

## Notas de la colección *El Confín de la Eternidad*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 18 de julio de 2025

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 *El Confín de la Eternidad* con el código de la colección EOE están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Magic: The Gathering - Cimientos, Las tierras salvajes de Eldraine, Las cavernas perdidas de Ixalan, Asesinatos en la mansión Karlov, Forajidos de Cruce de Truenos, El gran botín, Bloomburrow, Duskmourn: La casa de los horrores, Aetherdrift, Tarkir: tormenta dracónica, Magic: The Gathering—FINAL FANTASY* y *El Confín de la Eternidad*.

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

El lanzamiento de *El Confín de la Eternidad* también incluye cartas de la hoja adicional Vistas estelares con el código de la colección EOS. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita.

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

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

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

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

---

**Nueva mecánica: cartas pertrechables**

**Nueva habilidad de palabra clave: pertrechar**

**Nuevo tipo de artefacto: Astronave**

**Nuevo tipo de tierra: Planeta**

Para explorar el sistema de Sothera no necesitaremos carreteras, pero sí un método de transporte. Por suerte, hay una amplia gama de *Astronaves* a nuestra disposición para llegar adonde nos propongamos. Quizá podamos visitar alguno de los distintos *Planetas*, ya que estamos. Todas las cartas de Astronave y Planeta de *El Confín de la Eternidad* entran dentro de la nueva categoría de *cartas pertrechables*. Estas cartas tienen la habilidad de palabra clave pertrechar, que te permite girar criaturas para poner contadores de carga en ese lugar y ponerte así al mando de los sistemas de la Astronave o desarrollar la infraestructura del Planeta. ¿Cómo funciona todo esto? Pues empecemos con un vistazo a unas Astronaves.

Fragata de clase lumen

{1}{W}

Artefacto — Astronave

Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 12+.*)

2+ | Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1.

12+ | Vuela, vínculo vital.

3/5

Invernadero atmosférico

{4}{G}

Artefacto — Astronave

Cuando esta Astronave entre, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 8+.*)

8+ | Vuela, arrolla.

5/4

- Astronave es un tipo de artefacto sin ningún significado especial. No otorga al artefacto ninguna habilidad intrínseca. Otras cartas pueden tener en cuenta qué artefactos son Astronaves.
- Una carta pertrechable es una con la habilidad de palabra clave pertrechar. La palabra clave pertrechar significa “girar otra criatura enderezada que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga sobre este permanente igual a la fuerza de la criatura girada. Activa esto solo como un conjuro”.
- Usa la fuerza de la criatura girada en cuanto se resuelve la habilidad de pertrechar para determinar la cantidad de contadores de carga que se ponen sobre el permanente con la habilidad de pertrechar. Si esa criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la criatura girada tiene fuerza negativa, no se ponen contadores de carga sobre el permanente con la habilidad de pertrechar, pero tampoco se remueven.

- Cada carta pertrechable tiene una o más divisiones en su recuadro de texto. Cada división está precedida de un símbolo de pertrecho: un círculo alrededor de un número y un signo de sumar.
- Cada símbolo de pertrecho representa una habilidad. Un símbolo de pertrecho significa “mientras este permanente tenga N o más contadores de carga sobre él, tiene [habilidades]”, donde N es el número dentro del símbolo y [habilidades] son todas las habilidades dentro de la misma división que el símbolo correspondiente.
- Si el símbolo de pertrecho está en la misma división que un cuadro de fuerza y resistencia, en vez de eso significa “mientras este permanente tenga N o más contadores sobre él, tiene [habilidades] y es una criatura con fuerza y resistencia base de [F/R] además de sus otros tipos”.
- Si una carta pertrechable tiene un cuadro de fuerza y resistencia en una de las divisiones de su recuadro de texto, no es una criatura a menos que tenga la cantidad correspondiente de contadores de carga sobre ella. La carta tampoco tiene esa fuerza y resistencia en ninguna zona que no sea el campo de batalla.
- Si un efecto hace que un permanente con la habilidad de pertrechar se convierta en una criatura de alguna otra manera que no sea tener la cantidad correspondiente de contadores de carga sobre ella, no usará los valores de fuerza y resistencia impresos en su recuadro de texto. En vez de eso, usará la fuerza y resistencia base establecidas por el efecto que lo convirtió en una criatura.
- Si otro permanente se convierte en una copia de un permanente representado por una carta pertrechable, se copian todas sus habilidades impresas, incluidas aquellas representadas por símbolos de pertrecho. Sus características actuales y la cantidad de contadores de carga sobre él no se copian. Las habilidades (y, en algunos casos, los tipos, la fuerza y la resistencia) se determinan según la cantidad de contadores de carga sobre la copia.
- Las habilidades de un permanente con la habilidad de pertrechar se basan en la cantidad de contadores de carga que tiene. Esto significa que, si un permanente con la habilidad de pertrechar obtiene contadores de carga debido a algún otro efecto (como el de la habilidad de proliferar) o pierde contadores de carga de alguna manera, sus habilidades también cambian. Lo mismo sucede a la hora de determinar si ese permanente es una criatura o no.
- Incluso si un permanente con la habilidad de pertrechar tiene una cantidad de contadores de carga igual o mayor que el número en su último símbolo de pertrecho, puedes seguir activando su habilidad de pertrechar. Agregar más contadores de carga no le otorgará habilidades adicionales, pero puede haber otros efectos o cartas para los que esos contadores adicionales sean importantes.
- Si un permanente con la habilidad de pertrechar se convierte en una criatura, podrá atacar 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.

Vale, ahora ya entendemos las Astronaves. Viajar por el espacio es toda una aventura, pero es mejor si tenemos un destino en mente. Y por eso ahora vamos a hablar de los Planetas que mencioné. Todo lo que comentamos sobre las cartas pertrechables también se aplica a los Planetas, con la excepción de que estos no se convierten en criaturas, aunque esto seguramente no te pille por sorpresa. Aquí tienes uno de mis Planetas favoritos de la colección (aunque todos tienen su encanto).

Uthros, nucleodivino titánico

Tierra — Planeta

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {U}.

Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre este Planeta. Pertrecha esto solo como un conjuro.*)

12+ | {U}, {T}: Agrega {U} por cada artefacto que controlas.

- Planeta es un subtipo de tierra sin ningún significado especial. No otorga a la tierra ninguna habilidad intrínseca.

---

### Nueva habilidad de palabra clave: teletransportar

Las sorpresas suelen otorgar una gran ventaja, y una de las maneras de sorprender a tus oponentes es *teletransportarte* como por arte de magia. ¿Quién puede teletransportarse? Pues quizá un soldado veterano azuzando a las tropas o un asesino salido de la nada. Incluso puede ser una ballena. Una carta de permanente con la habilidad de teletransportar puede lanzarse por su coste de teletransportar en vez de su coste de maná. Si se hace, ese permanente se exilia al comienzo del próximo paso final y el propietario de la carta puede lanzarla desde el exilio en un turno posterior.

Líder de equipo del Destruído

{3} {R}

Criatura — Soldado kavu

4/3

Durante tu turno, las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0.

Teletransportar {1} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

Ballena surcaestrellas

{4} {U}

Criatura — Ballena

3/5

Vuela.

Cuando esta criatura entre, escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

Teletransportar {1} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- Si eliges pagar el coste de teletransportar de un hechizo en vez de su coste de maná, estás lanzando el hechizo igualmente. Va a la pila y se puede responder a él y contrarrestarlo. Puedes lanzar un hechizo pagando su coste de teletransportar solo si pudieras lanzar ese hechizo. La mayoría de las veces, esto es durante tu fase principal, mientras la pila está vacía.
- Si pagas el coste de teletransportar para lanzar un hechizo, ese permanente se exiliará solo si todavía está en el campo de batalla cuando esa habilidad disparada se resuelve. Si va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté. Si va al exilio de otro modo, su propietario no podrá lanzarlo en un turno posterior.

---

### Nueva palabra de habilidad: vacuo

Desde la solitaria vastedad del espacio hasta el terrorífico supervacío del centro del sistema de Sothera, hay mucha nada que atravesar. La palabra de habilidad *vacuo* ayuda a representar el poder que algunos de los habitantes de Sothera extraen de la nada; desde una perspectiva de juego, agrupa aquellas habilidades que se fijan en si un

permanente que no sea tierra dejó el campo de batalla este turno o si se teletransportó un hechizo (si se lanzó por su coste de teletransportar) este turno.

Trayectoria trágica

{B}

Conjuro

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

*Vacuo* — En vez de eso, esa criatura obtiene -10/-10 hasta el final del turno si un permanente que no sea tierra dejó el campo de batalla este turno o un hechizo fue teletransportado este turno.

Anticielos de Kávaron

{4} {R}

Criatura — Soldado kavu

4/5

Alcance.

*Vacuo* — Al comienzo de tu paso final, si un permanente que no sea tierra dejó el campo de batalla este turno o un hechizo fue teletransportado este turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Si un jugador lanza un hechizo por su coste de teletransportar pero ese hechizo se contrarresta o no se puede resolver por cualquier motivo, ese hechizo se teletransportó igualmente, por lo que la condición requerida por las habilidades de *vacuo* se cumplirá ese turno.
- Algunas habilidades de *vacuo*, como la del Anticielos de Kávaron de más arriba, son habilidades disparadas con una cláusula del “si” interviniente. Si un permanente que no sea tierra no dejó el campo de batalla durante ese turno ni se teletransportó un hechizo ese turno para cuando la habilidad se fuera a disparar, no se disparará.

---

### Nueva ficha predefinida: Aterrizador

Las herramientas especializadas suelen ser necesarias para aterrizar de manera segura en nuevos mundos. Las fichas de *Aterrizador* representan la tecnología empleada para estos aterrizajes.

Rover del acantilado

{G}

Criatura artefacto — Explorador robot

2/2

Alcance.

Cuando esta criatura muera, cada jugador crea una ficha de Aterrizador. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja”.*)

Arrebatador por la Eternidad

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un artefacto o criatura.

Regresa la carta de criatura o Astronave objetivo con valor de maná de 5 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Luego crea una ficha de Aterrizador. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".)*

- Las fichas de Aterrizador son un tipo de ficha predefinida. Cada una de ellas es un artefacto incoloro con el subtipo de artefacto Aterrizador y la habilidad "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Aterrizador requieren objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. La ficha de Aterrizador no se creará.

---

### Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

La palabra de habilidad *aterrizaje* agrupa habilidades que te recompensan siempre que una tierra que controlas entre. En este lanzamiento, representa los aterrizajes en los mundos del sistema de Sothera de tus exploraciones.

Elemental remanente

{1} {R}

Criatura — Elemental

0/4

Alcance.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, esta criatura obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra que controlas entre por el motivo que sea. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
- Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
- Siempre que una tierra que controlas entre, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse (esto quiere decir que puedes elegir el orden en el que se resolverán esas habilidades).

---

### Ciclo que regresa: shock lands

Cinco de las "shock lands", que aparecieron originalmente en el bloque *Rávnica*, regresan en este lanzamiento.

