Después, molerá la mitad de lo que le quede en la biblioteca en cuanto se resuelva la habilidad de la segunda copia del Rompementes. No molerá su biblioteca entera a menos que su biblioteca solo tenga tres o menos cartas.

Saheeli, maestra de filigrana

{2}{U}{R}

Planeswalker legendario — Saheeli

3

+1: Adivina 1. Puedes girar un artefacto enderezado que controlas. Si lo haces, roba una carta.

-2: Crea dos fichas de criatura artefacto Tóptero incoloras 1/1 con la habilidad de volar. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

-4: Obtienes un emblema con “Las criaturas artefacto que controlas obtienen +1/+1” y “Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de artefacto”.

- Para la primera habilidad, no eliges qué artefacto girar hasta que la habilidad se resuelve.
 - Si logras activar la última habilidad de Saheeli varias veces, cada emblema que obtengas se aplicará de manera independiente. Por ejemplo, si tienes dos de esos emblemas, las criaturas artefacto que controlas obtienen +2/+2 y te cuesta {2} menos lanzar hechizos de artefacto.
 - La reducción de coste que otorga el emblema de Saheeli no puede reducir nunca los costes de maná de color de un hechizo de artefacto.
-

Serafín de acero

{6}

Criatura artefacto — Ángel

5/4

Vuela.

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo que controlas gana a tu elección la habilidad de volar, vigilancia o vínculo vital hasta el final del turno.

//

{1}{W}{W}

Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*

3/3

- Eliges la criatura objetivo en cuanto pones la habilidad disparada del Serafín de acero en la pila. Eliges qué habilidad gana esa criatura en cuanto la habilidad se resuelve.
-

Soldadura de emergencia

{1}{B}

Conjuro

Regresa la carta de artefacto o de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Crea una ficha de criatura artefacto Soldado incolora 1/1.

- No puedes lanzar la Soldadura de emergencia sin una carta de criatura ni de artefacto en tu cementerio a la que hacer objetivo.
 - Si la carta de tu cementerio es un objetivo ilegal en cuanto la Soldadura de emergencia intente resolverse, la Soldadura de emergencia se remueve de la pila y no crearás una ficha.
-

Sombra de la miseria

{1}{B}

Criatura — Sombra

2/2

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala.

{1}: La Sombra de la miseria obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Como las criaturas controladas por los oponentes no se ponen en un cementerio, cualquier habilidad disparada de “cuando [esta criatura] muera” que tengan esas criaturas no se dispara.
-

Subyugación de la Piedra de Debilidad

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto o criatura.

Cuando la Subyugación de la Piedra de Debilidad entre al campo de batalla, puedes pagar {3}. Si lo haces, gira el permanente encantado.

El permanente encantado no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

- El permanente encantado no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador incluso si no pagaste {3}.

Sueños de acero y aceite

{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta de artefacto o de criatura y luego eliges una carta de artefacto o de criatura de su cementerio. Exilia las cartas elegidas.

- Debes elegir una carta de artefacto o de criatura de su mano si la muestra. De manera similar, debes elegir una carta de artefacto o de criatura de su cementerio si la hay.
- Si el oponente no tiene cartas de criatura ni de artefacto en la mano, debes elegir una carta de artefacto o de criatura de su cementerio para exiliarla.

Sylex de Urza

{3}

Artefacto legendario

{2}{W}{W}, {T}, exiliar el Sylex de Urza: Cada jugador elige seis tierras que controla. Destruye todos los otros permanentes. Activa esto solo como un conjuro.

Cuando el Sylex de Urza vaya al exilio desde el campo de batalla, puedes pagar {2}. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de planeswalker, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- La habilidad disparada del Sylex de Urza se resolverá antes que la habilidad activada. Esto significa que eliges si pagar {2} y buscar en tu biblioteca antes de que ningún jugador elija tierras. En particular, esto significa que los otros jugadores sabrán qué carta de planeswalker buscaste antes de elegir las tierras.

Tawnos, el Juguetero

{3}{G}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano

3/5

Siempre que lances un hechizo de criatura Bestia o Ave, puedes copiarlo, excepto que la copia es un artefacto además de sus otros tipos. *(La copia se convierte en una ficha.)*

- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha, de modo que la ficha no se “crea”. Los efectos que se fijan en la creación de una ficha no interactuarán con una ficha que entre al campo de batalla debido a la habilidad de Tawnos, el Juguetero.
- La copia recuerda todas las decisiones que se tomaron para el hechizo original en cuanto se lanzó, incluidos los valores elegidos para X en su coste de maná y si se eligieron costes alternativos o adicionales. Por ejemplo, si el hechizo de criatura original tenía la habilidad de estímulo y se pagó su coste de estímulo, la copia también estará estimulada.

Tóptero avistador
 {8}
 Criatura artefacto — Tóptero
 4/5
 Vuela.
 Cuando el Tóptero avistador entre al campo de batalla, adivina X, donde X es su fuerza.
 //
 {3}{U}
 Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*
 2/3

- Usa la fuerza del Tóptero avistador en el momento en que se resuelve su habilidad disparada (no el momento en el que se disparó) para determinar el valor de X. Si el Tóptero avistador ya no está en el campo de batalla en el momento en el que se resuelve la habilidad, usa su fuerza tal y como existió la última vez que estuvo en el campo de batalla.

Trasgo insensato
 {R}
 Criatura — Trasgo
 1/2
 El Trasgo insensato obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de amenaza mientras hayas sacrificado un permanente este turno.

- No es necesario que el Trasgo insensato estuviera en el campo de batalla en el momento en el que se sacrificó el permanente para recibir la bonificación.

