

## Notas de la colección *Aetherdrift*

Recopiladas por Jess Dunks.

Documento modificado por última vez el 23 de octubre de 2024

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

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

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

---

## NOTAS GENERALES

### Legalidad de las cartas

Las cartas de *Aetherdrift* con el código de la colección DFT están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Magic: The Gathering - Cimientos* y *Aetherdrift*.

Las nuevas cartas de Commander de *Aetherdrift* con el código de la colección DRC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas impresas anteriormente con el código de la colección DRC son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

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

---

### **Nueva mecánica: velocidad**

### **Nueva habilidad de palabra clave: ¡enciende el motor!**

### **Nueva habilidad de palabra clave: velocidad máxima**

No puedes ganar una carrera si no pisas a fondo, y esta colección trae una nueva mecánica que gira en torno a la velocidad. Empieza con las cartas que tienen la habilidad de palabra clave “¡enciende el motor!”. La primera vez durante un juego que controles un permanente con la habilidad de ¡enciende el motor!, tu velocidad pasa a ser 1. Esto sucede como una acción basada en estado, así que los jugadores no pueden responder después de que el permanente entre pero antes de que tu velocidad pase a ser 1.

Una vez que tengas una velocidad de 1 o más, hay una nueva habilidad disparada que puede suceder durante el transcurso del juego. Esa habilidad es “Siempre que uno o más oponentes pierdan vidas durante tu turno, si tu velocidad es menor que 4, tu velocidad aumenta en 1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno”.

Una vez que tu velocidad llegue a 4, tendrás “velocidad máxima” y no podrá aumentar más. Muchas cartas, especialmente las que tienen la habilidad de ¡enciende el motor!, también tienen otras habilidades que se fijan en si tienes velocidad máxima. Normalmente siguen esta estructura: “Velocidad máxima — [habilidad]”, que significa que la carta tiene [habilidad] solo si vas a velocidad máxima. También hay otros tipos de habilidades que hacen referencia a la velocidad máxima o a la velocidad actual.

Fortuna Distante, líder del Fin

{2} {B} {R}

Criatura legendaria — Mercenario humano

4/5

¡enciende el motor! *(Si no tienes velocidad, empieza en 1. Aumenta una vez en cada uno de tus turnos cuando un oponente pierde vidas. La velocidad máxima es 4.)*

Siempre que ataques, Fortuna Distante hace 1 punto de daño a cada oponente.

Velocidad máxima — Si una fuente 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.

- ¡enciende el motor! no es una habilidad disparada. Aumentar tu velocidad a 1 es algo que sucede como una acción basada en estado en cuanto controlas un permanente con dicha habilidad. En particular, esto incluye ganar el control de un permanente que tenga la habilidad y que controla otro jugador.
  - Tu velocidad no cambia hasta que lo indique un hechizo o habilidad, como la habilidad disparada inherente que se fija en si tus oponentes perdieron vidas durante tu turno. En particular, perder el control de permanentes con la habilidad de ¡enciende el motor! no afecta a tu velocidad.
  - Cada jugador debe llevar la cuenta su velocidad (o la ausencia de esta) por separado. Si aumentas tu velocidad, eso no afecta a si otro jugador tiene velocidad.
  - Si un efecto necesita saber cuál es la velocidad de un jugador y ese jugador no tiene velocidad, su velocidad se considera 0.
  - Un jugador “tiene velocidad máxima” si su velocidad es 4.
  - “Velocidad máxima — [habilidad]” significa “Mientras tengas velocidad máxima, este objeto tiene [habilidad]”. Si la habilidad concedida funciona en una zona que no sea el campo de batalla, la habilidad de velocidad máxima también lo hace.
-

## Nueva habilidad de palabra clave: agotar

Agotar es una nueva habilidad de palabra clave que representa un tipo especial de habilidad activada. “Agotar — [Coste]: [Efecto]” significa “[Coste]: [Efecto]”. Activa esta habilidad solo una vez”.

Trasga llavengrasada  
{R}  
Criatura — Artífice trasgo  
2/1  
Agotar — {2}{R}: Descarta hasta dos cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas. Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- Las habilidades de agotar se pueden activar en cualquier momento en el que podrías activar normalmente una habilidad.
- Si se activa una habilidad de agotar de un permanente y luego ese permanente deja el campo de batalla y regresa, se convierte en un objeto nuevo, por lo que sus habilidades de agotar se pueden activar de nuevo.
- Si una habilidad se dispara siempre que actives una habilidad de agotar, esa habilidad se resuelve antes de que se resuelva la habilidad de agotar.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: ciclo

Esta colección recupera una mecánica popular que apareció varias veces en el pasado. La habilidad de ciclo regresa, lo que te proporciona la opción de cambiar todo el potencial de un hechizo por robar una carta, y a veces algo más.

Agonasaurio rex  
{3}{G}{G}  
Criatura — Dinosaurio  
8/8  
Arrolla.  
Ciclo {2}{G}. ({2}{G}, descartar esta carta: Roba una carta.)  
Cuando actives la habilidad de ciclo de esta carta, pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura o Vehículo objetivo. Gana las habilidades de arrollar e indestructible hasta el final del turno.