Estanque reproductor  
Tierra — Bosque isla  
({T}: *Agrega {G} o {U}.*)  
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Al contrario que otras tierras duales, estas tierras tienen dos tipos de tierra básica cada una. No son tierras básicas en sí mismas, así que los efectos que buscan tierras básicas (como la habilidad de una ficha de Aterrizador) no podrían encontrarlas, pero tienen los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Umbral de Brotearroyo (del lanzamiento *Aetherdrift*).
- Si un efecto pone una de estas tierras en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

---

### Cambio de las reglas de Commander: comandantes Astronave y Vehículo

Con el lanzamiento de *El Confín de la Eternidad*, las reglas de Commander se actualizarán para permitir que unas cuantas cartas más sean comandantes. En concreto, cualquier carta de Vehículo o Astronave legendaria con una fuerza y resistencia impresas ahora puede ser tu comandante. Por ejemplo, los mazos de Commander de *El Confín de la Eternidad* cuentan con los siguientes comandantes Astronave.

Hogarmazón, sembraplanetas  
{1} {B} {R} {G}  
Artefacto legendario — Astronave  
Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 8+.*)  
2+ | {1}, {T}, sacrificar una tierra: Roba dos cartas.  
Puedes jugar una tierra adicional este turno.  
8+ | Vuela, vigilancia, prisa.  
Siempre que sacrifiques una tierra, cada oponente pierde 2 vidas.  
6/7

Alienta, nave nodriza  
{U} {R} {W}  
Artefacto legendario — Astronave  
Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 8+.*)  
1+ | Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 o dos contadores de carga sobre hasta un otro artefacto objetivo, a tu elección.  
8+ | Vuela.  
Los otros artefactos que controlas tienen las habilidades de antimaleficio e indestructible.  
5/5

- Debido a un cambio de reglas con el lanzamiento de *El Confín de la Eternidad*, cualquier carta de Vehículo legendario o de Astronave legendaria con una fuerza y resistencia impresas puede ser tu comandante.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *EL CONFÍN DE LA ETERNIDAD*

Ácaro hemossimbiótico

{G}

Criatura — Ácaro

1/1

Siempre que esta criatura se gire, otra criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de esta criatura.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad del Ácaro hemossimbiótico.

---

Acechador del Omnidestino

{3}{W}

Criatura — Asesino drix

2/3

Cuando esta criatura entre, exilia hasta una criatura objetivo que no sea Asesino hasta que esta criatura deje el campo de batalla.

Teletransportar {1}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- Si el Acechador del Omnidestino deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

---

Acorazado extintor

{8}

Artefacto — Astronave

Cuando esta Astronave entre, destruye el permanente objetivo que no sea criatura. Luego esta Astronave hace 4 puntos de daño a cada criatura.

Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 5+.)*

5+ | Vuela, arrolla.

10/10

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad del Acorazado extintor intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ninguna criatura recibirá daño.

Activador errante

{3} {R}

Criatura artefacto — Robot

3/4

*Vacuo* — Cuando esta criatura entre, si un permanente que no sea tierra dejó el campo de batalla este turno o un hechizo fue teletransportado este turno, exilia hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio. Cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- Lanzas la copia mientras la habilidad del Activador errante se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
- Si una carta de instantáneo o de conjuro en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el de Entregarse al olvido, debes pagarlos para lanzarlo.
- 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.

Adagia, bastión desgastado

Tierra — Planeta

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {W}.

*Pertrechar.* (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre este Planeta. Pertrecha esto solo como un conjuro.*)

12+ | {3} {W}, {T}: Crea una ficha que es una copia del artefacto o encantamiento objetivo que controlas, excepto que es legendaria. Activa esto solo como un conjuro.

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

- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con la excepción detallada.
- Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- Si la última habilidad de Adagia crea una ficha que es una copia de un permanente que no es legendario, controlarás dos permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos (la ficha recién creada) será legendario. No pondrás ninguno de ellos en los cementerios de sus propietarios.
- Si Adagia crea una ficha que es una copia de un Aura, eliges a qué encanta la ficha en cuanto entra al campo de batalla. Esto no hace objetivo al jugador o permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera un jugador o permanente con la habilidad de antimaleficio. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura, por lo que no es posible elegir de esta manera un jugador o permanente con la habilidad de protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, la ficha no se llega a crear.

Agente illvoi

{1}{U}

Criatura — Bribón medusa

2/1

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad de la criatura Agente illvoi contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir su propio hechizo. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila. Si el primer hechizo que lanzaste este turno fue el correspondiente a la carta Agente illvoi, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo. De manera similar, si el segundo hechizo que lanzaste este turno fue el correspondiente a la carta Agente illvoi, su habilidad no se disparará y no recibirá un contador +1/+1.
- La habilidad de la criatura Agente illvoi se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

Alas destrozadas

{2}{G}

Conjuro

Destruye el artefacto, encantamiento o criatura con la habilidad de volar objetivo. Escruta 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando las Alas destrozadas intenten resolverse, no se resolverán y ninguno de sus efectos sucederá. No escrutarás.

Alimentacircuitos monoísta

{4} {B} {B}

Criatura artefacto — Nautilo

4/4

Vuela.

Cuando esta criatura entre, hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 y la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -0/-X, donde X es la cantidad de artefactos que controlas.

- Si no puedes elegir tanto una criatura que controlas como una criatura que controla un oponente como objetivos en el momento en el que la última habilidad del Alimentacircuitos monoísta se pone en la pila, la habilidad se removerá de la pila y ninguno de sus efectos sucederá.
  - Si un objetivo se convierte en ilegal antes de que se resuelva la última habilidad del Alimentacircuitos monoísta, el otro objetivo legal obtendrá igualmente +X/+0 o -0/-X según corresponda.
  - El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Alimentacircuitos monoísta.
- 

Alpharael, acólito soñador

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Clérigo humano

2/3

Cuando Alpharael entre, roba dos cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de artefacto.

Durante tu turno, Alpharael tiene la habilidad de toque mortal.

- En cuanto se resuelve la primera habilidad de Alpharael, acólito soñador, puedes descartar una carta de artefacto o dos cartas que pueden ser o no ser artefactos. Si realmente quieres, puedes descartar dos cartas de artefacto.
- 

Armonizante vigorforme

{2} {G} {G}

Criatura — Druida insecto

4/4

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, duplica la fuerza de la criatura objetivo que controlas hasta el final del turno.

Teletransportar {2} {G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- Si un efecto te indica que “duplicues” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.
- Si la fuerza de una criatura es menor que 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da -4/-0 al Osezno, una criatura 2/2,

para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza y resistencia le otorga -2/+2 y se convierte en una criatura -4/4.

---

Arrebatador por la Eternidad

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica un artefacto o criatura.

Regresa la carta de criatura o Astronave objetivo con valor de maná de 5 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Luego crea una ficha de Aterrizador. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".)*

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

Ataque devastador

{X} {X} {R}

Conjuro

Crea X fichas que son copias del artefacto o criatura objetivo que controlas. Esas fichas ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.

- Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copian si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Si el permanente es un Vehículo, las copias no están tripuladas. Si es un Equipo, las copias no están anexadas a ninguna criatura.
  - Si el permanente copiado es una ficha, las fichas que se crean copian las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
  - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, las fichas entran como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
  - Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando las fichas entren. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.
- 

Báloth frenético

{G} {G}

Criatura — Bestia

3/2

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Arrolla, prisa.

Los hechizos de criatura que controlas no pueden ser contrarrestados.

El daño de combate no puede ser prevenido.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo al Báloth frenético igualmente. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el Báloth frenético no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán. Lo mismo sucede con los hechizos de criatura que controlas mientras controles el Báloth frenético.
- La última habilidad del Báloth frenético solo impide la prevención de daño de combate mediante los efectos que específicamente usan el verbo “prevenir”.
- La habilidad de protección previene el daño, de modo que no podrá prevenir el daño de combate mientras el Báloth frenético esté en el campo de batalla.

#### Bloque de nutrientes

{1}

Artefacto — Comida

Indestructible. *(Los efectos que dicen “destruir” no destruyen este artefacto.)*

{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.

Cuando este artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de Comida. Por ejemplo, cuando activas la segunda habilidad de Ragost, gastronauta hábil, (que dice “{1}, {T}, sacrificar una Comida: Ragost hace 3 puntos de daño a cada oponente”), puedes sacrificar el Bloque de nutrientes para pagar su coste.
- No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar un Bloque de nutrientes para activar su propia última habilidad y también pagar el coste de la segunda habilidad de Ragost, gastronauta hábil.

#### Boca de la tormenta

{6} {U}

Criatura — Elemental

6/6

Vuela.

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

Cuando esta criatura entre, las criaturas que controlan tus oponentes obtienen -3/-0 hasta tu próximo turno.

- La última habilidad de la Boca de la tormenta afecta solo a las criaturas que controlan tus oponentes en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empiezan a controlar después de que la habilidad se resuelva pero antes de que empiece tu próximo turno no obtendrán -3/-0.

Bosquerrido armonioso

{3} {G} {G}

Criatura — Bestia

\*/\*

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

Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Bosquerrido armonioso funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- 

Bóveda del Destruído

{3} {R}

Artefacto

{T}, sacrificar otro artefacto: Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es uno más el valor de maná del artefacto sacrificado. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Si un artefacto tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la habilidad de la Bóveda del Destruído. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- 

Bruntar territorial

{4} {R} {R}

Criatura — Bestia

6/6

Alcance.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta este turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar cartas con el permiso que otorga la habilidad de aterrizaje del Bruntar territorial. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- 

Buscar supervivientes

{2} {W}

Conjuro

Regresa hasta tres cartas de criatura objetivo con valor de maná total de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla. Pon un contador +1/+1 sobre cada una de ellas.

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

---

Buscat ierras kav

{3} {R}

Criatura — Soldado kavu

4/3

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

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Aterrizador.

Al comienzo del paso final en tu próximo turno, sacrifica esa ficha. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja”.)*

- La última habilidad del Buscat ierras kav crea una habilidad disparada retrasada que se dispara al comienzo del paso final en tu próximo turno. Cuando esa habilidad se resuelve, si todavía controlas la ficha de Aterrizador creada por la última habilidad del Buscat ierras kav, sacrificarás esa ficha. Sacrificar la ficha de Aterrizador de esta manera no te permitirá buscar en tu biblioteca una tierra básica.
- Si un efecto de reemplazo (como el de la segunda habilidad del Solgénito eminente) hace que se creen fichas adicionales durante la resolución de la última habilidad del Buscat ierras kav, también sacrificarás esas fichas al comienzo del paso final en tu próximo turno.

---

Caída orbital

{3} {R}

Conjuro

La Caída orbital hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Si se hizo daño sobrante de esta manera, crea una ficha de Aterrizador. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja”.)*

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.

---

Capellán de Solestrella

{1} {W}

Criatura — Clérigo humano

3/2

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más criaturas giradas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{2}, remover un contador +1/+1 de una criatura que controlas: Gira el artefacto o criatura objetivo.

- La primera habilidad del Capellán de Solestrella verificará en cuanto comience tu paso final si controlas dos o más criaturas giradas. Si no es así, la habilidad no se disparará. No podrás girar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas dos o más criaturas giradas cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.

---

Coloso fúngico

{6} {G}

Criatura — Bestia hongo

5/5

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

- El valor de maná del Coloso fúngico no cambia, al margen de la cantidad de tierras con un nombre distinto que controles.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento del Coloso fúngico, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas cambia mientras activas habilidades de maná (probablemente porque sacrificaste una o más tierras), el coste de lanzamiento del Coloso fúngico sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta después de pagar el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover del campo de batalla las tierras que controlas en ese momento.
- Para determinar la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas, cuenta cada tierra que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra tierra que ya hayas contado de esta manera.