Urza, príncipe de Kroog
 {2}{W}{U}
 Criatura legendaria — Artífice humano
 2/3
 Las criaturas artefacto que controlas obtienen +2/+2.
 {6}: Crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo que controlas, excepto que es una criatura Soldado 1/1 además de sus otros tipos.

- Para la habilidad activada de Urza, príncipe de Kroog, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original, con las excepciones detalladas, y nada más (a menos que ese permanente esté

copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- La ficha es una criatura Soldado además de sus otros tipos. Tiene una fuerza y resistencia base de 1/1. Estos son los valores copiables de las características de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con las excepciones detalladas.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha creada con Urza copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.

Urza, señor protector

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/4

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de artefacto, de instantáneo y de conjuro.

{7}: Si eres propietario de y controlas a Urza, señor protector y un artefacto llamado Las Piedras de Fortaleza y Debilidad, exílialos. Luego, combínalos para formar a Urza, planeswalker. Activa esto solo como un conjuro.

////

Las Piedras de Fortaleza y Debilidad

{5}

Artefacto legendario — Piedra-de-poder

Cuando Las Piedras de Fortaleza y Debilidad entren al campo de batalla, elige uno:

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

{T}: Agrega {C}{C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto.

(Se combinan con Urza, señor protector.)

////

Urza, planeswalker

Indicador de color: blanco, azul

Planeswalker legendario — Urza

7

Puedes activar las habilidades de lealtad de Urza, planeswalker dos veces cada turno en lugar de una.

+2: Te cuesta {2} menos lanzar los hechizos de artefacto, instantáneo y conjuro que lances este turno. Ganas 2 vidas.

+1: Roba dos cartas, luego descarta una carta.

0: Crea dos fichas de criatura artefacto Soldado incoloras 1/1.

-3: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra.

-10: Los artefactos y planeswalkers que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Destruye todos los permanentes que no sean tierra.

- Los costes de maná de color de los hechizos que lances no se pueden reducir con la primera habilidad Urza, señor protector.
- Durante cada uno de tus turnos, puedes activar las habilidades de lealtad de Urza, planeswalker dos veces. Esto significa que puedes activar la misma habilidad dos veces o dos habilidades distintas una vez cada una.

Veterana del asedio

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador

+1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que otro Soldado que no sea ficha que controlas

muera, crea una ficha de criatura artefacto Soldado

incolora 1/1.

- Si la Veterana del asedio muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas Soldado que no sean fichas, su segunda habilidad se disparará por cada una de ellas.

Visiones de Pirexia

{2} {R} {R}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

Al comienzo de tu paso final, si no jugaste una carta

desde el exilio este turno, crea una ficha de Piedra de

poder girada. *(Es un artefacto con "{T}: Agrega {C}.*

Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto".)

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta con la primera habilidad de las Visiones de Pirexia y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.
- Si jugaste una carta desde el exilio por cualquier motivo, la habilidad no se disparará, incluso si no era la carta que exiliaste con la primera habilidad.
- Si la carta que exiliaste con la primera habilidad es un instantáneo, puedes jugarlo durante tu paso final una vez resuelta la última habilidad de las Visiones de Pirexia y creada una ficha de Piedra de poder. Que te quiten lo perfeccionado.

Zona de explosión

Tierra

La Zona de explosión entra al campo de batalla con un contador de carga sobre ella.

{T}: Agrega {C}.

{X}{X}, {T}: Pon X contadores de carga sobre la Zona de explosión.

{3}, {T}, sacrificar la Zona de explosión: Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná igual a la cantidad de contadores de carga sobre la Zona de explosión.

- Un coste de activación de {X}{X} significa que tienes que pagar el doble de X. Si quieres que X sea 3, pagas {6} para activar la habilidad de la Zona de explosión.
- Las fichas que no son una copia de otra cosa no tienen coste de maná. Cualquier cosa sin un coste de maná normalmente tiene un valor de maná de 0.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE JUMPSTART DE LA GUERRA DE LOS HERMANOS

Autómata llamabosques

{10}

Criatura artefacto — Constructo

8/8

Cuando el Autómata llamabosques entre al campo de batalla, si lo lanzaste, endereza la tierra objetivo que controlas. Se convierte en una criatura Pueblo-arbóreo con la habilidad de prisa y una fuerza y resistencia base iguales a la fuerza y resistencia base del Autómata llamabosques. Sigue siendo una tierra.

//

{2}{G}{G}

Prototipo. *(Puedes lanzar este hechizo con un coste de maná, color y tamaño distintos. Sus habilidades y tipos no cambian.)*

3/3

- Usa la fuerza y resistencia del Autómata llamabosques en el momento en el que se resuelve su habilidad disparada para determinar la fuerza y resistencia base de la tierra criatura Pueblo-arbóreo. Si el Autómata llamabosques ya no está en el campo de batalla, usa la fuerza y resistencia que tenía la última vez que estuvo en el campo de batalla.
-

Balista terrorífica

{7}

Criatura artefacto — Constructo

5/3

Amenaza.

Siempre que la Balista terrorífica ataque, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, destruye la criatura objetivo que controla un oponente.

Desenterrar {3}{B}{B}. (*{3}{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.)

- No eliges un objetivo para la habilidad disparada de la Balista terrorífica cuando ataca. Si eliges sacrificar una criatura, se dispara una segunda habilidad disparada y eliges un objetivo para esa segunda habilidad. Los jugadores podrán responder normalmente a esta segunda habilidad.
-

Can de rescate

{3}{W}{W}

Criatura — Soldado perro

3/3

Destello.

Cuando el Can de rescate entre al campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre cada otro Soldado que controlas.

Prevén todo el daño que se les fuera a hacer a otros Soldados atacantes que controlas.