- Algunas cartas con la habilidad de ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.
- Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el de Deshacer) no les afectan.
- Puedes activar la habilidad de ciclo de una carta incluso si tiene una habilidad disparada como consecuencia de un ciclo que no tendrá un objetivo legal. La razón es que la habilidad de ciclo y la

habilidad disparada están separadas. Esto también implica que si una de las dos habilidades es contrarrestada (con Incapacitar, por ejemplo), la otra habilidad se resolverá.

---

### **Habilidad de palabra clave que regresa: ensillar**

No todos los participantes de esta carrera usan un método de transporte mecánico. Algunos prefieren contar con sus confiables y raudos corceles. El tipo de criatura Montura y la habilidad de palabra clave ensillar, que aparecieron por primera vez en *Forajidos de Cruce de Truenos*, están de regreso. ¡Gira algunas criaturas que controlas, ensilla tus Monturas y a disparar habilidades!

Planeadora de Pradorradiante

{W}

Criatura — Montura zarigüeya

1/1

Vigilancia.

Siempre que esta criatura ataque mientras está ensillada, obtiene +1/+2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Ensillar 3. (*Girar cualquier cantidad de otras criaturas que controlas con una fuerza total de 3 o más: Esta Montura está ensillada hasta el final del turno. Activa la habilidad de ensillar solo como un conjuro.*)

- “Ensillar N” significa “Girar cualquier cantidad de otras criaturas enderezadas que controlas con una fuerza total de N o más: Este permanente está ensillado hasta el final del turno. Activa esto solo como un conjuro”.
- “Ensillado” no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. No dejará de estar ensillada hasta el final del turno o hasta que deje el campo de batalla.
- Las criaturas con la habilidad de ensillar pueden atacar o bloquear de forma normal incluso si no están ensilladas.
- Si un permanente se convierte en una copia de una Montura ensillada, la copia no estará ensillada.
- Puedes activar la habilidad de ensillar de un permanente incluso si ese permanente ya está ensillado.
- Una habilidad que se dispara cuando una criatura “ataque mientras está ensillada” solo se disparará si esa criatura estaba ensillada cuando se declaró como una atacante.

---

### **Mecánica que regresa: energía**

En ocasiones, el maná no es suficiente combustible para tus necesidades. El mazo de Commander Energía viviente te da contadores de energía que puedes usar para potenciar tus cartas.

Saheeli, creadora radiante  
{1}{G}{U}{R}  
Criatura legendaria — Artífice humano  
4/4

Siempre que lances un hechizo de Artífice o artefacto, obtienes {E} (*un contador de energía*).

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {E}{E}{E}. Cuando lo hagas, crea una ficha que es una copia del permanente objetivo que controlas, excepto que es una criatura artefacto 5/5 además de sus otros tipos y tiene la habilidad de prisa. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

- {E} es el símbolo de energía y representa un contador de energía.
- Los contadores de energía son un tipo de contador que puede tener un jugador. No están asociados con ningún permanente concreto.
- Hay que llevar la cuenta de la cantidad de contadores de energía que tiene cada jugador. Algunas formas de hacerlo es escribirlo en un papel o usar dados, pero se puede optar por cualquier método sencillo y con el que todos los jugadores estén de acuerdo.
- Si un efecto dice que obtienes uno o más {E}, obtienes esa cantidad de contadores de energía. Para pagar uno o más {E}, pierdes esa cantidad de contadores de energía. No puedes pagar más contadores de energía de los que tienes. Cualquier efecto que interactúe con los contadores que recibe, tiene o pierde un jugador puede interactuar con los contadores de energía.
- Los contadores de energía no son maná. No desaparecen en cuanto terminan los pasos, fases y turnos y no puedes conseguir contadores de energía con efectos que agregan maná “de cualquier tipo”.
- Algunos hechizos y habilidades indican que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E}. No puedes pagar esa cantidad varias veces para multiplicar el efecto. Simplemente, eliges si quieres pagar esa cantidad de {E} o no en cuanto la habilidad se resuelve.
- Algunos hechizos y habilidades que indican que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E} describen un efecto que sucede “si lo haces”. En ese caso, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar detener el efecto de la habilidad después de que tomes tu decisión. Si el pago, en vez de eso, va seguido de la frase “cuando lo hagas” y un efecto, entonces, tras elegir pagar {E}, una nueva habilidad disparada, llamada disparo reflexivo, se pone en la pila y eliges los objetivos para el disparo reflexivo (si es que el efecto te pide objetivos). Los jugadores podrán responder normalmente a esta nueva habilidad disparada. Una vez que el disparo reflexivo se resuelva, el efecto se producirá finalmente.
- Algunos hechizos y habilidades que te dan {E} o dicen que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E} requieren uno o más objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. Ninguno de sus efectos sucederá, no obtendrás {E} y no tendrás la oportunidad de pagar {E} para sus efectos aunque quieras.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *AETHERDRIFT*:

Áatchik, radián esmeralda  
{3}{B}{B}{G}  
Criatura legendaria — Druida insecto  
3/3

Cuando Áatchik entre, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1 por cada carta de artefacto y/o de criatura en tu cementerio.

Siempre que otro Insecto que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre Áatchik. Cada oponente pierde 1 vida.