---

Consultar el atlas estelar

{1} {U}

Instantáneo

Estímulo {1} {U}. (*Puedes pagar {1} {U} adicionales al lanzar este hechizo.*)

Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tierras que controlas. Pon una de esas cartas en tu mano. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, pon dos de esas cartas en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto se resuelve Consultar el atlas estelar.
  - Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
  - La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
  - Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.
  - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Contención de luz férrea

{W}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto que controlas.

Cuando esta Aura entre, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que esta Aura deje el campo de batalla.

El permanente encantado tiene la habilidad de rebatir {1}.

- Si la Contención de luz férrea deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura objetivo no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

---

Contendiente del enjambre

{3}{B}

Criatura — Asesino insecto

3/1

Cuando esta criatura entre, elige uno:

- Pon dos contadores +1/+1 sobre esta criatura.
- Pon la carta exiliada objetivo con la habilidad de teletransportar en el fondo de la biblioteca de su propietario.

- El último modo de la habilidad de la criatura Contendiente del enjambre puede hacer objetivo a cualquier carta en el exilio con la habilidad de teletransportar, no solo a aquellas exiliadas debido a la habilidad disparada retrasada creada por una habilidad de teletransportar.

---

Coordinador de la cubierta

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

3/3

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más criaturas giradas, ganas 2 vidas.

- La habilidad del Coordinador de la cubierta verificará en cuanto comience tu paso final si controlas dos o más criaturas giradas. Si no es así, la habilidad no se disparará. No podrás girar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas dos o más criaturas giradas cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.
-

Coral del vacío

{3} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Siempre que la criatura encantada ataque, pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo del cementerio del jugador defensor girada y atacando.

*Vacuo* — Al comienzo de tu paso final, sacrifica esta Aura a menos que un permanente que no sea tierra dejara el campo de batalla este turno o un hechizo fuera teletransportado este turno.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando la criatura encantada o cualquier otra criatura atacante.
  - Aunque la criatura que pones en el campo de batalla está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.
- 

Cosechador de óxido

{R}

Criatura artefacto — Robot

1/1

Amenaza.

{2}, {T}, exiliar una carta de artefacto de tu cementerio:  
Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo.

- Si el Cosechador de óxido deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, no se pondrá un contador +1/+1 sobre él cuando la habilidad se resuelva. Usa su fuerza tal como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.
  - Si el objetivo es ilegal en cuanto la última habilidad del Cosechador de óxido intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás ningún contador +1/+1 sobre el Cosechador de óxido.
- 

Cosmogoyf

{B} {G}

Criatura — Lhurgoyf elemental

\*/1+\*

La fuerza de esta criatura es igual a la cantidad de cartas de las cuales eres propietario en el exilio y su resistencia es igual a esa cantidad más 1.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Cosmogoyf funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Si el Cosmogoyf está en el exilio, su habilidad contará al propio Cosmogoyf.
-

### Criodestrucción

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -5/-0.

Cuando la criatura encantada se gire o reciba daño, destrúyela.

- La Criodestrucción puede hacer objetivo a una criatura que ya está girada y encantarla. Una habilidad que se dispara cuando una criatura “se gire” no se disparará hasta que la criatura cambie de estar enderezada a estar girada.
- Cuando la criatura encantada se gire o reciba daño, se dispara la última habilidad de la Criodestrucción. Esa criatura se destruirá cuando la habilidad se resuelva, incluso si la Criodestrucción dejó el campo de batalla o está encantando de alguna manera otra criatura en ese momento.
- Si la criatura encantada se gira como un coste para activar una habilidad de maná, la habilidad de maná se resuelve de inmediato y luego la última habilidad de la Criodestrucción va a la pila.
- Si la criatura encantada se gira como un coste para lanzar un hechizo o activar una habilidad que no es una habilidad de maná, la última habilidad de la Criodestrucción irá a la pila encima de ese hechizo o habilidad activada. La última habilidad de la Criodestrucción se resuelve primero (por lo que destruye esa criatura) y luego se resuelve el hechizo o habilidad activada.
- Una criatura con la habilidad de arrollar bloqueada por una criatura encantada con la Criodestrucción tiene que asignar igualmente una cantidad de daño igual a la resistencia de la criatura encantada (menos el daño que ya esté marcado sobre la criatura encantada) antes de arrollarla para hacer daño a un jugador, planeswalker o batalla.

---

### Defensor del Tapiz

{3}{G}

Criatura artefacto — Soldado robot

3/4

Vigilancia.

Cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

Cada criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza pertrecha permanentes usando su resistencia en vez de su fuerza.

- La segunda y tercera habilidades del Defensor del Tapiz en realidad no cambian la fuerza de ninguna criatura. Solo cambian la cantidad de daño de combate que asigna la criatura y la cantidad de contadores que se ponen sobre un permanente con la habilidad de pertrechar cuando la criatura se gira para pagar el coste de una habilidad de pertrechar. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a hacer una cantidad de daño “igual a la fuerza de una criatura”.
- Si una habilidad de pertrechar que controlas se resuelve mientras controlas el Defensor del Tapiz, pero la criatura girada para pagar el coste de esa habilidad de pertrechar ya no está en el campo de batalla, verifica las características de esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla. Si su resistencia era mayor que su fuerza, usa su resistencia para determinar cuántos contadores se ponen sobre el permanente con la habilidad de pertrechar.

- Si activas una habilidad de pertrechar mientras controlas el Defensor del Tapiz, pero ya no controlas el Defensor del Tapiz en el momento en el que se resuelve la habilidad, usa la fuerza de la criatura girada para pagar el coste de la habilidad de pertrechar para determinar cuántos contadores se ponen sobre el permanente con la habilidad de pertrechar.

---

Depredadora de los latigazos

{4} {G} {G}

Criatura — Bestia planta

5/7

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si tus oponentes controlan tres o más criaturas.

Alcance.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Descarga cerebral

{4} {U}

Instantáneo

Escruta X, donde X es la cantidad de artefactos que controlas. Luego roba tres cartas. *(Para escrutar X, mira las X primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

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

---

Desenmarañar

{1} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si la cantidad de maná usado para lanzar ese hechizo era menor que su valor de maná, robas una carta.

- El valor de maná de un hechizo no cambia por costes alternativos, aumentos de coste ni reducciones de coste. Por ejemplo, si lanzas una Pozacolmena ruidosa (un artefacto con la habilidad de afinidad por Fragmentados), su valor de maná es 6 sin importar cuántos Fragmentados controlabas cuando la lanzaste.
  - Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
-

Desgarrar zurcidos

{W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente con valor de maná de 2 o menos hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si Desgarrar zurcidos deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

---

Dolor por doquier

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando esta Aura entre, la criatura encantada hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier otro objetivo.

Siempre que la criatura encantada reciba daño, hace esa misma cantidad de daño a cada oponente.

- Si la criatura encantada deja el campo de batalla antes de que se resuelva la segunda habilidad del Dolor por doquier, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.
  - Si se hace daño letal a la criatura encantada, la última habilidad del Dolor por doquier se dispara igualmente.
  - Si la criatura encantada recibe daño de varias fuentes al mismo tiempo, como dos criaturas que la bloquean, la última habilidad del Dolor por doquier solo se dispara una vez. Cuando se resuelva esa habilidad disparada, la criatura encantada hace una cantidad de daño a cada oponente igual a la cantidad total de daño que se le hizo.
-

Dron operario de la dársena

{1}{W}

Criatura artefacto — Robot

1/1

Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella.

Cuando esta criatura muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- La segunda habilidad del Dron operario de la dársena pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre el Dron operario de la dársena, no solo los contadores +1/+1.
- La segunda habilidad del Dron operario de la dársena no hace que muevas los contadores del Dron operario de la dársena a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía el Dron operario de la dársena cuando murió.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (una carta de la colección *Ikoría: Mundo de behemots*) cuando el Dron operario de la dársena muere, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si el Dron operario de la dársena tiene contadores -1/-1 sobre él cuando muere, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que quien reciba los contadores muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Dron operario de la dársena al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su segunda habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).

---

Dyadrine, amalgama de síntesis

{X}{G}{W}

Criatura artefacto legendaria — Constructo

0/1

Arrolla.

Dyadrine entra con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad de maná usado para lanzarla.

Siempre que ataques, puedes remover un contador +1/+1 de cada una de dos criaturas que controlas. Si lo haces, roba una carta y crea una ficha de criatura artefacto Robot incolora 2/2.

- La segunda habilidad de Dyadrine se fija en la cantidad de maná que se pagó para lanzar a Dyadrine. Todos los efectos que aumenten o reduzcan el coste para lanzarla (incluido el “impuesto del comandante” en un juego de Commander) también se tendrán en cuenta.
  - Si se crea una copia de Dyadrine en la pila, no se usó maná para lanzar la copia. No se copia la cantidad de maná usado para lanzar el hechizo original.
  - Si un efecto te permite lanzar a Dyadrine sin pagar su coste de maná, X será 0.
  - Si un efecto requiere que pagues cierta cantidad de maná para prevenir que Dyadrine sea contrarrestada, como hace por ejemplo Desviar el desastre, ese maná no se usó para lanzar a Dyadrine y no se tendrá en cuenta para la segunda habilidad de Dyadrine.
-

Ejemplar de los cosmonobles

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

2/4

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, elige uno:

- Crea dos fichas de criatura Soldado Humano blancas

1/1.

- Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- La habilidad de la Ejemplar de los cosmonobles contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir la misma Ejemplar de los cosmonobles. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.
- La habilidad de la Ejemplar de los cosmonobles se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse. En particular, si tu segundo hechizo es un hechizo de criatura y eliges el segundo modo de la habilidad de la Ejemplar de los cosmonobles, la criatura resultante de ese hechizo no obtendrá un contador +1/+1.

---

El Brazalete del Dominio

{2}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene “{15}, exiliar

El Brazalete del Dominio: Controlas al oponente objetivo durante su próximo turno. Te cuesta {X} menos activar esta habilidad, donde X es la fuerza de esta criatura.

Activa esto solo como un conjuro”. (*Ves todas las cartas que ese jugador podría ver y tomas todas las decisiones en su lugar.*)

Equipar {1}.

- El coste de la habilidad activada otorgada por El Brazalete del Dominio se fija antes de que se pague cualquier coste. Por ejemplo, si la fuerza de la criatura equipada es 3 (incluido el +1/+1 concedido por la habilidad de El Brazalete del Dominio), la activación de la habilidad otorgada costará {12}.
- El jugador que estás controlando sigue siendo el jugador activo durante ese turno.
- Mientras controles a otro jugador, también sigues tomando tus propias elecciones y decisiones.
- Mientras controles a otro jugador, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones por ese jugador que pueda hacer o que deba hacer durante ese turno. Esto incluye elecciones sobre qué hechizos lanzar o qué habilidades activar, así como cualquier decisión necesaria para habilidades disparadas o por cualquier otra razón.
- No puedes hacer que el jugador afectado conceda. Ese jugador puede elegir conceder en cualquier momento, incluso mientras estás controlando a ese jugador.
- No puedes tomar ninguna decisión o realizar ninguna elección ilegal ni puedes hacer nada que ese jugador no pudiese hacer. No puedes realizar elecciones o tomar decisiones por ese jugador que no se necesitasen para las reglas del juego o para cartas, permanentes, hechizos, habilidades, etc. Si un efecto hace que otro jugador tome decisiones que el jugador afectado tomaría normalmente (como hace la Maestría estratégica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomaría una decisión, no tomarías esa decisión en nombre de ese jugador.