- El Can de rescate previene el daño que se les fuera a hacer a otros Soldados atacantes aunque él no ataque.
 - Si el Can de rescate deja el campo de batalla antes de que se haga daño de combate a tus otros Soldados atacantes, recibirán el daño normalmente. En particular, esto significa que no es buena idea atacar con el Can de rescate si tu oponente lo puede bloquear con una criatura con la habilidad de dañar primero y fuerza suficiente para matarlo.
-

Dragón del artífice

{6}

Criatura artefacto — Dragón

4/4

Vuela.

{R}: Las criaturas artefacto que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

Desenterrar {3}{R}{R}. (*{3}{R}{R}*: 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.)

- La primera habilidad activada afecta solo a las criaturas artefacto que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas artefacto que entran bajo tu control más adelante en el turno no se verán afectadas.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE LA GUERRA DE LOS HERMANOS

Ashnod, la Impasible

{2}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/4

Toque mortal.

Siempre que actives una habilidad de un artefacto o criatura que no sea una habilidad de maná, si se sacrificaron uno o más permanentes para activarla, puedes copiar esa habilidad. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. (*Sacrificar un artefacto para obtener maná para activar una habilidad no cuenta.*)

- “Sacrificaron [...] para activarla” significa que un permanente fue sacrificado para pagar los costes de la habilidad. Si se sacrifica un artefacto, como una ficha de Tesoro, para crear maná que usaste para pagar un coste de activación, no cuenta.

Atesorador de centelleos

{3}{U}

Criatura — Draco

1/3

Vuela.

El Atesorador de centelleos obtiene $+X/+0$, donde X es el mayor valor de maná entre los artefactos que controlas.

Siempre que el Atesorador de centelleos haga daño de combate a un jugador, puedes mostrar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca.

Pon una carta de artefacto mostrada de esta manera en tu mano y el resto en tu cementerio.

- Si un artefacto en el campo de batalla tiene {X} en su valor de maná, X es 0.

Caja de música de Kayla

{2}

Artefacto legendario

{W}, {T}: Mira la primera carta de tu biblioteca, luego exíliala boca abajo. (*Puedes mirarla en cualquier momento.*)

{T}: Hasta el final del turno, puedes jugar las cartas de las cuales eres propietario exiliadas con la Caja de música de Kayla.

- Ningún otro jugador puede ver las cartas boca abajo de las que eres propietario exiliadas con la Caja de música de Kayla, incluso si otro jugador gana su control.
-

Cirujanos conectados

{4} {B} {B}

Criatura — Artífice humano

6/5

Inspirar temor. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas negras.)*

Cada carta de criatura artefacto en tu cementerio tiene la habilidad de replicar. Su coste de replicar es igual a su coste de maná. *(Exiliarla y pagar su coste de maná: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia y que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)*

- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad. Una vez anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador o planeswalker, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

Crisol magnífico

{7}

Artefacto

Los permanentes que controlas tienen la habilidad de rebatir {2}.

Al comienzo de tu paso final, muele dos cartas, luego exilia una carta que no sea tierra al azar de tu cementerio.

Cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Si no lanzas la copia (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles o porque no quieres), la copia dejará de existir.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si la copia tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

- La carta permanece exiliada, al margen de lo que le ocurra a la copia.
-

Discípula de Caelus Nin

{4} {W}

Criatura — Hechicero humano

3/4

Cuando la Discípula de Caelus Nin entre al campo de batalla, comenzando contigo, cada jugador elige hasta cinco permanentes que controla. Todos los permanentes que no sean la Discípula de Caelus Nin y que no fueron elegidos de esta manera salen de fase.

Los permanentes no pueden entrar en fase.

- La última habilidad significa que ningún permanente entra en fase bajo el control de ningún jugador mientras la Discípula de Caelus Nin esté en el campo de batalla. Esto incluye los permanentes que salen de fase de otras maneras distintas a la primera habilidad e incluso permanentes que ya están fuera de fase cuando entra al campo de batalla. Una vez que deje el campo de batalla, cada permanente que esté fuera de fase entrará en fase normalmente durante el paso de enderezar de su controlador, con una excepción (ver más abajo).
 - Si un efecto hace que un permanente salga de fase “hasta” que suceda algo y esto sucede mientras la Discípula de Caelus Nin está todavía en el campo de batalla, el permanente que está fuera de fase se quedará fuera de fase para siempre.
 - Si la Discípula de Caelus Nin sale de fase, otros permanentes que estén fuera de fase sí podrán entrar en fase normalmente mientras ella esté fuera de fase. Durante el paso de enderezar de su controlador, la Discípula de Caelus Nin y todos los demás permanentes que estén fuera de fase que controle ese jugador entran en fase al mismo tiempo.
 - Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.
 - Cualquier efecto que no se repite que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Sacerdotisa desterradora, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de la Cantante mental vodaliana, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
 - Cada Aura y Equipo anexados a un permanente que esté saliendo de fase también salen de fase. Entrarán en fase con ese permanente y seguirán anexados a él. De manera similar, los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
-

Efigie del dios de las máquinas

{4}

Artefacto

Puedes hacer que la Efigie del dios de las máquinas entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que es un artefacto y tiene “{T}: Agrega {U}”. (*No es una criatura.*)
{T}: Agrega {U}.