- Si una carta en tu cementerio es una carta de criatura artefacto, cuéntala solo una vez cuando determines cuántas fichas de Insecto creas con la primera habilidad de Áatchik.
- Si Áatchik recibe daño letal al mismo tiempo que otro Insecto que controlas, la última habilidad de Áatchik se disparará igualmente y hará que cada oponente pierda 1 vida, pero Áatchik no obtendrá un contador +1/+1 a tiempo para salvarse.

---

Andanada agresiva  
{1}{U}{R}  
Instantáneo  
La Andanada agresiva hace 5 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Roba una carta y luego descarta una carta.

- Si la criatura o planeswalker no es un objetivo legal en cuanto este hechizo intente resolverse, no se resolverá. No robarás una carta y descartarás una carta.

---

Asistencia en carretera  
{2}{W}  
Encantamiento — Aura  
Encantar criatura o Vehículo.  
Cuando esta Aura entre, crea una ficha de criatura Piloto incolora 1/1 con “Esta ficha ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más”.  
El permanente encantado obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de vínculo vital.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de la ficha.

---

Autómata de boxes  
{2}  
Criatura artefacto — Constructo  
0/4  
Defensor.  
{T}: Agrega {C}{C}. Usa este maná solo para activar habilidades.  
{2}, {T}: Cuando actives la próxima habilidad de agotar que no sea una habilidad de maná este turno, cópiala.  
Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Se actualizó el texto de Oracle del Autómata de boxes. En concreto, la habilidad disparada retrasada no se dispara si activas una habilidad de agotar que también es una habilidad de maná.

---

Bummóvil

{2} {R} {R}

Artefacto — Vehículo

5/5

Cuando este Vehículo entre, agrega cuatro manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para activar habilidades.

Agotar — {X} {2} {R}: Este Vehículo hace X puntos de daño a cualquier objetivo. Pon un contador +1/+1 sobre este Vehículo. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

Tripular 2.

- Puedes usar los cuatro manás que agrega la primera habilidad para la misma habilidad o para varias habilidades distintas.

---

Caradora, Corazón de Alacria

{2} {G} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/2

Cuando Caradora entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Montura o Vehículo, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura o Vehículo que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre ese permanente.

- Si una criatura o Vehículo que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre sí, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
- Si de alguna manera controlas varias copias de Caradora, cada una aumentaría en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se ponen sobre una criatura o Vehículo que controlas.
- Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla las fuentes de esos efectos.

---

Carretera coralífera

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una Montura o Vehículo.

{T}: Agrega {U}.

{1} {U}, {T}, sacrificar esta tierra: Crea una ficha de criatura Piloto incolora 1/1 con “Esta ficha ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más”. Activa esto solo como un conjuro.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de la ficha.
- 

Carretera escabrosa

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una Montura o Vehículo.

{T}: Agrega {R}.

{1}{R}, {T}, sacrificar esta tierra: Crea una ficha de criatura Piloto incolora 1/1 con “Esta ficha ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más”. Activa esto solo como un conjuro.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de la ficha.
- 

Carretera infame

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una Montura o Vehículo.

{T}: Agrega {B}.

{1}{B}, {T}, sacrificar esta tierra: Crea una ficha de criatura Piloto incolora 1/1 con “Esta ficha ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más”. Activa esto solo como un conjuro.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de la ficha.
- 

Carretera silvestre

Tierra

Esta tierra entra girada a menos que controles una Montura o Vehículo.

{T}: Agrega {G}.

{1}{G}, {T}, sacrificar esta tierra: Crea una ficha de criatura Piloto incolora 1/1 con “Esta ficha ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más”. Activa esto solo como un conjuro.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de la ficha.
-

Carruaje de arresto  
{4}{W}{W}  
Artefacto — Vehículo  
6/6

Cuando este Vehículo entre, exilia el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente hasta que este Vehículo deje el campo de batalla.

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

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

- Si este Vehículo deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, el objetivo no será exiliado.

---

Chandra, cazadora de la chispa  
{3}{R}  
Planeswalker legendario — Chandra  
4

Al comienzo del combate en tu turno, elige hasta un Vehículo objetivo que controlas. Hasta el final del turno, se convierte en una criatura artefacto y gana la habilidad de prisa.

+2: Puedes sacrificar un artefacto o descartar una carta.

Si lo haces, roba una carta.

0: Crea una ficha de artefacto Vehículo incolora 3/2 con la habilidad de tripular 1.

-7: Obtienes un emblema con “Siempre que un artefacto que controlas entre, este emblema hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo”.

- Los emblemas son incoloros. Esto significa que un permanente con la habilidad de protección contra rojo puede ser objetivo de la habilidad disparada del emblema.

---

Cohete quemador  
{1}{R}  
Artefacto — Vehículo  
3/1

Destello.

Cuando este Vehículo entre, la criatura objetivo que controlas obtiene +2/+0 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Tripular 1. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

- La habilidad disparada de este Vehículo requiere un objetivo en el momento en el que la pones en la pila, lo que quiere decir que no puedes tripular este Vehículo a tiempo para hacer que sea un objetivo legal para su propia habilidad disparada.