- Tampoco puedes realizar elecciones o tomar decisiones por el jugador que se necesitasen por las reglas de torneos (como aceptar un empate intencional o llamar a un juez).
- Solo puedes usar los recursos del jugador afectado (cartas, maná, etc.) para pagar los costes de ese jugador: no puedes usar los tuyos. De manera similar, puedes usar los recursos del jugador afectado solo para pagar los costes de ese jugador. No puedes usarlos para pagar los tuyos.
- Solo controlas al jugador. No controlas ningún permanente, hechizo o habilidad de ese jugador.
- Si el jugador hecho objetivo se salta su próximo turno, controlarás el próximo turno que sí juegue el jugador afectado.
- Se sobrescribirán los varios efectos de controlar a un jugador que afecten al mismo jugador. El último que se crea es el que tiene efecto.

Élite guardaprogenies

{X}{G}{G}

Criatura — Caballero insecto

0/0

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

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

Teletransportar {X}{G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- La segunda habilidad de la Élite guardaprogenies pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre la Élite guardaprogenies, no solo los contadores +1/+1.
- La segunda habilidad de la Élite guardaprogenies no hace que muevas los contadores de la Élite guardaprogenies a la criatura objetivo. En vez de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía la Élite guardaprogenies cuando dejó el campo de batalla.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito (una carta de la colección *Ikoría: Mundo de behemots*) cuando la Élite guardaprogenies deje el campo de batalla, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contador sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si la Élite guardaprogenies tiene contadores -1/-1 sobre ella cuando deja el campo de batalla, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que quien reciba los contadores muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre la Élite guardaprogenies al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su segunda habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual de cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).

Emisario de la Cumbre

{1}{U}{R}

Criatura artefacto — Robot

3/3

Siempre que lances un hechizo de artefacto, crea una ficha de criatura artefacto Zángano incolora 1/1 con la habilidad de volar y “Esta ficha solo puede bloquear criaturas con la habilidad de volar”.

Teletransportar {U/R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- La primera habilidad del Emisario de la Cumbre se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Encuentro más que cercano

{1}{G}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, elige una criatura que controlas o una carta de criatura teletransportada de la cual eres propietario en el exilio.

El Encuentro más que cercano hace una cantidad de daño igual a la fuerza de la criatura o carta elegida a la criatura objetivo.

- Si eliges una criatura en el campo de batalla, usa la fuerza de esa criatura en cuanto se resuelve el Encuentro más que cercano para determinar cuánto daño se hace. Si esa criatura ya no está en el campo de batalla cuando el Encuentro más que cercano se resuelve, usa la fuerza de esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.

---

Engendramundos voraz

{5}{G}{G}{G}

Criatura — Leviatán

0/0

Rebatir {3}.

Devorar tierra 3. *(En cuanto esta criatura entre, puedes sacrificar cualquier cantidad de tierras. Entra con el triple de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

Cuando esta criatura entre, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la fuerza de esta criatura. Pon en el campo de batalla giradas cualquier cantidad de cartas de tierra de entre ellas y luego baraja.

- Devorar tierra es una variante de la habilidad de devorar. Te permite sacrificar tierras en vez de criaturas, pero por lo demás funciona exactamente igual que la habilidad de devorar.
  - Puedes elegir no sacrificar ninguna tierra para la habilidad de devorar tierra.
  - El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Engendramundos voraz.
-

Enigmática cuántica

{3}{U}{U}

Criatura — Esfinge

4/6

Vuela.

Cuando esta criatura entre, roba una carta.

Mientras tengas una o menos cartas en la mano, si fueras a robar una o más cartas, en vez de eso, robas esa misma cantidad de cartas más una.

Teletransportar {1}{U}.

- Si un efecto te indica que robes más de una carta, el efecto de reemplazo de la Enigmática cuántica se aplica a toda la instrucción, no a los robos de cartas individuales representados en la instrucción. Por ejemplo, si controlas a la Enigmática cuántica y lanzas Decodificar transmisiones mientras no tienes más cartas en tu mano, el efecto de reemplazo de la Enigmática cuántica se aplicará y robarás tres cartas en vez de dos.
- El efecto de reemplazo de la Enigmática cuántica se aplica a una instrucción de robar más de una carta antes de que los efectos de reemplazo se apliquen a las cartas individuales robadas. Por ejemplo, si controlas el Reflejo del pensamiento (un encantamiento con “Si fueras a robar una carta, en vez de eso, roba dos cartas”) y lanzas Decodificar transmisiones mientras tienes una o menos otras cartas en la mano, aplicarás primero el efecto de reemplazo de la Enigmática cuántica, por lo que se cambia la instrucción de “roba dos cartas” por “roba tres cartas”. Luego el efecto de reemplazo del Reflejo del pensamiento se aplicará a cada uno de esos tres robos de cartas individuales, por lo que robarás un total de seis cartas.
- Una vez que un efecto de reemplazo se aplicó a un evento, no puede aplicarse de nuevo al evento recién modificado. Por ejemplo, una vez que el efecto de reemplazo de la Enigmática cuántica modificó la instrucción de “roba dos cartas” de Decodificar transmisiones, el efecto de reemplazo del Reflejo del pensamiento puede duplicar los robos de cartas resultantes sin que el efecto de reemplazo de la Enigmática cuántica se aplique de nuevo.

---

Escolta de emisarios

{1}{U}

Criatura artefacto — Soldado robot

0/4

Esta criatura obtiene +X/+0, donde X es el mayor valor de maná entre los otros artefactos que controlas.

- La habilidad del Escolta de emisarios se aplica solo mientras está en el campo de batalla. En todas las otras zonas, su fuerza es 0.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

Escudante mecan

{1}{U}

Criatura artefacto — Soldado robot

3/2

Defensor.

Mientras un artefacto haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno, esta criatura puede atacar como si no tuviera la habilidad de defensor.

- Una vez que un artefacto haya entrado al campo de batalla bajo tu control, el Escudante mecan puede atacar ese turno como si no tuviera la habilidad de defensor. No importa si ese artefacto sigue siendo un artefacto o si sigue bajo tu control.

Escultista de arrastres glaciares

{2}{G}{G}

Criatura — Explorador insecto

2/4

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

Puedes jugar tierras desde tu cementerio.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, muele una carta.

- El efecto de la primera habilidad de la criatura Escultista de arrastres glaciares es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas la criatura Escultista de arrastres glaciares y la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
- La segunda habilidad de la criatura Escultista de arrastres glaciares no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar tierras durante tu fase principal cuando tengas la prioridad y la pila esté vacía.
- La segunda habilidad de la criatura Escultista de arrastres glaciares no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.

Espía illvoi

{2}{U}

Criatura — Bribón medusa

1/3

Esta criatura no puede ser bloqueada si lanzaste dos o más hechizos este turno.

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

- La primera habilidad de la criatura Espía illvoi contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir su propio hechizo. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.

Esquife de rescate

{5}{W}

Artefacto — Astronave

Cuando esta Astronave entre, regresa la carta de criatura o encantamiento objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

*Pertrechar. (Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 10+.)*

10+ | Vuela.

5/6

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexas a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexas. Si el Aura no se puede anexas legalmente a nada, permanece en su zona actual.
- 

#### Estrago devastador

{1} {R} {R}

Conjuro

Elige uno:

- El Estrago devastador hace 3 puntos de daño a cada oponente.
- Exilia todos los artefactos con valor de maná de 3 o menos.

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

#### Exquisitez sospechosa

{2} {B}

Artefacto — Comida

Destello.

Cuando este artefacto entre, hasta una criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.

{2}, {T}, sacrificar este artefacto: El oponente objetivo pierde 3 vidas.

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de Comida. Por ejemplo, cuando activas la segunda habilidad de Ragost, gastronauta hábil (que dice “{1}, {T}, sacrificar una Comida: Ragost hace 3 puntos de daño a cada oponente”), puedes sacrificar la Exquisitez sospechosa para pagar su coste.
  - No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar la Exquisitez sospechosa para activar una de sus propias habilidades y también pagar el coste de la segunda habilidad de Ragost, gastronauta hábil.
- 

#### Eyección de emergencia

{2} {W}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de Aterrizador. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja”.)*

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Eyección de emergencia intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador del permanente no creará una ficha de Aterrizador.
-

Fanática con lanzafulgente

{2}{W}

Criatura — Soldado humano

2/4

Vigilancia.

Esta criatura obtiene +2/+0 mientras hayas lanzado dos o más hechizos este turno.

- La última habilidad de la Fanática con lanzafulgente contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir la misma Fanática con lanzafulgente. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila.

---

Forjaluz de Solestrella

{3}{W}

Criatura — Artífice humano

3/3

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y roba una carta.

- La habilidad de la Forjaluz de Solestrella contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir la misma Forjaluz de Solestrella. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila. Si la Forjaluz de Solestrella fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- La habilidad de la Forjaluz de Solestrella se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Fuego concentrado

{W}

Instantáneo

El Fuego concentrado hace X puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo, donde X es 2 más la cantidad de criaturas y/o Astronaves que controlas.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto el Fuego concentrado se resuelve.
- Una Astronave que controlas que también sea una criatura cuenta solo una vez para el valor de X.

---

Futuro bioingenieril

{1}{G}{G}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, crea una ficha de Aterrizador. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".)*

Cada criatura que controlas entra con un contador +1/+1 adicional sobre ella por cada tierra que entró al campo de batalla bajo tu control este turno.

- La última habilidad del Futuro bioingenieril tendrá en cuenta las tierras que entraron al campo de batalla bajo tu control antes de que estuviera en el campo de batalla. Por ejemplo, si entraron dos tierras al campo de batalla bajo tu control este turno antes de que entrara el Futuro bioingenieril, las criaturas que controlas entrarán con dos contadores +1/+1 sobre ellas este turno.
- En el caso poco probable de que el Futuro bioingenieril y una o más criaturas que controlas entren al mismo tiempo, la última habilidad del Futuro bioingenieril no hará que esas criaturas entren con contadores +1/+1 adicionales sobre ellas.

Golpe radiante  
 {3}{W}  
 Instantáneo  
 Destruye el artefacto o criatura girada objetivo. Ganas 3 vidas.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Golpe radiante intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Guía del campo estelar  
 {3}{W}{W}  
 Criatura — Ángel  
 3/2  
 Vuela.  
 Cuando esta criatura entre, busca en tu biblioteca una carta de Llanura básica o una carta de criatura con valor de maná de 1 o menos, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.  
 Teletransportar {1}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

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

Haliya, cadete en alza  
 {2}{G}{W}{W}  
 Criatura legendaria — Soldado humano  
 3/3  
 Siempre que Haliya entre o ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.  
 Siempre que una o más criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Una criatura que hace daño de combate a un jugador debe tener un contador +1/+1 sobre ella en el momento de hacer el daño para que se dispare la última habilidad de Haliya, cadete en alza.