- La habilidad de la Efigie del dios de las máquinas no hace objetivo a la criatura.
- A excepción de sus tipos y subtipos que no sean de artefacto, la Efigie del dios de las máquinas copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo) y tendrá “{T}: Agrega {U}”. No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- La Efigie del dios de las máquinas no copiará ningún tipo (como criatura o encantamiento) ni subtipos que no sean de artefacto (como Pírexiano o Elfo) que tuviera la criatura, pero copiará cualquier supertipo (como legendario) y subtipos de artefacto (como Tesoro o Vehículo). También tiene el mismo nombre, así que, si copias una criatura legendaria que controlas, tendrás que elegir una de ellas para ponerla en tu cementerio debido a la regla de leyendas.
- Si la Efigie del dios de las máquinas copia un planeswalker que se convirtió en una criatura debido a un efecto, la Efigie del dios de las máquinas tendrá las habilidades de lealtad de ese planeswalker, pero su único tipo de carta es artefacto (seguirá siendo legendario en la mayoría de los casos). Como no es un planeswalker, no entrará al campo de batalla con ningún contador de lealtad, pero tampoco morirá por no tener ninguno. De manera similar, no se le puede atacar ni hacer daño. Solo puedes activar una habilidad de lealtad de ese permanente por turno. Si más adelante se convierte en una criatura y se le hace daño, ese daño no removerá ningún contador de lealtad.
- Si la Efigie del dios de las máquinas copia una Saga que se convirtió en una criatura debido a un efecto, tendrá las habilidades de capítulo de esa Saga, pero no obtendrá un contador de sabiduría cada turno porque no es una Saga, pues su único tipo de carta es artefacto. A menos que tenga la habilidad de adelanto que tienen algunas cartas de Saga de la colección *Dominaria unida*, tampoco entrará al campo de batalla con ningún contador. Si encuentras la manera de poner contadores de sabiduría sobre ella, se dispararán la habilidad o habilidades correspondientes. No se sacrificará cuando tenga una cantidad de contadores de sabiduría igual al número de su capítulo final.
- Si la Efigie del dios de las máquinas copia una tierra con un tipo de tierra básica que se convirtió en una criatura debido a un efecto, no tendrá ninguna habilidad de maná que tendría la tierra debido a sus tipos de tierra (pero tendrá la que se otorga a sí misma). Por ejemplo, si un Bosque básico se convierte en una criatura debido a algún efecto y la Efigie del dios de las máquinas entra al campo de batalla como una copia suya, sería un artefacto básico llamado Bosque y que tiene “{T}: Agrega {U}”, pero no la habilidad intrínseca “{T}: Agrega {G}”.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura elegida está copiando otra cosa, la Efigie del dios de las máquinas entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando (con las excepciones detalladas).
- Si la criatura elegida es una ficha, la Efigie del dios de las máquinas copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, pero con las excepciones detalladas. La Efigie del dios de las máquinas no es una ficha, incluso si está copiando una.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Efigie del dios de las máquinas entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también

funcionará. Ten en cuenta que algunos de estos efectos pueden funcionar correctamente solo si es una criatura y que no harán nada productivo si la copia es un artefacto, no una criatura.

- Si la Efigie del dios de las máquinas de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.

Engendro de fundición

{7} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Ofrenda de artefacto. *(Puedes lanzar este hechizo como si tuviera la habilidad de destello si sacrificas un artefacto y pagas la diferencia entre el coste de maná de esta carta y el del artefacto sacrificado. El coste de maná incluye el color.)*

Vuela, daña dos veces.

Las criaturas que atacan a tus oponentes tienen la habilidad de dañar dos veces.

- Cuando lanzas un hechizo con la habilidad de ofrenda sacrificando un permanente, el maná genérico del coste de maná del permanente sacrificado reduce solo el maná genérico del coste total del hechizo. El maná de color e incoloro del coste de maná del permanente sacrificado reduce el maná del mismo tipo en el coste total del hechizo y cualquier exceso reduce esa misma cantidad de maná genérico en el coste total del hechizo. El coste total del hechizo no se puede reducir por debajo de {0}.
- La última habilidad del Engendro de fundición se aplica a cualquier criatura que esté atacando a uno de tus oponentes, incluso si otro oponente controla esa criatura.

Erudito de nuevos horizontes

{1} {W}

Criatura — Explorador humano

1/1

El Erudito de nuevos horizontes entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él.

{T}, remover un contador de un permanente que controlas: Busca en tu biblioteca una carta de Llanura y muéstrala. Si un oponente controla más tierras que tú, puedes poner esa carta en el campo de batalla girada. Si no pones la carta en el campo de batalla, ponla en tu mano. Luego, baraja.

- Puedes elegir poner la carta en tu mano en lugar de en el campo de batalla incluso si un oponente controla más tierras que tú.
-

Farid, rescatador decisivo

{2} {R}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Siempre que un artefacto que no sea ficha que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de artefacto incolora llamada Chatarra.

{1} {R}, sacrificar un artefacto: Elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre Farid. Gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno.
- Incita a la criatura objetivo.
- Descarta una carta, luego roba una carta.

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

La archimandrita

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

Criatura legendaria — Consejero humano

0/5

Al comienzo de tu mantenimiento, ganas X vidas, donde X es la cantidad de cartas en tu mano menos 4.

Siempre que ganes vidas, cada Consejero, Artífice y Monje que controlas gana la habilidad de vigilancia y obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste.

Girar tres Consejeros, Artífices y/o Monjes enderezados que controlas: Roba una carta.

- No puedes ganar cantidades negativas de vida. Si tienes menos de cuatro cartas en la mano en cuanto se resuelve la primera habilidad, no ganarás vidas, pero tampoco las perderás.

- Como la habilidad activada de La archimandrita no tiene ningún símbolo de girar en su coste, para pagar el coste puedes girar criaturas que no estuvieran bajo tu control desde que comenzó tu turno más reciente (esto incluye a La archimandrita).
-

Marcha del progreso

{2} {U}

Conjuro

Elige la criatura artefacto objetivo que controlas. Por cada criatura elegida de esta manera, crea una ficha que es una copia de ella.