---

Corredor apocalíptico

{2} {B} {R}

Artefacto — Vehículo

6/5

{T}: La criatura objetivo que controlas con fuerza de 2 o menos gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.

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

- Tras resolver la elección de objetivo de la primera habilidad, esa criatura tiene la habilidad de vínculo vital y no puede ser bloqueada durante el resto del turno, incluso si su fuerza aumenta a 3 o más.
- Una vez que una criatura es bloqueada, activar la primera habilidad de este Vehículo haciendo objetivo a esa criatura no hará que deje de estar bloqueada.

---

Daretti, ingeniero de los Coheteros

{4} {R}

Criatura legendaria — Artífice trasgo

\*/5

La fuerza de Daretti es igual al mayor valor de maná entre los artefactos que controlas.

Siempre que Daretti entre o ataque, elige la carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Puedes sacrificar un artefacto. Si lo haces, regresa la carta elegida al campo de batalla.

- Si un artefacto en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
- Eliges la carta objetivo en tu cementerio en cuanto la segunda habilidad de Daretti va a la pila, pero no eliges si sacrificar un artefacto ni cuál sacrificar hasta que la habilidad se resuelve.

---

Depender de la suerte

{R} {R} {R}

Encantamiento

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

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar la carta desde el exilio con la habilidad de este permanente. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Derrapadunas

{X}{W}{B}

Artefacto — Vehículo

3/3

Cuando este Vehículo entre, regresa la carta de artefacto o de criatura objetivo con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla.

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

- Si este Vehículo entra y no fue lanzado o fue lanzado sin pagar su coste de maná, X será 0.
- 

Doble de potencia

{4}{R}{R}

Conjuro

Después de esta fase principal, hay dos fases de combate adicionales.

Al comienzo de cada combate este turno, endereza todas las criaturas que atacaron este turno.

- No hay ninguna fase principal entre las dos fases de combate adicionales. Si lanzas esto durante tu segunda fase principal, irás directamente al paso final tras completar las dos fases de combate adicionales.
  - Si de alguna manera lanzas este hechizo cuando no es una fase principal, la segunda habilidad tendrá efecto igualmente, pero no habrá ninguna fase de combate adicional este turno. Si lo lanzas durante la fase principal de un oponente, habrá dos fases de combate adicionales, pero ese oponente podrá atacar durante esas fases de combate, no tú.
- 

Élite de telatiros

{G}{G}

Criatura — Arquero insecto

3/3

Alcance.

Ciclo {X}{G}{G}. ({X}{G}{G}), *descartar esta carta:*

*Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo de esta carta, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo con valor de maná de X.

- Si hay una {X} en el coste de maná de un permanente, X es 0 al determinar su valor de maná.
-

Envolturas de malditela

{2} {B} {B}

Artefacto

Los Zombies que controlas obtienen +1/+1.

{T}: La carta de criatura objetivo en tu cementerio gana la habilidad de embalsamar hasta el final del turno. El coste de embalsamar es igual a su coste de maná. *(Exiliar esa carta y pagar su coste de embalsamar: Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que es un Zombie blanco además de sus otros tipos y no tiene coste de maná. Activa la habilidad de embalsamar solo como un conjuro.)*

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
  - La ficha es un Zombie además de sus otros tipos y es blanca en vez de sus otros colores. No tiene coste de maná y, por tanto, su valor de maná es de 0. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.
  - Si la carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando entre. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”.
  - Una vez que activas una habilidad de embalsamar, la carta es exiliada inmediatamente. Los oponentes no pueden intentar impedir la habilidad exiliando la carta.
- 

Erudita explosiva

{1} {R} {G}

Criatura — Consejero trasgo

3/3

Cuesta {2} menos activar las habilidades de agotar de los otros permanentes que controlas.

Agotar — {4} {R} {G}: Las criaturas y Vehículos que controlas ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Pon dos contadores +1/+1 sobre esta criatura.

*(Activa cada habilidad de agotar solo una vez.)*

- La primera habilidad de la Erudita explosiva puede hacer que el componente de maná del coste para activar una habilidad sea {0}.
- 

Espadachina intrépida

{1} {U} {R}

Criatura — Pirata pez

3/3

Prisa.

Los Vehículos que controlas tienen la habilidad de prisa.

Siempre que ataques, si un Pirata y un Vehículo atacaron este combate, roba tres cartas y luego descarta dos cartas.

- Si atacas con una sola criatura que es tanto un Pirata como un Vehículo, se dispara la última habilidad.

---

Espanto sangriento

{B}{B}

Criatura — Espíritu vampiro

2/1

Esta criatura no puede bloquear.

Esta criatura tiene la habilidad de prisa mientras un oponente tenga 10 o menos vidas.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, puedes regresar esta carta de tu cementerio al campo de batalla.

- La habilidad de aterrizaje del Espanto sangriento solo se dispara si ya está en tu cementerio en el momento en el que una tierra entra bajo tu control.

---

Fortuna Distante, líder del Fin

{2}{B}{R}

Criatura legendaria — Mercenario humano

4/5

¡Enciende el motor! (*Si no tienes velocidad, empieza en 1. Aumenta una vez en cada uno de tus turnos cuando un oponente pierde vidas. La velocidad máxima es 4.*)

Siempre que ataques, Fortuna Distante hace 1 punto de daño a cada oponente.