Haliya, guiada por la luz  
{2} {W}  
Criatura legendaria — Soldado humano  
3/3  
Siempre que Haliya u otra criatura o artefacto que controlas entre, ganas 1 vida.  
Al comienzo de tu paso final, roba una carta si ganaste 3 o más vidas este turno.  
Teletransportar {W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- La segunda habilidad de Haliya, guiada por la luz verifica cuántas vidas ganaste durante el turno en cuanto se resuelve, no cuál es tu total de vidas en comparación con el que era cuando empezó el turno. Por ejemplo, si empezaste el turno con 10 vidas, ganaste 6 vidas durante el turno y luego perdiste 6 vidas más adelante ese turno, la segunda habilidad de Haliya hará que robes una carta en cuanto se resuelva.
- 

Honrar  
{W}  
Conjuro  
Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.  
Roba una carta.

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

Hostigador de Kávaron  
{R}  
Criatura artefacto — Soldado robot  
2/1  
Siempre que esta criatura ataque, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura artefacto Robot incolora 2/2 que está girada y atacando. Sacrifica esa ficha al final del combate.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la ficha. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando el Hostigador de Kávaron o cualquier otra criatura atacante.
  - Aunque la ficha creada se pone en el campo de batalla atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.
-

Imago genmutador

{G}{U}

Criatura — Druida insecto

1/3

Vuela.

*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, la criatura objetivo tiene una fuerza y resistencia base de 3/3 hasta el final del turno. Si controlas seis o más tierras, en vez de eso, esa criatura tiene una fuerza y resistencia base de 6/6 hasta el final del turno.

- El efecto de la habilidad de aterrizaje de la criatura Imago genmutador sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- 

Impacto de la germinave

{1}{G}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Si su valor de maná era de 2 o menos, crea una ficha de Aterrizador. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".*)

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

Intervención temporal

{2}{B}

Conjuro

*Vacuo* — Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si un permanente que no sea tierra dejó el campo de batalla este turno o un hechizo fue teletransportado este turno. El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Iracundo de primera línea

{2}{R}

Criatura — Soldado kavu

2/3

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más criaturas giradas, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad del Iracundo de primera línea verificará en cuanto comience tu paso final si controlas dos o más criaturas giradas. Si no es así, la habilidad no se disparará. No podrás girar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas dos o más criaturas giradas cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.

---

Judicante extingueluces

{W}

Criatura — Hechicero ángel

2/1

Vigilancia.

Cuando esta criatura entre, cada oponente exilia una carta de su mano y puede jugar esa carta mientras permanezca exiliada. Cuesta {1} más lanzar cada hechizo lanzado de esta manera. Cada tierra jugada de esta manera entra girada.

- Jugar la carta exiliada sigue todas las restricciones de cuándo jugarla normales.

---

La Piedra del Fin

{7}

Artefacto legendario

Siempre que juegues una tierra o lances un hechizo, roba una carta.

Al comienzo de tu paso final, tu total de vidas se convierte en la mitad de tu total de vidas inicial, redondeando hacia arriba.

- La primera habilidad de La Piedra del Fin se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Para que tu total de vidas se convierta en un valor determinado, ganarás o perderás la cantidad apropiada de vidas. Por ejemplo, si tu total de vidas inicial es 20 y tu total de vidas es 17 cuando se resuelve la última habilidad de La Piedra del Fin, perderás 7 vidas y tu total de vidas se convertirá en 10. Otras habilidades que interactúan con la ganancia o pérdida de vidas interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

---

Labnave sintetizadora

{U}

Artefacto — Astronave

Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 9+.*)

2+ | Al comienzo del combate en tu turno, hasta un otro artefacto objetivo que controlas se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 2/2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

9+ | Vuela, vigilancia.

4/4

- Si el objetivo de la segunda habilidad de la Labnave sintetizadora ya era una criatura, pasará a tener una fuerza y resistencia base de 2/2 hasta el final del turno. Esto sobrescribe cualquier efecto previo que fije su fuerza y/o resistencia base a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la segunda habilidad de la Labnave sintetizadora se resuelva sobrescribirá este efecto. Los efectos que modifican la fuerza y/o resistencia del objetivo de otro modo, incluidos los contadores +1/+1, se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar 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.
- Si la segunda habilidad de la Labnave sintetizadora hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, no cuenta como “tripular” ese Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
- Si la segunda habilidad de la Labnave sintetizadora hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, su fuerza y resistencia base se fijarán en 2/2. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia. De manera similar, si la habilidad hace que un permanente con la habilidad de pertrechar se convierta en una criatura artefacto, poner una cantidad de contadores de carga sobre ella mayor o igual que la cantidad necesaria para que se convierta en una criatura artefacto no sobrescribirá la fuerza y resistencia base fijadas por la segunda habilidad de la Labnave sintetizadora.

Luxcaballera atravesadora

{3}{W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Esta criatura entra con un contador +1/+1 sobre ella por cada otra criatura y/o artefacto que controlas.

- En el caso improbable de que la Luxcaballera atravesadora entre al mismo tiempo que una o más otras criaturas y/o artefactos que controlas, no cuenta a esas otras criaturas y/o artefactos. Solo cuenta a aquellas criaturas y/o artefactos que ya están en el campo de batalla bajo tu control.

Luz de destierro

{2}{W}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

- Si la Luz de destierro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio que controla un oponente),

pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexas. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

---

#### Maniobras invasivas

{1}{R}

Instantáneo

Las Maniobras invasivas hacen 3 puntos de daño a la criatura objetivo. En vez de eso, hacen 5 puntos de daño si controlas una Astronave.

- Comprueba si controlas una Astronave en el momento en el que las Maniobras invasivas se resuelven para determinar cuánto daño hacen.
- 

#### Masacre soliviantada

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

Conjuro

Elige par o impar. Destruye cada criatura con valor de maná de la cualidad elegida. Luego gana el control de todas las criaturas hasta el final del turno. Enderézalas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. (*Cero es par.*)

- Si una criatura tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - Enderazarás todas las criaturas, incluidas las que ya controlas. También ganarán la habilidad de prisa incluso si ya estaban enderezadas.
- 

#### Mecan autofabricado

{3}{U}

Criatura artefacto — Artífice robot

3/4

Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar un artefacto. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y roba una carta.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Mecan autofabricado cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas un artefacto de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal. Luego, si la criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad disparada reflexiva intente resolverse, no se resolverá y no robarás una carta.
-

Mecan inspeccionador  
{4}  
Criatura artefacto — Robot  
1/3

Vuela.

Antimaleficio. (*Esta criatura no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.*)  
{10}, sacrificar esta criatura: Hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. El jugador objetivo roba tres cartas y gana 3 vidas. Te cuesta {X} menos activar esta habilidad, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

- Una vez que determines el coste de activación de la última habilidad del Mekan inspeccionador, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas cambia mientras activas habilidades de maná (probablemente porque sacrificaste una o más tierras), el coste de activación de la habilidad sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- Una vez que anuncias que vas a activar una habilidad, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los oponentes no pueden intentar remover del campo de batalla las tierras que controlas en ese momento.
- Para determinar la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas, cuenta cada tierra que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra tierra que ya hayas contado de esta manera.

---

Meditación con luz de luna  
{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto o criatura que controlas.

La primera vez que fueses a crear una o más fichas cada turno, en vez de eso, puedes crear esa misma cantidad de fichas que son copias del permanente encantado.

- El efecto de la última habilidad de la Meditación con luz de luna se aplica antes que cualquier cosa que modifique cómo esas fichas entran al campo de batalla.
  - El efecto de la última habilidad de la Meditación con luz de luna puede aplicarse a cualquier ficha, no solo a las fichas de artefacto o criatura. Por ejemplo, puedes reemplazar crear una ficha de Fragmento (una ficha de encantamiento predefinida) por crear una copia del permanente encantado.
  - Si el permanente encantado es legendario, las copias también serán legendarias. Si esto hace que controles más de un permanente legendario con el mismo nombre, los pondrás todos menos uno en el cementerio de su propietario.
  - Si eliges no aplicar el efecto de reemplazo, no tendrás la oportunidad de volver a aplicarlo hasta el próximo turno.
  - Si creas una o más fichas y luego la Meditación con luz de luna pasa a estar bajo tu control ese mismo turno, el efecto de reemplazo no se aplicará a las fichas que crees durante el resto del turno. Tendrás que esperar hasta el próximo turno.
-

Micronizador atómico

{U}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0.

Siempre que la criatura equipada ataque, elige hasta una criatura objetivo. Esa criatura no puede ser bloqueada este turno y tiene una fuerza y resistencia base de 1/1 hasta el final del turno.

Equipar {2}.

- El efecto de la segunda habilidad del Micronizador atómico sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican la fuerza y resistencia de la criatura objetivo de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

---

Mm'menon, la Mano Derecha

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Consejero medusa

3/4

Vuela.

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

Puedes lanzar hechizos de artefacto desde la parte superior de tu biblioteca.

Los artefactos que controlas tienen “{T}: Agrega {U}”.

Usa este maná solo para lanzar un hechizo desde cualquier parte excepto tu mano”.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
- La tercera habilidad de Mm'menon, la Mano Derecha no te permite jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca, incluso si esas tierras también son artefactos.

---

Modulación mental

{1}{U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo durante tu turno.

Gira el artefacto o criatura objetivo.

Roba una carta.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
  - Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Modulación mental intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
- 

Monolito del réquiem

{2} {B}

Artefacto

{T}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo gana “Siempre que esta criatura reciba daño, robas esa misma cantidad de cartas y pierdes esa misma cantidad de vidas”. El controlador de esa criatura puede hacer que este artefacto haga 1 punto de daño a esa criatura. Activa esto solo como un conjuro.

- Si se hace daño letal a una criatura a la que se otorgó la habilidad indicada por la habilidad del Monolito del réquiem, la habilidad otorgada se disparará igualmente.
  - Si varias fuentes hacen daño a una criatura a la que se le otorgó la habilidad indicada por la habilidad del Monolito del réquiem (probablemente porque varias criaturas la bloquearon), la habilidad otorgada solo se dispara una vez. Cuando se resuelve, el controlador de la criatura roba una cantidad de cartas y pierde una cantidad de vidas igual al daño hecho a esa criatura por esas fuentes.
- 

Operador del ferrocarril

{1} {U}

Criatura artefacto — Soldado robot

1/1

Vuela.

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

{T}: Agrega {U} {U}. Usa este maná solo para activar habilidades de fuentes artefacto.

- Una “fuente artefacto” es cualquier objeto con el tipo de carta artefacto. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná de la última habilidad del Operador del ferrocarril para activar una habilidad de un artefacto que controlas o de una carta de artefacto en tu mano o cementerio.
- 

Panegirista derretidante

{2} {G}

Criatura — Soldado insecto

3/3

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, roba una carta.

- Si la criatura Panegirista derretidante muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas, su habilidad se disparará por cada una de esas criaturas. Esto incluye a la propia criatura Panegirista derretidante si tenía un contador +1/+1 sobre ella cuando murió.

---

Perderse en el espacio

{3} {U}

Instantáneo

El propietario del artefacto o criatura objetivo lo pone a su elección en la parte superior o en el fondo de su biblioteca. Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Perderse en el espacio intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escutarás.

---

Pergamino del Omnidestino

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{7}, {T}, sacrificar este artefacto: Roba X cartas, donde

X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Pergamino del Omnidestino.
- Para determinar la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas, cuenta cada tierra que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra tierra que ya hayas contado de esta manera.

---

Perro rompecódigos

{2} {U}

Criatura — Perro

2/1

Cuando esta criatura entre, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una en tu mano y la otra en tu cementerio.