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

- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura artefacto original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si la criatura artefacto copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si la criatura artefacto elegida está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que la criatura elegida esté copiando.
 - Si la criatura artefacto elegida es una ficha, la ficha que crea la Marcha del progreso copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
 - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura artefacto copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entra al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
 - Si no pagas el coste de sobrecarga de un hechizo, ese hechizo tendrá un objetivo único. Si pagas el coste de sobrecarga, el hechizo no tendrá objetivos.
 - Como un hechizo con la habilidad de sobrecarga no selecciona objetivos cuando se paga su coste de sobrecarga, puede afectar a permanentes con la habilidad de antimaleficio o con protección contra el color apropiado.
 - La habilidad de sobrecarga no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo.
 - Lanzar un hechizo con la habilidad de sobrecarga no cambia el coste de maná de ese hechizo. En vez de eso, solo pagas el coste de sobrecarga.
 - Los efectos que hacen que pagues más o menos para lanzar un hechizo también harán que pagues esa misma cantidad más o menos al lanzarlo pagando su coste de sobrecarga.
 - Si se te pide que lances un hechizo con la habilidad de sobrecarga “sin pagar su coste de maná”, no puedes optar por pagar su coste de sobrecarga.
-

Mishra, el Ilustre

{2} {U} {B} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

5/4

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha que es una copia del artefacto objetivo que no sea criatura que controlas, excepto que su nombre es Guerriforme de Mishra y es una criatura artefacto Constructo 4/4 además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- Excepto por el nombre, la fuerza, la resistencia y los tipos, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó (con las excepciones detalladas).
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente (con las excepciones detalladas).
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente objetivo también funcionará.

Purificadora de sendarraíz

{3} {G}

Criatura — Druida elfo

3/4

Las tierras que controlas y las cartas de tierra de tu biblioteca son básicas.

- Ser básica no otorga ninguna habilidad a una tierra que no la tuviera ya ni remueve ningún tipo, subtipo ni supertipo de carta. Por ejemplo, una carta de tierra que sea legendaria, será tanto básica como legendaria mientras esté en el campo de batalla o en tu biblioteca.
 - En particular, convertirse en básica no otorga ninguno de los tipos de tierra básica. Si un efecto te indica que busques en tu biblioteca una tierra básica mientras controlas la Purificadora de sendarraíz, puedes buscar cualquier carta de tierra de tu biblioteca. Sin embargo, si un efecto te indica que busques en tu biblioteca una carta con un tipo de tierra básica, debes buscar una tierra que sea una Llanura, una Isla, un Pantano, una Montaña o un Bosque, sin importar si la tierra es básica o no.
 - Las tierras que se conviertan en básicas dejan de ser tierras no básicas. Esto puede cambiar qué efectos se les aplican. Por ejemplo, si un oponente controla una Luna de sangre, un encantamiento que dice “Las tierras no básicas son Montañas”, y juegas la Purificadora de sendarraíz, la Luna de sangre ya no se aplicará a las tierras que controlas, porque son todas básicas.
-

Sanwell, as vengador

{1}{W}

Criatura legendaria — Piloto humano

3/1

Mientras una criatura artefacto que controlas esté atacando, prevén todo el daño que se le fuera a hacer a Sanwell, as vengador.

Siempre que Sanwell se gire, exilia las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar un Vehículo o un hechizo de criatura artefacto de entre ellas. Luego, pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si Sanwell, as vengador es de alguna manera una criatura artefacto, su primera habilidad se fija en sí mismo si está atacando.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado con la última habilidad de Sanwell.
- Si eliges no lanzar un hechizo de esta manera, va al fondo de la biblioteca con las demás cartas exiliadas. No puedes esperar y lanzarlo más adelante.

Tanque de fundición

{4}

Artefacto

{1}, {T}, sacrificar otro artefacto: Muestra las ocho primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla hasta dos cartas de artefacto que no sean criaturas con valor de maná total menor o igual que el valor de maná del artefacto sacrificado de entre ellas y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si un artefacto mostrado de esta manera tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Tawnos, superviviente solemne

{1}{U}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/3

{2}, {T}: Crea una ficha que es una copia de hasta una ficha de artefacto objetivo que controlas. Muele dos cartas.

{1}{W}{U}{B}, {T}, sacrificar dos fichas de artefacto, exiliar una carta de artefacto o de criatura de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de la carta exiliada, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Activa esto solo como un conjuro.

- La ficha que creas con la primera habilidad copia las características originales de la ficha que está copiando tal y como las describe el efecto que creó esa ficha. La ficha recién creada no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha original está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de la ficha original. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando la ficha original.

- Para ambas habilidades, si se crea una ficha copiando una ficha o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Todas las habilidades de entra al campo de batalla de la ficha que crees se dispararán cuando entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta o ficha copiada también funcionará.

Titania, Fuerza de la Naturaleza

{4}{G}{G}

Criatura legendaria — Elemental

6/6

Puedes jugar Bosques desde tu cementerio.

Siempre que un Bosque entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Elemental verde 5/3.

Siempre que un Elemental que controlas muera, puedes moler tres cartas.

- Titania, Fuerza de la Naturaleza no cambia el momento en el que puedes jugar esos Bosques. Solo puedes jugar una tierra por turno y solo durante tu fase principal cuando tienes la prioridad y la pila está vacía.

Urza, artífice líder

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

Criatura legendaria — Artífice humano

4/5

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

Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de amenaza.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

- La habilidad de esa ficha de Constructo cuenta al propio Constructo, por lo que será al menos una 1/1.

Vara de Titania

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +X/+X, donde X es la cantidad de Bosques que controlas.

Siempre que la criatura equipada ataque, crea una ficha de criatura tierra Dríada Bosque verde 1/1. *(Está afectada por el mareo de invocación.)*

Equipar {3}.

- Bosque es un subtipo de tierra. Dríada es un subtipo de criatura. Si un efecto hace que la ficha tenga un subtipo de tierra distinto, no afectará a sus subtipos de criatura (ni color) y viceversa.