Velocidad máxima — Si una fuente 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.

- La fuente que hace 1 punto de daño adicional de la última habilidad de Fortuna Distante es la misma que la fuente de daño original. Fortuna Distante no hace el daño a menos que Fortuna Distante sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que harían tus fuentes, 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 se previene, la última habilidad de Fortuna Distante ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla, divide la cantidad original antes de sumar 1. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se modifican a 3 y 4 respectivamente.

---

Furia al volante

{R}

Instantáneo

La Furia al volante hace X puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo, donde X es 2 más la cantidad de Monturas y Vehículos que controlas.

- Si una criatura es de alguna manera tanto una Montura como un Vehículo, solo cuenta una vez.

---

Hazoret, reclutadioses

{1}{R}

Criatura legendaria — Deidad

5/3

Indestructible, prisa.

¡Enciende el motor! *(Si no tienes velocidad, empieza en 1. Aumenta una vez en cada uno de tus turnos cuando un oponente pierde vidas. La velocidad máxima es 4.)*

{1}, {T}: La criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

Hazoret no puede atacar ni bloquear a menos que tengas velocidad máxima.

- La habilidad activada de Hazoret debe usarse antes de declarar bloqueadoras para que surta efecto. Activarla y hacer objetivo a una criatura que ya haya sido bloqueada no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.
- En cuanto se resuelve la habilidad activada, la criatura no puede ser bloqueada este turno incluso si su fuerza más adelante aumenta a 3 o más.

---

Ketramose, el Nuevo Amanecer

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Deidad

4/4

Amenaza, vínculo vital, indestructible.

Ketramose no puede atacar ni bloquear a menos que haya siete o más cartas en el exilio.

Siempre que una o más cartas vayan al exilio desde cementerios y/o el campo de batalla durante tu turno, robas una carta y pierdes 1 vida.

- La habilidad que evita que Ketramose ataque o bloquee cuenta la cantidad total de cartas en el exilio, sin importar su propietario o cómo llegaron al exilio.
- Una vez que Ketramose se haya declarado como atacante o bloqueador, seguirá atacando o bloqueando ese combate incluso si la cantidad de cartas en el exilio disminuye por debajo de siete.

---

La Eterchispa

{4}

Planeswalker artefacto legendario — Equipo

4

Mientras La Eterchispa esté anexada a una criatura, La Eterchispa no puede ser atacada y tiene “Siempre que la criatura equipada haga daño de combate durante tu turno, pon esa misma cantidad de contadores de lealtad sobre La Eterchispa”.

+1: Anexa La Eterchispa a hasta una criatura objetivo que controlas. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.

−5: Roba dos cartas.

−10: Agrega diez manás de un color cualquiera.

- Si un efecto hace que La Eterchispa se anexe a una criatura mientras la atacan, seguirá recibiendo el ataque.
- 

Lanzarpones de los Recorrefines

{3} {R}

Criatura — Mercenario humano

3/4

Alcance.

¡Enciende el motor! (*Si no tienes velocidad, empieza en 1. Aumenta una vez en cada uno de tus turnos cuando un oponente pierde vidas. La velocidad máxima es 4.*)

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

- Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales de cuándo jugar las cartas que juegues con la última habilidad de esta criatura.
- 

Matón del escuadrón gritón

{2} {R}

Criatura — Mercenario trago

2/3

¡Enciende el motor!

Los otros Tragos que controlas tienen la habilidad de prisa.

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de criatura Trago roja 1/1. Esa ficha ataca este combate si puede.

Velocidad máxima — {T}: Agrega {R} por cada Trago que controlas.

- Las habilidades de maná no usan la pila, lo que significa que no se puede responder a ellas. En concreto, esto significa que un jugador no puede responder a la última habilidad de esta criatura para destruir uno de tus Tragos.
- 

Mecatitán carbonatizado

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

Criatura artefacto — Constructo

5/4

Amenaza, toque mortal.

Cuando esta criatura entre, pon la carta de criatura objetivo con valor de maná de 4 o menos de un cementerio en el campo de batalla bajo tu control con un contador de consumación sobre ella. Esa criatura gana las habilidades de amenaza, toque mortal y prisa. Al comienzo de tu próximo paso final, exilia esa criatura.

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.

- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Monumento a la perseverancia

{3}

Artefacto

Siempre que descartes una carta, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- Roba una carta.
- Crea una ficha de Tesoro.
- Cada oponente pierde 3 vidas.

- Si descartas una carta después de elegir los tres en un turno, esa copia de la habilidad se remueve de la pila sin tener ningún efecto.

Nave nodriza de Valor

{4}{W}{W}{W}

Artefacto legendario — Vehículo

7/7

Vuela, daña primero, vínculo vital.

Tripular 3.

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

Cuando actives la habilidad de ciclo de esta carta, crea X fichas de criatura Piloto incoloras 1/1 con “Esta ficha ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más”.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de la ficha.

Núcleo Mendicante, lumiguía

{W}{U}

Criatura artefacto legendaria — Robot

\*/3

La fuerza de Núcleo Mendicante es igual a la cantidad de artefactos que controlas.