Teletransportar {2} {U}. (*Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.*)

- Si solo hay una carta en tu biblioteca en cuanto se resuelve la primera habilidad del Perro rompecódigos, pondrás esa carta en tu mano.
-

Perseverancia oscura

{1}{B}

Instantáneo

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

La criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Polinizador de genes

{G}

Criatura artefacto — Insecto robot

1/2

{T}, girar un permanente enderezado que controlas:

Agrega un maná de cualquier color.

- Puedes girar cualquier permanente 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 Polinizador de genes. Sin embargo, debes haber controlado el Polinizador de genes continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.
- 

Pozacolmena ruidosa

{6}

Artefacto

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

Los Fragmentados que controlas tienen las habilidades de dañar dos veces y prisa.

Al comienzo de tu mantenimiento, crea dos fichas de criatura Fragmentado incoloras 1/1.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Prisión estelar de la Cumbre

{1}{W}{W}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, exilia todos los artefactos y criaturas con valor de maná de 2 o menos hasta que este artefacto deje el campo de batalla.

{6}{W}{W}: Pon cada carta exiliada con este artefacto en el cementerio de su propietario y luego crea una ficha de criatura artefacto Robot incolora 2/2 por cada carta que vaya a un cementerio de esta manera. Sacrifica este artefacto.

- Si un artefacto o criatura tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si la Prisión estelar de la Cumbre deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad se resuelva, no se exiliará ningún artefacto ni criatura.
- Las Auras anexadas a un permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Los Equipos anexados a un permanente exiliado (si no se exilian también) pasarán a estar desanexados y permanecerán en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir.
- Todas las fichas tienen un valor de maná de 0 a menos que estén copiando algo o que fueran creadas con un coste de maná específico.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario de la Prisión estelar de la Cumbre deja el juego, las cartas exiliadas regresarán al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa las cartas 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.

Psionicista de Uthros

{2}{U}

Criatura — Científico medusa

2/4

Te cuesta {2} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad disparada de la criatura Psionicista de Uthros contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir su propio hechizo. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila. Si el primer hechizo que lanzaste este turno fue el correspondiente a la carta Psionicista de Uthros, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

Ragost, gastronauta hábil

{R}{W}

Criatura legendaria — Ciudadano langosta

2/2

Los artefactos que controlas son Comidas además de sus otros tipos y tienen “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.

{1}, {T}, sacrificar una Comida: Ragost hace 3 puntos de daño a cada oponente.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste vidas este turno, endereza a Ragost.

- Los artefactos conservan todos los tipos, subtipos, supertipos y habilidades que tienen.
- Si Ragost de alguna manera se convierte en un artefacto, Ragost también será una Comida.

- La última habilidad de Ragost verificará en cuanto comience el paso final si ganaste vidas este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás ganar vidas durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.
- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de Comida. Por ejemplo, cuando activas la segunda habilidad de Ragost, puedes sacrificar cualquier Comida que controlas para pagar su coste.
- No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una única Comida para pagar el coste de su propia habilidad y también para pagar el coste de la segunda habilidad de Ragost.

#### Recobradora astelli

{3}{W}{W}

Criatura — Guerrero ángel

5/4

Vuela.

Cuando esta criatura entre, regresa la carta de permanente objetivo que no sea tierra ni criatura con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar esta criatura.

Teletransportar {2}{W}.

- La habilidad de “entra” de la Recobradora astelli se fija en el maná que pagues para lanzar la Recobradora astelli, no en su coste de maná. Si lanzaste la Recobradora astelli por {3}{W}{W}, X es 5. Si la lanzaste con la habilidad de teletransportar por {2}{W}, X es 3. Todos los efectos que aumenten o disminuyan el coste para lanzarla también se tendrán en cuenta.
- Si se crea una copia de la Recobradora astelli en la pila, no se usa maná para lanzar la copia, así que X será 0. No se copia la cantidad de maná usado para lanzar el hechizo original.
- Si un efecto te permite lanzar la Recobradora astelli sin pagar su coste de maná, X será 0.
- Si un efecto requiere que pagues cierta cantidad de maná para prevenir que la Recobradora astelli sea contrarrestada, como hace por ejemplo Desviar el desastre, ese maná no se usó para lanzar la Recobradora astelli y no se tendrá en cuenta.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

#### Relaciones diplomáticas

{2}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 y gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- La carta Relaciones diplomáticas ha recibido una actualización a su texto de reglas oficial. El texto "que controlas" fue omitido inadvertidamente del primer objetivo.

Rotura de la singularidad

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

Conjuro

Destruye todas las criaturas y luego cualquier cantidad de jugadores objetivo muele cada uno la mitad de su biblioteca, redondeando hacia abajo.

- No tienes que elegir ningún objetivo para la Rotura de la singularidad. Sin embargo, si lo haces y todos esos objetivos son ilegales cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se destruirá ninguna criatura y nadie molerá ninguna carta.

---

Sami, comandante salvaje

{4} {R} {W}

Criatura legendaria — Bribón artífice humano

4/4

Daña dos veces, vigilancia.

Los hechizos que lanzas tienen la habilidad de afinidad por artefactos. (*Lanzarlos te cuesta {1} menos por cada artefacto que controlas.*)

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

---

Sami, maquinista de la nave

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/4

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más criaturas giradas, crea una ficha de criatura artefacto Robot incolora 2/2 girada.

- La habilidad de Sami, maquinista de la nave verificará en cuanto comience tu paso final si controlas dos o más criaturas giradas. Si no es así, la habilidad no se disparará. No podrás girar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas dos o más criaturas giradas cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.
-

Seguidora del Yermador

{2} {B}

Criatura — Hechicero humano

3/1

Cuando esta criatura entre, destruye hasta una otra criatura objetivo. Si esa criatura no recibió daño este turno, su controlador roba dos cartas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de la Seguidora del Yermador intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El controlador de la criatura no robará cartas.

---

Silenciador virulento

{3}

Criatura artefacto — Asesino robot

2/3

Siempre que una criatura artefacto que no sea ficha que controlas haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene dos contadores de veneno. *(Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.)*

- Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego. Se trata de una acción basada en estado que no usa la pila. Dicho de otro modo, ocurre inmediatamente y los jugadores no pueden responder a ella, al igual que si un jugador pierde el juego por tener 0 o menos vidas.

---

Soldado con filoluminoso

{2} {W}

Criatura — Soldado humano

2/2

Cuando esta criatura entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas con un contador +1/+1 sobre ella muera, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

Teletransportar {1} {W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- Si el Soldado con filoluminoso muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas, su segunda habilidad se disparará por cada una de esas criaturas. Esto incluye al propio Soldado con filoluminoso si tenía un contador +1/+1 sobre él cuando murió.

---

Soldado guardabóvedas

{4} {R}

Criatura — Soldado kavu

5/5

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más criaturas giradas, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba dos cartas.

- La habilidad del Soldado guardabóvedas verificará en cuanto comience tu paso final si controlas dos o más criaturas giradas. Si no es así, la habilidad no se disparará. No podrás girar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas dos o más criaturas giradas cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.
- 

Solgénito eminente

{3}{W}{W}

Criatura — Hechicero ángel

4/5

Vuela, vínculo vital.

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

Teletransportar {1}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

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

Sothera, el supervacío

{2}{B}{B}

Encantamiento legendario

Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente elige una criatura que controla y la exilia.

Al comienzo de tu paso final, si un jugador no controla ninguna criatura, sacrifica a Sothera y luego pon una carta de criatura exiliada con Sothera en el campo de batalla bajo tu control con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella.

- Si Sothera deja el campo de batalla al mismo tiempo que una o más criaturas que controlas mueren, su primera habilidad se disparará por cada una de esas criaturas.
  - La última habilidad de Sothera verificará en cuanto comience tu paso final si algún jugador no controla ninguna criatura. Si no lo hace ninguno, la habilidad no se disparará. No podrás remover criaturas del campo de batalla durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si todos los jugadores controlan una criatura cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hará nada (el jugador o jugadores que no controlen ninguna criatura cuando la habilidad se resuelva no tienen por qué ser los mismos que no controlaban criaturas cuando se disparó).
-

Supervisor de la estación  
{W}{U}  
Criatura — Artífice lagarto  
2/2

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, crea una ficha de criatura artefacto Zángano incolora 1/1 con la habilidad de volar y “Esta ficha solo puede bloquear criaturas con la habilidad de volar”.

- La habilidad del Supervisor de la estación contará todos los hechizos que hayas lanzado este turno, entre los que se puede incluir el mismo Supervisor de la estación. No importa si los otros hechizos se resolvieron, si no se resolvieron, si fueron contrarrestados o si siguen en la pila. Si el Supervisor de la estación fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- La habilidad del Supervisor de la estación se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Susur Secundi, altar del vacío  
Tierra — Planeta  
Esta tierra entra girada.  
{T}: Agrega {B}.  
Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre este Planeta. Pertrecha esto solo como un conjuro.*)  
12+ | {1}{B}, {T}, pagar 2 vidas, sacrificar una criatura:  
Roba una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada. Activa esto solo como un conjuro.

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas con la última habilidad de Susur Secundi.

---

Syr Vondam, as de Solestrella  
{W}{B}  
Criatura legendaria — Caballero humano  
2/2  
Vigilancia, amenaza.  
Siempre que otra criatura que controlas muera o vaya al exilio, pon un contador +1/+1 sobre Syr Vondam y ganas 1 vida.  
Cuando Syr Vondam muera o vaya al exilio mientras su fuerza sea de 4 o más, destruye hasta un permanente objetivo que no sea tierra.

- La primera habilidad disparada de Syr Vondam, as de Solestrella se refiere a las criaturas que controlas que van al exilio desde el campo de batalla. No se disparará si una carta de criatura va al exilio desde otra zona.
  - Si Syr Vondam, as de Solestrella deja el campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas mueren o van al exilio, su primera habilidad disparada se disparará por cada una de esas otras criaturas.
-

Técnico de posibilidades

{2} {R}

Criatura — Artífice kavu

3/3

Siempre que esta criatura u otro Kavú que controlas entre, exilia la primera carta de tu biblioteca. Mientras esa carta permanezca exiliada, puedes jugarla si controlas un Kavú.

Teletransportar {1} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la primera habilidad del Técnico de posibilidades. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si el Técnico de posibilidades deja el campo de batalla, el efecto que te permite jugar las cartas exiliadas si controlas un Kavú sigue aplicándose, incluso durante turnos posteriores.

---

Tezzeret, capitán cruel

{3}

Planeswalker legendario — Tezzeret

4

Siempre que un artefacto que controlas entre, pon un contador de lealtad sobre Tezzeret.

0: Endereza el artefacto o criatura objetivo. Si es una criatura artefacto, pon un contador +1/+1 sobre ella.

-3: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto con valor de maná de 1 o menos, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

-7: Obtienes un emblema con “Al comienzo del combate en tu turno, pon tres contadores +1/+1 sobre el artefacto objetivo que controlas. Si no es una criatura, se convierte en una criatura artefacto Robot 0/0”.

- Si una carta en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- La habilidad disparada del emblema no remueve ninguna habilidad, tipo, subtipo o supertipo que tenga el artefacto.
- La criatura artefacto resultante podrá atacar 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.
- Si la habilidad del emblema hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, no cuenta como “tripular” ese Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
- Si la habilidad del emblema hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, su fuerza y resistencia base se fijarán en 0/0. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su resistencia. De manera similar, si la habilidad hace que un permanente con la habilidad de pertrechar se convierta en una criatura artefacto, poner una cantidad de contadores de carga sobre ella mayor o igual que la cantidad necesaria para que se convierta en una criatura artefacto no sobrescribirá la fuerza y resistencia base fijadas por la habilidad del emblema.