NOTAS ESPECÍFICAS DE LAS CARTAS DE *MÁS ALLÁ DEL MULTIVERSO DE TRANSFORMERS*

Blaster, DJ de combate

{3} {R} {G}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/3

Más de lo que uno cree {1} {R} {G}. *(Puedes lanzar esta carta convertida pagando {1} {R} {G}.)*

Las otras criaturas artefacto y Vehículos que no sean fichas que controlas tienen la habilidad de modular 1.

(Entran al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ellos. Cuando mueran, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)

Siempre que pongas uno o más contadores +1/+1 sobre Blaster, conviértelo.

////

Blaster, animador

Indicador de color: rojo, verde

Artefacto legendario

Modular 3.

{X}, {T}: Mueve X contadores +1/+1 de Blaster a otro artefacto objetivo. Ese artefacto gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Si Blaster no tiene contadores +1/+1 sobre él, conviértelo. Activa esto solo como un conjuro.

- Si Blaster, DJ de combate entra al campo de batalla de alguna manera al mismo tiempo que una o más otras criaturas artefacto o Vehículos, ninguna de esas criaturas o Vehículos tendrá la habilidad de modular 1 debido a la habilidad de Blaster hasta que ya estén en el campo de batalla, por lo que no entrarán con un contador +1/+1 adicional.
 - Si Blaster, DJ de combate muere al mismo tiempo que uno o más Vehículos o criaturas artefacto, se dispararán las habilidades de modular que estaba otorgando a cada uno de ellos.
 - Si una criatura con uno o más contadores +1/+1 obtiene suficientes contadores -1/-1 como para morir, deja el campo de batalla con todos esos contadores sobre ella. La habilidad de modular pondrá una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo igual a la cantidad de contadores +1/+1 que había sobre esta criatura antes de que dejara el campo de batalla.
 - La conversión de Blaster, DJ de combate en Blaster, animador no provoca que se obtengan contadores debido a su habilidad de modular.
 - Si Blaster, animador tiene menos de X contadores +1/+1 sobre él en cuanto se resuelve su habilidad activada, se moverán todos sus contadores +1/+1.
-

Blitzwing, atormentador cruel
{5}{B}
Criatura artefacto legendaria — Robot
6/5

Más de lo que uno cree {3}{B}. *(Puedes lanzar esta carta convertida pagando {3}{B}.)*

Al comienzo de tu paso final, el oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas que ese jugador perdió este turno. Si no se pierden vidas de esta manera, convierte a Blitzwing.

////

Blitzwing, agresor adaptable
Indicador de color: negro
Artefacto legendario — Vehículo
3/5

Metal viviente. *(Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.)*

Al comienzo del combate en tu turno, elige la habilidad de volar o indestructible al azar. Blitzwing gana esa habilidad hasta el final del turno.

Siempre que Blitzwing haga daño de combate a un jugador, conviértelo.

- Después de que Blitzwing, agresor adaptable se convierta en Blitzwing, atormentador cruel, sigue siendo una criatura atacante en combate. Seguirá teniendo todas las habilidades ganadas, incluida la habilidad que ganó al comienzo del combate. En particular, si ganó de alguna manera la habilidad de dañar dos veces, se convertirá antes de hacer daño de combate en el paso de daño de combate normal.

Cyclonus, saboteador
{2}{U}{B}
Criatura artefacto legendaria — Robot
2/5

Más de lo que uno cree {5}{U}{B}. *(Puedes lanzar esta carta convertida pagando {5}{U}{B}.)*

Vuela.

Siempre que Cyclonus haga daño de combate a un jugador, confabula. Luego, si la fuerza de Cyclonus es de 5 o más, conviértelo. *(Para que una criatura confabule, roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

////

Cyclonus, guerrero de Cybertron
Indicador de color: azul, negro
Artefacto legendario — Vehículo
5/5

Metal viviente. *(Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.)*

Vuela.

Siempre que Cyclonus haga daño de combate a un jugador, conviértelo. Si lo haces, hay una fase inicial adicional después de esta fase. *(La fase inicial incluye los pasos de enderezar, mantenimiento y robar.)*

- Después de que Cyclonus, guerrero de Cybertron se convierta en Cyclonus, saboteador, sigue siendo una criatura atacante en combate y seguirá teniendo todas las habilidades ganadas. En particular, si ganó de alguna manera la habilidad de dañar dos veces, se convertirá antes de hacer daño de combate en el paso de daño de combate normal. Esto puede provocar que se convierta de nuevo cuando haga daño de combate a un jugador por segunda vez.
-

Flamewar, veterana temeraria

{1} {B} {R}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/2

Más de lo que uno cree {B} {R}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {B}{R}.*)

Sacrificar otro artefacto: Pon un contador +1/+1 sobre Flamewar y conviértela. Activa esto solo como un conjuro.

{1}, descartar tu mano: Pon en tu mano todas las cartas exiliadas de las cuales eres propietario con contadores de información sobre ellas.

////

Flamewar, agente sagaz

Indicador de color: negro, rojo

Artefacto legendaria — Vehículo

2/1

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Amenaza, toque mortal.

Siempre que Flamewar haga daño de combate a un jugador, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca boca abajo. Pon un contador de información sobre cada una de ellas. Convierte a Flamewar.

- No puedes ver las cartas exiliadas con la habilidad disparada de Flamewar, agente sagaz.
-

Goldbug, aliado de la humanidad

{1}{W}{U}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/3

Más de lo que uno cree {W}{U}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {W}{U}.*)

Prevén todo el daño de combate que se les fuera a hacer a los Humanos atacantes que controlas.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, convierte a Goldbug.