¡Enciende el motor! *(Si no tienes velocidad, empieza en 1. Aumenta una vez en cada uno de tus turnos cuando un oponente pierde vidas. La velocidad máxima es 4.)*

Velocidad máxima — Siempre que lances un hechizo de artefacto, puedes pagar {1}. Si lo haces, cópialo. *(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 última habilidad de Núcleo Mendicante.
- 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 artefacto original tenía la habilidad de estímulo y se pagó su coste de estímulo, la copia también estará estimulada.

Optimizador de los Lumiguía

{1}{U}

Criatura artefacto — Robot

2/1

{T}: Agrega {U}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de artefacto o activar una habilidad.

- Puedes usar maná de esta criatura para pagar el coste de cualquier habilidad activada, no solo habilidades de artefactos.

Oviya, artesana de automechas

{3}{G}

Criatura legendaria — Artífice humano

1/2

Cada criatura que está atacando a uno de tus oponentes tiene la habilidad de arrollar.

{G}, {T}: Puedes poner una carta de criatura o Vehículo de tu mano en el campo de batalla. Si pones un artefacto en el campo de batalla de esta manera, pon dos contadores +1/+1 sobre él.

- En algunos casos raros, una carta que no sea artefacto que se pone en el campo de batalla de esta manera obtendrá dos contadores +1/+1 porque algún otro efecto (como el de la Red de micosintético) hace que sea un artefacto en el campo de batalla.

Pabellón de aprovechamiento

{2}{U}

Artefacto

{2}, {T}, sacrificar otro artefacto: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto con valor de maná igual a 1 más el valor de maná del artefacto sacrificado, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja. Activa esto solo como un conjuro.

- Si hay una {X} en el coste de maná del artefacto sacrificado, X es 0 al determinar su valor de maná.

Pinchazo en marcha

{2} {U}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a un permanente con valor de maná de 1.

Regresa la criatura o Vehículo objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario.

Roba una carta.

- Si hay una {X} en el coste de maná de un permanente, X es 0 al determinar su valor de maná.
- 

Rastreatumbas quitinoso

{5} {B}

Criatura — Guerrero insecto

5/4

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de artefacto y/o criatura en tu cementerio.

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

- La primera habilidad de esta carta no puede reducir el maná de color de su coste, por lo que el coste no se puede reducir por debajo de {B} de esta manera.
  - Si una carta en tu cementerio es una carta de criatura artefacto, cuéntala solo una vez cuando determines la reducción de coste de la primera habilidad de esta carta.
- 

Revientacalles de Gastal

{2} {R}

Criatura — Berserker humano

3/2

Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar una criatura o Vehículo. Cuando lo hagas, destruye el artefacto objetivo que controla un oponente.

- No eliges un objetivo para la habilidad de "entra". Si decides sacrificar una criatura o Vehículo, un segundo disparo, llamado disparo reflexivo, va a la pila y eliges un objetivo para esa habilidad. Los jugadores podrán responder normalmente a esta nueva habilidad disparada.
- 

Rumbo de colisión

{1} {W}

Conjuro

Elige uno:

- El Rumbo de colisión hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es la cantidad de permanentes que controlas que son criaturas y/o Vehículos.
- Destruye el artefacto objetivo.

- Un permanente que es tanto una criatura como un Vehículo solo se cuenta una vez para el primer modo de este hechizo.
-

Saltador dinamitero

{R}

Criatura — Piloto trasgo

1/1

Esta criatura ensilla Monturas y tripula Vehículos como si su fuerza fuese de 2 más.

Cuando esta criatura muera, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Ensillar una Montura o tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza de esta criatura.
- 

Serpiente devoraingenios

{5}{U}{U}

Criatura — Serpiente

5/6

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

{5}{U}: Esta criatura no puede ser bloqueada este turno.

- El coste total de lanzar este hechizo se determina antes de pagar ese coste. Por ejemplo, si controlas tres artefactos, incluido uno que puedes sacrificar para agregar {C}, el coste total de la Serpiente devoraingenios es de {2}{U}{U}. Luego puedes sacrificar el artefacto cuando actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
  - Una vez que un jugador anuncia que va a lanzar este hechizo, ningún jugador puede realizar acciones para intentar cambiar la cantidad de artefactos que controla su controlador antes de que se fije el coste del hechizo.
  - La primera habilidad de esta carta no puede reducir el coste total para lanzar el hechizo a menos de {U}{U}.
  - Una vez que esta criatura es bloqueada, activar su última habilidad no hace que deje de estar bloqueada.
- 

Tomar el timón

{4}{U}

Conjuro

Intercambia el control del artefacto o criatura objetivo que controlas y el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente.

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

- Si uno de los objetivos es un objetivo ilegal cuando este hechizo se resuelve, el intercambio no tiene lugar.
  - Ganar el control de un artefacto o criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a él.
-

Trasga llavengrasada

{R}

Criatura — Artífice trasgo

2/1

Agotar — {2}{R}: Descarta hasta dos cartas y luego roba esa misma cantidad de cartas. Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- Puedes activar la habilidad de agotar de esta criatura sin descartar cartas si solo quieres poner un contador +1/+1 sobre ella.