---

Titán gigatormenta

{4} {U}

Criatura — Elemental

4/4

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si lanzaste otro hechizo este turno.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

---

Uroboroide

{2} {G} {G}

Criatura — Sierpe planta

1/3

Al comienzo del combate en tu turno, pon X contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas, donde X es la fuerza de esta criatura.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad del Uroboroide.
- Si el Uroboroide deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

---

Vaciogénito susuriano

{2} {B}

Criatura — Soldado vampiro

2/2

Siempre que esta criatura u otra criatura o artefacto que controlas muera, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

Teletransportar {B}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- Si el Vaciogénito susuriano muere al mismo tiempo que una o más criaturas o artefactos que controlas, su primera habilidad se disparará igualmente por sí mismo y por cada una de esas criaturas y artefactos.
  - Si el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad del Vaciogénito susuriano intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
-

Valor de derretidante

{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando esta Aura entre, la criatura encantada lucha contra hasta una criatura objetivo que controla un oponente. *(Cada una hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la otra.)*

La criatura encantada obtiene +0/+2 y no puede ser bloqueada por más de una criatura.

- Si la criatura encantada también tiene la habilidad de amenaza, no puede ser bloqueada en absoluto.
- 

Vanguardia con hachalba

{5}{W}

Criatura — Caballero humano

4/5

Vínculo vital.

Al comienzo de tu paso final, si controlas dos o más criaturas giradas, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas que no sea esta criatura.

- La última habilidad de la Vanguardia con hachalba verificará en cuanto comience tu paso final si controlas dos o más criaturas giradas. Si no es así, la habilidad no se disparará. No podrás girar nada durante tu paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas dos o más criaturas giradas cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.
- 

Velocidad límite

{4}{R}{R}

Conjuro

Puedes poner en el campo de batalla una carta de artefacto o criatura de tu mano. Ese permanente gana la habilidad de prisa, “Cuando este permanente deje el campo de batalla, hace una cantidad de daño igual a su valor de maná a cada criatura” y “Al comienzo de tu paso final, sacrifica este permanente”.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
  - Usa el valor de maná del permanente tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace la habilidad disparada.
-

Vestigio anticausal

{6}

Criatura — Eldrazi

7/5

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, roba una carta y luego puedes poner una carta de permanente con valor de maná menor o igual que la cantidad de tierras que controlas de tu mano en el campo de batalla girada. Teletransportar {4}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

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

Viajar por la Urdimbre

{4}{U}{U}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, si lo lanzaste, baraja tu mano y cementerio en tu biblioteca y luego roba siete cartas.

El primer hechizo que lance cada jugador durante cada uno de sus turnos puede lanzarse sin pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el de Entregarse al olvido, debes pagarlos para lanzarlo.
- 

Vocalista del campo estelar

{3}{U}

Criatura — Bardo humano

3/4

Si un permanente que entra al campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

Teletransportar {1}{U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia esta criatura al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarla desde el exilio en un turno posterior.)*

- La primera habilidad de la criatura Vocalista del campo estelar afecta a las propias habilidades disparadas de “entra” de un permanente, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”. Algunas habilidades de palabra clave también incluyen una habilidad disparada que ocurre cuando un permanente entra al campo de batalla.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la primera habilidad de la criatura Vocalista del campo estelar. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.

- Tampoco afecta a las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre”, como la habilidad de devorar tierra del Engendramundos voraz.
- La primera habilidad de la criatura Vocalista del campo estelar no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si controlas dos copias de la criatura Vocalista del campo estelar, un permanente que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia de esta criatura hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
- Si un permanente que entra al campo de batalla al mismo tiempo que la criatura Vocalista del campo estelar (incluyendo esta criatura) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de “entra” del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Votar y expulsar

{3} {B}

Conjuro

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

Destruye la criatura objetivo.

- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Girar una criatura multicolor mediante la habilidad de convocar servirá para pagar {1} o un maná de tu elección de cualquiera de los colores de esa criatura.

Xu-Ifit, osteoarmonista

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/3

{T}: Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Es un Esqueleto además de sus otros tipos y no tiene habilidades. Activa esto solo como un conjuro.

- Si un permanente regresado al campo de batalla por la habilidad de Xu-Ifit tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra, perderá esa habilidad antes de que pueda dispararse. Si tiene una habilidad que hace que entre girado, perderá esa habilidad antes de que pueda aplicarse. Lo mismo sucede con cualquier otra habilidad que modifique cómo entra al campo de batalla, como las habilidades que hacen que entre con alguna cantidad de contadores o que se aplican “en cuanto” entre, como la habilidad de devorar tierra del Engendramundos voraz.
- Si un permanente regresado al campo de batalla con la habilidad de Xu-Ifit gana una habilidad tras regresar al campo de batalla de esta manera, conservará esa habilidad.

---

Zona de carga

{3} {G}

Encantamiento

Si fueran a ponerse uno o más contadores sobre una criatura, Astronave o Planeta que controlas, en vez de eso, se pone el doble de esa cantidad de esos tipos de contadores.

Teletransportar {G}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu mano por su coste de teletransportar. Exilia este encantamiento al comienzo del próximo paso final y luego puedes lanzarlo desde el exilio en un turno posterior.)*

- Si una criatura, Astronave o Planeta que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores sobre sí, en vez de eso, entra con el doble de esa cantidad.
- Si controlas dos copias de la Zona de carga, la cantidad de contadores que se pone sobre una criatura, Astronave o Planeta que controlas es de cuatro veces la cantidad original. Tres copias de la Zona de carga multiplican la cantidad original por ocho, y así sucesivamente.
- 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, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.
- La Zona de carga (y descarga) es para operaciones rápidas. No se puede estacionar en la Zona de carga (y menos todavía si está en proceso de teletransporte).

---

**NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA HOJA ADICIONAL DE VISTAS  
ESTELARES DE *EL CONFÍN DE LA ETERNIDAD***

Almacén de poder  
Tierra artefacto  
Esta tierra entra girada.  
{T}: Agrega {C}.  
{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar hechizos de artefacto o activar habilidades de artefactos.  
Modular 1. *(Esta tierra entra con un contador +1/+1 sobre ella. Cuando muera, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo.)*

- El Almacén de poder es una tierra, por lo que solo se puede jugar como una tierra. No se puede lanzar como un hechizo.
- Sí, esta tierra entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella, que no hace nada mientras no es una criatura. Cuando va al cementerio desde el campo de batalla, puedes poner sus contadores +1/+1 sobre la criatura artefacto objetivo, sin importar los tipos de carta que tenga el Almacén de poder en ese momento.
- El maná producido por la última habilidad activada no se puede usar para activar habilidades de cartas de artefacto en otras zonas, como los costes de ciclo o desenterrar.

---

Alturas Garras de Lava  
Tierra  
Esta tierra entra girada.  
{T}: Agrega {B} o {R}.  
{1}{B}{R}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental negra y roja 2/2 con “{X}: Esta criatura obtiene +X/+0 hasta el final del turno”. Sigue siendo una tierra.

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

---

Arenas interminables  
Tierra — Desierto  
{T}: Agrega {C}.  
{2}, {T}: Exilia la criatura objetivo que controlas.  
{4}, {T}, sacrificar esta tierra: Regresa cada carta de criatura exiliada con esta tierra al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si las Arenas interminables dejan el campo de batalla antes de activar su última habilidad, las criaturas exiliadas se pierden en las dunas para siempre. Si la misma carta de Arenas interminables regresa al campo de batalla, se considera un objeto nuevo sin acceso a las cartas que exilió el objeto anterior.
  - Si exilias una criatura que no sea una carta de criatura con la segunda habilidad de las Arenas interminables (como una criatura ficha o una tierra que se convirtió en una criatura), la tercera habilidad no regresará esa ficha o carta del exilio.
-

Campo de lotos  
Tierra  
Antimaleficio.  
Esta tierra entra girada.  
Cuando esta tierra entre, sacrifica dos tierras.  
{T}: Agrega tres manás de un color cualquiera.

- Si el Campo de lotos entra al campo de batalla mientras controlas menos de dos otras tierras, debes sacrificar cada tierra que controlas, incluido el Campo de lotos.
- 

Campo petrificado  
Tierra  
{T}: Agrega {C}.  
{T}, sacrificar esta tierra: Regresa la carta de tierra objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Dado que los objetivos se eligen antes de pagar los costes, el Campo petrificado no es un objetivo legal para su propia última habilidad, porque no estará en el cementerio en ese momento.
- 

Cascada estruendosa  
Tierra  
Esta tierra entra girada.  
{T}: Agrega {G} o {U}.  
{2}{G}{U}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental verde y azul 3/3 con la habilidad de antimaleficio. Sigue siendo una tierra.

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

Cavernas de gemas  
Tierra legendaria  
Si esta carta está en tu mano inicial y no eres el jugador inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla con un contador de suerte sobre ella. Si lo haces, exilia una carta de tu mano.  
{T}: Agrega {C}. Si las Cavernas de gemas tienen un contador de suerte sobre ellas, en vez de eso, agrega un maná de cualquier color.

- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
-

Cenagal siseante

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {B} o {G}.

{1}{B}{G}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental negra y verde 2/2 con la habilidad de toque mortal. Sigue siendo una tierra.

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

Cimas aguja

Tierra

Esta tierra entra girada.

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

{2}{R}{W}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental roja y blanca 2/1 con la habilidad de dañar dos veces. Sigue siendo una tierra.

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

Ciudadela anegada

Tierra — Cueva

Esta tierra entra girada. En cuanto entre, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

{T}: Agrega dos manás del color elegido. Usa este maná solo para activar habilidades de fuentes tierra.

- “Fuentes tierra” incluye cualquier objeto con el tipo de carta tierra. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar una habilidad de una tierra que controlas o de una carta de tierra en tu mano o cementerio.
  - Puedes usar los dos manás que agrega la última habilidad para la misma habilidad o para dos habilidades distintas.
- 

Columnata celestial

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {W} o {U}.

{3}{W}{U}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental blanca y azul 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia. Sigue siendo una tierra.

- Una vez que la Columnata celestial haya atacado, girarla para obtener maná no la removerá del combate.
- Si la Columnata celestial no puede atacar a menos que pagues un coste que incluye un pago de maná, puedes atacar con ella y girarla para pagar ese coste. En ese caso, atacará igualmente.

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

#### Cráter de Meteoro

##### Tierra

{T}: Elige un color de un permanente que controlas.

Agrega un maná de ese color.

- Los cinco colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. La habilidad del Cráter de Meteoro no puede producir maná incoloro.
  - Casi todas las tierras son incoloras.
- 

#### Escenario de actores

##### Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: Esta tierra se convierte en una copia de la tierra objetivo, excepto que tiene esta habilidad.