////

Goldbug, explorador peleón

Indicador de color: blanco, azul

Artefacto legendario — Vehículo

1/3

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Los hechizos de Humano que controlas no pueden ser contrarrestados.

Siempre que Goldbug y al menos un Humano ataquen, roba una carta y convierte a Goldbug.

- Si Goldbug, aliado de la humanidad muere antes de que se les haga daño de combate a los Humanos atacantes, el daño no se prevendrá. Por ejemplo, esto puede suceder si una criatura con la habilidad de dañar primero bloquea a Goldbug.
- Lo mismo sucede si se convierte antes del daño de combate, así que ¡ten cuidado con el segundo hechizo!

Jetfire, científico ingenioso

{4}{U}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/4

Más de lo que uno cree {3}{U}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {3}{U}.*)

Vuela.

Remover uno o más contadores +1/+1 de entre los artefactos que controlas: El jugador objetivo agrega esa cantidad de {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean de artefacto. Convierte a Jetfire.

////

Jetfire, guardián aéreo

Indicador de color: azul

Artefacto legendario — Vehículo

3/4

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Vuela.

{U}{U}{U}: Convierte a Jetfire, luego adapta 3. (*Si no tiene contadores +1/+1 sobre él, pon tres contadores +1/+1 sobre él.*)

- El maná que agregas con la habilidad activada de Jetfire, científico ingenioso se puede usar para cualquier cosa excepto hechizos que no sean de artefacto. Esto incluye pagar costes para activar las habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto, pagar costes de rebatir, etc.

- Dado que tiene un objetivo, la habilidad activada de Jetfire, científico ingenioso no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
-

Megatron, tirano

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

Criatura artefacto legendaria — Robot

7/5

Más de lo que uno cree {1} {R} {W} {B}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {1}{R}{W}{B}.*)

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante el combate.

Al comienzo de tu fase principal poscombate, puedes convertir a Megatron. Si lo haces, agrega {C} por cada vida que tus oponentes hayan perdido este turno.

////

Megatron, fuerza destructiva

Indicador de color: rojo, blanco, negro

Artefacto legendario — Vehículo

4/5

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Siempre que Megatron ataque, puedes sacrificar otro artefacto. Cuando lo hagas, Megatron hace una cantidad de daño igual al valor de maná del artefacto sacrificado a la criatura objetivo. Si se le fuera a hacer daño sobrante a esa criatura de esta manera, en vez de eso, ese daño se le hace al controlador de esa criatura. Convierte a Megatron.

- Determinar qué daño sobrante se haría a una criatura es similar a cómo se calcula el daño de combate hecho por una criatura con la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Normalmente, se trata de la resistencia de la criatura menos la cantidad de daño que ya está marcado sobre ella, pero ignorando los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura tiene una habilidad, como la de indestructible, que hará que este daño no la destruya.
 - Una vez determinado que habrá daño sobrante y cuánto daño sobra, Megatron hace daño simultáneamente a la criatura y a su controlador, y, después, se convierte. El daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada reflexiva intente resolverse, la habilidad no se resolverá. No hará daño a ningún jugador.
 - Si Megatron tiene la habilidad de toque mortal en cuanto se resuelve la habilidad disparada reflexiva, 1 punto de daño es daño letal y cualquier cantidad a partir de esa es daño sobrante.
-

Optimus Prime, héroe

{3}{U}{R}{W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

4/8

Más de lo que uno cree {2}{U}{R}{W}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {2}{U}{R}{W}.*)

Al comienzo de cada paso final, fortalece 1. (*Elige una criatura con la menor resistencia entre las criaturas que controlas y pon un contador +1/+1 sobre ella.*)

Cuando Optimus Prime muera, regrésalo al campo de batalla convertido bajo el control de su propietario.

////

Optimus Prime, líder de los Autobots

Indicador de color: azul, rojo, blanco

Artefacto legendario — Vehículo

6/8

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Arrolla.

Siempre que ataques, fortalece 2. La criatura elegida gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Cuando esa criatura haga daño de combate a un jugador este turno, convierte a Optimus Prime.

- Para fortalecer 2, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura con la menor resistencia entre las criaturas que controlas. Si tienes más de una criatura empatada con la menor resistencia, elige una de ellas.
- La habilidad de fortalecer no hace objetivo; eliges la criatura sobre la que poner los contadores en cuanto se resuelve la habilidad disparada de ataque.

Prowl, estratega estoico

{3}{W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/3

Más de lo que uno cree {2}{W}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {2}{W}.*)

Siempre que Prowl ataque, exilia hasta una otra criatura o Vehículo girado objetivo. Mientras esa carta permanezca exiliada, su propietario puede jugarla.

Siempre que un jugador juegue una carta exiliada con Prowl, robas una carta y conviertes a Prowl.

////

Prowl, vehículo de persecución

Indicador de color: blanco

Artefacto legendario — Vehículo

2/3

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Siempre que otra criatura o Vehículo entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre Prowl. Si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno, convierte a Prowl.

- Los propietarios de las cartas exiliadas pueden jugarlas mientras sigan exiliadas, pero la habilidad disparada que hace que robes una carta solo se disparará si Prowl sigue en el campo de batalla como Prowl, estrategia estoico.
 - Los jugadores deben pagar todos los costes y seguir las reglas normales sobre cuándo jugar las cartas de las que son propietarios que exilió Prowl, estrategia estoico.
-

Ratchet, médico de combate

{2}{W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

2/4

Más de lo que uno cree {1}{W}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {1}{W}.*)

Vínculo vital.

Siempre que ganes vidas, puedes convertir a Ratchet.

Cuando lo hagas, regresa la carta de artefacto objetivo con valor de maná menor o igual que la cantidad de vidas que ganaste este turno de tu cementerio al campo de batalla girada.

////

Ratchet, rescatador raudo

Indicador de color: blanco

Artefacto legendario — Vehículo

1/4

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Vínculo vital.