---

Velero motorizado

{1}{U}{R}

Artefacto — Vehículo

3/3

Amenaza.

Siempre que ataques, roba una carta y luego descarta una carta.

Tripular 1. (*Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 1 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.*)

- Atacar con cualquier criatura hará que la segunda habilidad se dispare, incluso si este Vehículo no está atacando.

---

Vendetta ancestral

{3}{B}

Conjuro

Elige un nombre de carta. Busca en el cementerio, mano y biblioteca del oponente objetivo hasta cuatro cartas con ese nombre y exílialas. Luego ese jugador baraja.

- Haces objetivo a un jugador en cuanto este hechizo va a la pila, pero no nombras una carta hasta que se resuelve. En particular, esto significa que los jugadores no pueden responder al hechizo 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 mano o biblioteca, si lo prefieres.
  - Al contrario de lo que sucede con cartas similares, la Vendetta ancestral te permite elegir el nombre de una tierra básica. Ten en cuenta que solo puedes buscar hasta cuatro cartas con el nombre elegido, 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.
-

Vnwxt, presentador ampuloso  
{1} {U}  
Criatura legendaria — Homúnculo  
0/4  
¡Enciende el motor! (*Si no tienes velocidad, empieza en 1. Aumenta una vez en cada uno de tus turnos cuando un oponente pierde vidas. La velocidad máxima es 4.*)  
Tu mano no tiene tamaño máximo.  
Velocidad máxima — Si fueras a robar una carta, en vez de eso, roba dos cartas.

- Si un hechizo o habilidad hace que robes varias cartas, la última habilidad de esta criatura duplica cada robo de carta. Por ejemplo, si lanzas Armonizar (“Roba tres cartas”), robarás seis cartas.
- Los efectos de varios efectos similares son acumulativos. Por ejemplo, si tienes velocidad máxima y controlas tanto a Vnwxt como el Reflejo del pensamiento (un encantamiento con la misma habilidad), robarás cuatro veces la cantidad de cartas original.
- Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.

---

Winter, piloto maldito  
{U} {B}  
Criatura legendaria — Brujo humano  
3/2  
Rebatir—Pagar 2 vidas.  
Los artefactos que controlas tienen “Rebatir—Pagar 2 vidas”.  
Agotar — {2} {U} {B}, {T}, exiliar X cartas de artefacto de tu cementerio: Cada otra criatura que no sea artefacto obtiene -X/-X hasta el final del turno. (*Activa cada habilidad de agotar solo una vez.*)

- Varias copias de la habilidad de rebatir se disparan cada una por separado.
- Si un efecto hace que Winter se convierta en un artefacto, su segunda habilidad hará que gane una segunda copia de la habilidad de rebatir.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *AETHERDRIFT*:

Acaparador de huesos  
{4} {B}  
Criatura — Hechicero zombie  
4/4  
Siempre que descartes una carta de criatura, crea una ficha de criatura Zombie negra 2/2.  
Siempre que descartes una carta de tierra, agrega {B} {B}.  
Siempre que descartes una carta que no sea criatura ni tierra, roba una carta.

- Las habilidades de esta criatura son habilidades disparadas, no habilidades activadas. No te permiten descartar una carta siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de descartar una carta (como una habilidad de ciclo).
- La segunda habilidad de esta criatura no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella. En particular, esto significa que no puedes pagar un coste de “{2}, descartar una carta” descartando una carta de tierra y usando los {B}{B} producidos para pagar los {2}.
- Si descartas una carta como coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad disparada de esta criatura se resuelve antes que ese hechizo o habilidad, pero después de que elijas sus objetivos. Si descartas una carta mientras un hechizo o habilidad se resuelve, la habilidad disparada se resuelve después de que termines de resolver ese hechizo o habilidad.

#### Caballero del amanecer

{2}{W}{W}{W}

Criatura — Caballero elemental

4/6

Vigilancia.

Cuando esta criatura entre, destruye hasta un permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de criatura artefacto Gólem incolora 3/3.

Cuando esta criatura muera, regresa la carta de artefacto o de encantamiento objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Puedes poner la habilidad de "entra" de esta criatura en la pila sin elegir ningún objetivo. Se resolverá sin efecto alguno. Sin embargo, si eliges un objetivo y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando esa habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá. Ningún jugador creará una ficha de Gólem. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador creará una ficha de Gólem.

#### Íbice abrecaminos

{4}{G}{G}

Criatura — Cabra

3/3

Siempre que esta criatura ataque, las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas es negativa en cuanto la habilidad de esta criatura se resuelve, X se considera 0.

#### Ignición de Chandra

{3}{R}{R}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura y cada oponente.

- La fuente del daño es la criatura, no la Ignición de Chandra. Por ejemplo, la Ignición de Chandra puede hacer que una criatura blanca haga daño a una criatura con la habilidad de protección contra rojo.
- Usa la fuerza de la criatura objetivo en cuanto este hechizo se resuelve para determinar cuánto daño hace esa criatura a cada otra criatura y a cada oponente.
- Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal para cuando este hechizo intente resolverse (quizá porque otro jugador la controla o porque dejó el campo de batalla), este hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño.