Siempre que uno o más artefactos que no sean fichas que controlas vayan a un cementerio desde el campo de batalla, convierte a Ratchet. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La última habilidad de Ratchet, médico de combate no requiere un objetivo. Si conviertes a Ratchet en cuanto se resuelve, se dispara una segunda habilidad y eliges un objetivo para ella. Los jugadores pueden responder a esta nueva habilidad disparada de forma normal.
 - Si ganas vidas varias veces al mismo tiempo, la última habilidad de Ratchet, médico de combate se disparará esa misma cantidad de veces. Sin embargo, solo se puede convertir una vez cuando sucede esto. Una vez convertido debido a esa habilidad disparada, las demás habilidades se resolverán y no harán nada.
-

Slicer, matón a sueldo

{4}{R}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/4

Más de lo que uno cree {2}{R}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {2}{R}.*)

Daña dos veces, prisa.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, puedes hacer que ese jugador gane el control de Slicer hasta el final del turno. Si lo haces, endereza a Slicer e incítalo. No puede ser sacrificado este turno. Si no lo haces, conviértelo.

////

Slicer, antagonista veloz

Indicador de color: rojo

Artefacto legendario — Vehículo

3/2

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Daña primero, prisa.

Siempre que Slicer haga daño de combate a un jugador, conviértelo al final del combate.

- Cuando incitas una criatura, esa criatura debe atacar cada combate si puede y debe atacar a un jugador que no seas tú si puede. Seguirá incitada hasta tu próximo turno.

Soundwave, espía sónico

{1}{W}{U}{B}

Criatura artefacto legendaria — Robot

5/4

Más de lo que uno cree {2}{W}{U}{B}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {2}{W}{U}{B}.*)

Siempre que una o más fichas de criatura que controlas hagan daño de combate a un jugador, exilia de su cementerio la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná igual al daño hecho. Cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná. Si lo haces, convierte a Soundwave.

////

Soundwave, capitán superior

Indicador de color: blanco, azul, negro

Artefacto legendario

Siempre que lances un hechizo con un valor de maná impar, convierte a Soundwave. Si lo haces, crea a Ravage, una ficha de criatura artefacto legendaria Robot negra 3/3 con las habilidades de amenaza y toque mortal. Siempre que lances un hechizo con un valor de maná par, convierte a Soundwave. Si lo haces, crea a Laserbeak, una ficha de criatura artefacto legendaria Robot azul 2/2 con las habilidades de volar y antimaleficio.

- La habilidad disparada de Soundwave, espía sónico solo puede hacer objetivo a una carta de instantáneo o de conjuro con un valor de maná exactamente igual a la cantidad de daño hecho al jugador por fichas de criatura que controlas.

- Si no lanzas la copia, deja de existir la próxima vez que se verifiquen acciones basadas en estado. La carta exiliada sigue exiliada tanto si lanzas la copia como si no.
- Si un hechizo que lanzas sin pagar su coste de maná tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
- Para las habilidades de Soundwave, capitán superior, si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar su valor de maná total.
- Cero es par.

Starscream, ansioso de poder
 {3} {B}
 Criatura artefacto legendaria — Robot
 2/3
 Más de lo que uno cree {2} {B}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {2}{B}.*)
 Vuela.
 Siempre que robes una carta, si eres el monarca, el oponente objetivo pierde 2 vidas.
 Siempre que una o más criaturas te hagan daño de combate, convierte a Starscream.

////
 Starscream, líder de los Rastreadores
 Indicador de color: negro
 Artefacto legendario — Vehículo
 2/3
 Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)
 Vuela, amenaza, prisa.
 Siempre que Starscream haga daño de combate a un jugador, si no hay ningún monarca, ese jugador se convierte en el monarca.
 Siempre que te conviertas en el monarca, convierte a Starscream.

- El juego empieza sin ningún monarca. Una vez que un efecto hace que un jugador sea el monarca, el juego tendrá exactamente un monarca a partir de entonces. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo.
- Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
- Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
- Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
- Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de

los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.

Ultra Magnus, estratega

{4}{R}{G}{W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

7/7

Más de lo que uno cree {2}{R}{G}{W}. (*Puedes lanzar esta carta convertida pagando {2}{R}{G}{W}.*)

Rebatir {2}.

Siempre que Ultra Magnus ataque, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura artefacto de tu mano. Si lo haces, convierte a Ultra Magnus al final del combate.

////

Ultra Magnus, portador blindado

Indicador de color: rojo, verde, blanco

Artefacto legendario — Vehículo

4/7

Metal viviente. (*Mientras sea tu turno, este Vehículo también es una criatura.*)

Prisa.

Formidable — Siempre que Ultra Magnus ataque, las criaturas atacantes que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Si esas criaturas tienen una fuerza total de 8 o más, convierte a Ultra Magnus.

- Una carta de criatura artefacto puesta en el campo de batalla por la última habilidad de Ultra Magnus, estratega es una criatura atacante, pero como no se declaró como atacante, nunca atacó y esto no hará que se disparen habilidades que se disparan cuando una criatura ataca.
- El controlador de Ultra Magnus elige a qué jugador o planeswalker ataca la criatura artefacto. No tiene por qué ser el mismo jugador o planeswalker al que está atacando Ultra Magnus.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nueva Capenna, Dominaria y La Guerra de los Hermanos son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2022 Wizards.

© TOMY 「トランスフォーマー」、 「TRANSFORMERS」は株式会社タカラトミーの登録商標です。
TRANSFORMER is a trademark of TOMY Company, Ltd. and used under license. In Japan only.

HASBRO and TRANSFORMERS and all related trademarks, characters, logos, names and storylines are owned by Hasbro, Inc. © 2022 Hasbro.