Mox de cromo

{0}

Artefacto

*Estampa* — Cuando este artefacto entre, puedes exiliar una carta que no sea tierra ni artefacto de tu mano.

\{T\}: Agrega un maná de cualquiera de los colores de la carta exiliada.

- Si no se exilia ninguna carta con este artefacto, no puede agregar maná. Lo mismo sucede si la carta exiliada es incolora.
- Este artefacto nunca puede agregar {C}, incluso si la carta exiliada es incolora o si tiene un símbolo de maná incoloro en su coste de maná.
- Si la carta exiliada es multicolor, eliges uno de los colores de esa carta cada vez que gires este artefacto para obtener maná.

Zumbido de la invención

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

Instantáneo

Improvisar. (*Tus artefactos pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.*)

Busca en tu biblioteca una carta de artefacto con valor de maná de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja.

- Al utilizar la habilidad de improvisar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar artefactos que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Zumbido de la invención y eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3} {U} {U} {U}. Si giras dos artefactos, tendrás que pagar {1} {U} {U} {U}.

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *AETHERDRIFT*:

Amplificador etéreo

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{4}, {T}: Elige uno. Activa esto solo como un conjuro.

- Duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre el permanente objetivo.
- Duplica la cantidad de cada tipo de contador que tengas.

- Para duplicar la cantidad de un tipo de contador sobre un permanente, pon una cantidad de ese tipo de contador sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda. Lo mismo sucede para duplicar la cantidad de contadores sobre un jugador.
- 

Hangardante autómeta

{3}

Criatura artefacto — Constructo

1/4

Los Tópteros que controlas obtienen +1/+1.

Si una o más fichas de artefacto se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más una ficha adicional de criatura artefacto Tóptero incolora 1/1 con la habilidad de volar.

- La ficha de Tóptero adicional no tendrá ninguna de las habilidades con las que se crearon las otras fichas. Cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como “girada”, “atacando” o “exilia esa ficha al final del combate”) se aplica tanto a las fichas originales como a la de Tóptero. De manera similar, si el efecto que crea la ficha tiene un efecto adicional que otorga a la ficha una habilidad, como “Esa ficha gana la habilidad de prisa”, ese efecto también se aplicará al Tóptero.
  - No necesitas controlar el hechizo o habilidad que crea las fichas, pero las fichas deben crearse bajo tu control.
  - Si un efecto modifica bajo el control de quién se fuera a crear una ficha, ese efecto se aplica antes de que se aplique el efecto de esta criatura. Si un efecto modifica bajo el control de quién fuera a entrar al campo de batalla una ficha, ese efecto se aplica después de que se pueda aplicar el efecto de esta criatura.
  - Si otro efecto modifica qué o cuántas fichas creas, eliges el orden en el que se aplican esos efectos. Por ejemplo, si controlas esta criatura y la Procesión de ungidos (“Si un efecto fuera a crear una o más fichas bajo tu control, en vez de eso, crea el doble de esa cantidad de fichas.”), cada vez que creas fichas, puedes elegir aplicar el efecto de la Procesión de ungidos para duplicar esas fichas primero y luego aplicar el efecto de esta criatura para crear una ficha de Tóptero adicional o puedes elegir aplicar primero el efecto de esta criatura y luego el de la Procesión de ungidos, con lo que crearás el doble de la cantidad de fichas original y dos fichas de Tóptero adicionales.
  - Si copias un hechizo de permanente, esa copia se convierte en una ficha en el campo de batalla, pero no es lo mismo que crear una ficha. No obtendrás una ficha de Tóptero adicional de esa manera.
-

Saheeli, creadora radiante  
{1}{G}{U}{R}  
Criatura legendaria — Artífice humano  
4/4

Siempre que lances un hechizo de Artífice o artefacto, obtienes {E} (*un contador de energía*).

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {E}{E}{E}. Cuando lo hagas, crea una ficha que es una copia del permanente objetivo que controlas, excepto que es una criatura artefacto 5/5 además de sus otros tipos y tiene la habilidad de prisa. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha que creas copia las características originales del permanente tal como se indica en la carta o, en el caso de una ficha, tal como las describe el efecto que creó esa ficha (a menos que esté copiando otra cosa; 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 hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 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.
- Cualquier habilidad del permanente copiado que se dispare cuando ese permanente entre se disparará. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.

---

Solidaridad renovada  
{2}{W}  
Encantamiento  
En cuanto este encantamiento entre, elige un tipo de criatura.  
Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+0.  
Al comienzo de tu paso final, por cada ficha que controlas del tipo elegido que entró este turno, crea una ficha que es una copia de ella.

- Cuando la última habilidad de este encantamiento se resuelve, por cada ficha aplicable que controlas que entró este turno, crea una ficha que copia las características originales de la primera ficha tal como las describe el efecto que la creó (a menos que esa primera ficha esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la última habilidad crea una copia de una ficha que está copiando otra cosa, la nueva ficha entra como una copia de lo que sea que copió la ficha original.
  - Cualquier habilidad de la ficha copiada que se dispare cuando ese permanente entre se disparará. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la ficha copiada también funcionará.
-

Magic: The Gathering, Magic, Dominaria, La Guerra de los Hermanos, Pirexia, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow y Duskmourn son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2025 Wizards.