- El efecto de copia creado por la última habilidad activada no tiene una duración. Durará hasta que el Escenario de actores deje el campo de batalla o hasta que otro efecto de copia lo sobrescriba. El permanente ya no tendrá la primera habilidad del Escenario de actores.
  - Los valores copiables de una tierra son los que hay impresos en ella más las modificaciones de otros efectos de copia. Los contadores y otros efectos no se copian. En particular, si copias una tierra que es también una criatura a causa de un efecto temporal (como el de la Columnata celestial), el Escenario de actores solo se convertirá en la tierra “inanimada”.
  - El Escenario de actores no se endereza cuando se convierte en una copia, aunque la tierra objetivo esté enderezada.
  - No se disparará ninguna habilidad de “entra” de la tierra que copie el Escenario de actores. El Escenario de actores ya estaba en el campo de batalla. De manera similar, no se aplica ningún efecto de “en cuanto esta tierra entre” ni de “esta tierra entra con”, como el de los Abismos oscuros.
- 

#### Enclave de los vinculadores

##### Tierra

{T}: Agrega {C}.

{3}, {T}: Roba una carta. Activa esto solo si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

- Una vez anuncies que activas la última habilidad del Enclave de los vinculadores, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines de activarla. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
  - Una vez que activas la última habilidad del Enclave de los vinculadores, esta no vuelve a verificar en ningún momento si controlas una criatura con fuerza de 4 o más.
-

Estanque reflectante

Tierra

{T}: Agrega un maná de cualquier tipo que pueda producir una tierra que controlas.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- Cualquier cambio al tipo de una tierra o a las habilidades ganadas por una tierra puede afectar a los tipos de maná que esa tierra produce.
- La habilidad del Estanque reflectante verifica los efectos de todas las habilidades que producen maná de las tierras que controlas, pero no verifica sus costes ni su legalidad. Por ejemplo, el Chapitel de la industria dice: “{T}, pagar 1 vida: Agrega un maná de cualquier color. Activa esto solo si controlas un artefacto”. Si controlas el Chapitel de la industria y el Estanque reflectante, puedes girar el Estanque reflectante para obtener maná de cualquier color. No importa si controlas un artefacto, si puedes pagar 1 vida o si el Chapitel de la industria está enderezado.
- La habilidad del Estanque reflectante no se fija en las restricciones o condiciones que tus tierras pongan sobre el maná que producen, como las de la Plaza de los héroes o el Almacén de poder. Solo produce un maná del tipo apropiado, sin restricciones ni condiciones.
- Varias copias del Estanque reflectante no harán que las otras produzcan maná. Si controlas un Estanque reflectante y todas las demás tierras que controlas no tienen habilidades de maná o son más copias del Estanque reflectante, puedes activar igualmente la habilidad del Estanque reflectante; simplemente no producirá ningún maná.

---

Estanquespejo

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {C}.

{2}{C}, {T}, sacrificar esta tierra: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

{4}{C}, {T}, sacrificar esta tierra: Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas.

- La tercera habilidad del Estanquespejo puede hacer objetivo (y copiar) cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro, no solo uno con objetivos.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. La copia se resolverá como un hechizo normal, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá los mismos modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes

para la copia también. Por ejemplo, si un jugador sacrifica una criatura 3/3 para lanzar Arrojar y copias ese hechizo, la copia de Arrojar también hará 3 puntos de daño a su objetivo.

- Para la última habilidad del Estanquespejo, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa cuando la habilidad se resuelve, la ficha entra al campo de batalla como una copia de lo que sea que esté copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad disparada de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

---

Fronda agitada

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {G} o {W}.

{1}{G}{W}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental verde y blanca 3/4 con la habilidad de alcance. Sigue siendo una tierra.

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

---

Fumarola errante

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {U} o {R}.

{2}{U}{R} Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental azul y roja 1/4 con “{0}: Intercambia la fuerza y la resistencia de esta criatura hasta el final del turno”. Sigue siendo una tierra.

- Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una criatura se aplican después de todos los demás efectos, sin importar cuándo se empezaron a aplicar esos efectos. Por ejemplo, si intercambias la fuerza y la resistencia de la Fumarola errante y luego le das +2/+0 más adelante en el turno, es una criatura 4/3, no una criatura 6/1.
  - Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si intercambias su fuerza y resistencia durante ese turno.
  - Intercambiar la fuerza y la resistencia de una criatura dos veces (o cualquier cantidad par de veces) devuelve a la criatura la fuerza y resistencia que tenía antes de que se intercambiaran.
  - Si esta tierra se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.
-

Fumarolas reptantes

Tierra

Esta tierra entra girada.

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

{1}{W}{B}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental blanca y negra 2/3 con la habilidad de vínculo vital. Sigue siendo una tierra.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital en la misma criatura son redundantes. Activar la última habilidad más de una vez no hará que ganes vidas adicionales si las Fumarolas reptantes hacen daño.
  - Si esta tierra se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.
- 

Hondonada furiosa

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {R} o {G}.

{2}{R}{G}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental roja y verde 3/3 con “Siempre que esta criatura ataque, pon un contador +1/+1 sobre ella”. Sigue siendo una tierra.

- Si esta tierra se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.
  - Los contadores +1/+1 que se pongan sobre la Hondonada furiosa permanecen sobre ella cuando deja de ser una criatura. No tendrán ningún efecto hasta que vuelva a convertirse en una criatura (es decir, la tierra sigue estando furiosa, pero sin consecuencias).
  - Si la última habilidad de la Hondonada furiosa se activa varias veces en un turno, obtendrá esa misma cantidad de instancias de la habilidad disparada otorgada. Por ejemplo, si activas la última habilidad de la Hondonada furiosa dos veces y luego atacas con ella, pondrás un contador +1/+1 sobre ella dos veces.
- 

Lodazal reptante

Tierra

Esta tierra entra girada.

{T}: Agrega {U} o {B}.

{1}{U}{B}: Hasta el final del turno, esta tierra se convierte en una criatura Elemental azul y negra 3/2. Sigue siendo una tierra. No puede ser bloqueada este turno.

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

### Mutabóveda

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}: Esta tierra se convierte en una criatura 2/2 con todos los tipos de criatura hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

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

### Nexo de polillas de tinta

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}: Esta tierra se convierte en una criatura artefacto Polilla-titilante Pirexiano 1/1 con las habilidades de volar e infectar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.  
*(Hace daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1 y a los jugadores en forma de contadores de veneno.)*

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

### Nexo de polillas titilantes

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}: Esta tierra se convierte en una criatura artefacto Polilla-titilante 1/1 con la habilidad de volar hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.

{1}, {T}: La criatura Polilla-titilante objetivo obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si esta tierra se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar sus habilidades de {T} ni atacar con ella ese turno.
  - El Nexo de polillas titilantes puede ser el objetivo de su última habilidad tras activar su segunda habilidad. Si la activas después de bloquear una criatura, no la removerá del combate ni evitará que haga y reciba daño de combate.
- 

### Profundidades resonantes

Tierra — Cueva

Puedes hacer que esta tierra entre girada como una copia de cualquier carta de tierra en un cementerio, excepto que es una Cueva además de sus otros tipos.

{T}: Agrega {C}.

- Si eliges que las Profundidades resonantes no copien nada, entran al campo de batalla enderezadas.
- Las Profundidades resonantes copian exactamente lo que estaba impreso en la carta de tierra original, con la excepción indicada.

- Cualquier habilidad de “entra” de la carta de tierra copiada se disparará cuando las Profundidades resonantes entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta tierra] entre” o “[esta tierra] entra con” de la carta de tierra elegida también funcionará.
- 

#### Templo eldrazi

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega {C}{C}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Eldrazi incoloros o para activar habilidades de Eldrazi incoloros.

- El maná que genera la última habilidad del Templo eldrazi no se puede usar para activar habilidades de fuentes Eldrazi que no estén en el campo de batalla.
- 

#### Terrenos de los carroñeros

Tierra — Desierto

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}, sacrificar un Desierto: Exilia todos los cementerios.

- Puedes sacrificar los Terrenos de los carroñeros para pagar el coste de su propia última habilidad.
- 

#### Tierras de anidación

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Mueve un contador del permanente objetivo que controlas a otro permanente objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

- Eliges los dos permanentes objetivo en cuanto la segunda habilidad de las Tierras de anidación va a la pila. Eliges qué tipo de contador mover cuando esa habilidad se resuelve.
  - Para mover un contador de una criatura a otra, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.
  - Si cualquier permanente se convierte en un objetivo ilegal, no se remueve ni se pone ningún contador.
  - Los dos permanentes objetivo no tienen que compartir ningún tipo, lo que puede resultar en que haya algunos contadores sobre permanentes que no se pondrían normalmente, como contadores de lealtad sobre criaturas o contadores +1/+1 sobre tierras. Los contadores de palabra clave concederán al permanente esa palabra clave, incluso si no tiene sentido (como la habilidad de arrollar sobre un encantamiento que no sea criatura); los contadores +1/+1 no afectarán al permanente a menos que sea una criatura; y muchos contadores con nombre (como los contadores de alma) no tendrán ningún efecto a menos que el permanente receptor haga referencia a ellos de alguna forma.
-

Zona de explosión

Tierra

Esta tierra entra con un contador de carga sobre ella.

{T}: Agrega {C}.

{X}{X}, {T}: Pon X contadores de carga sobre esta tierra.

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

- 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.
- Todas las fichas tienen un valor de maná de 0 a menos que estén copiando algo o que fueran creadas con un coste de maná específico.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

Zona de guerra en disputa

Tierra

Siempre que una criatura te haga daño de combate, el controlador de esa criatura gana el control de esta tierra.

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Las criaturas atacantes obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad activada afecta a todas las criaturas atacantes, no solo a las que controlas.
- Los pronombres de segunda persona del singular en la condición de disparo de un permanente siempre se refieren al controlador actual del permanente.
- Ganar el control de la Zona de guerra en disputa no hace que se gire ni que se enderece.
- En algunos formatos para varios jugadores, las criaturas controladas por distintos jugadores pueden hacerte daño simultáneamente. Si se da el caso, controlas cada habilidad disparada y puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad en resolverse determinará quién acaba controlando la Zona de guerra en disputa.

---

## **NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *EL CONFÍN DE LA ETERNIDAD***

Burgeoning (Germinación)

{G}

Encantamiento

Siempre que un oponente juegue una tierra, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

- Los efectos que ponen tierras en el campo de batalla en vez de jugarlas no harán que se dispare la habilidad de la Germinación.
-

Deafening Silence (Silencio ensordecedor)

{W}

Encantamiento

Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo que no sea criatura cada turno.

- Los jugadores pueden lanzar cualquier cantidad de hechizos de criatura más un hechizo que no sea criatura cada turno.
- El Silencio ensordecedor buscará en el turno entero para ver si un jugador ya lanzó un hechizo que no sea criatura ese turno, incluso si el Silencio ensordecedor no estaba en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. En particular, no puedes lanzar el Silencio ensordecedor y luego lanzar otro hechizo que no sea criatura ese turno.
- Si lanzaste un hechizo que no sea criatura que fue contrarrestado, no puedes lanzar otro hechizo que no sea criatura ese turno.

---

Green Sun's Zenith (Cenit del sol verde)

{X}{G}

Conjuro

Busca en tu biblioteca una carta de criatura verde con valor de maná de X o menos, ponla en el campo de batalla y luego baraja. Baraja el Cenit del sol verde en la biblioteca de su propietario.

- Si el Cenit del sol verde es contrarrestado, ninguno de sus efectos sucederá. En particular, irá al cementerio de su propietario en vez de barajarse en la biblioteca de su propietario.
- En la mayoría de los casos, si eres el propietario del Cenit del sol verde y lo lanzas, barajarás tu biblioteca dos veces. En la práctica, es suficiente con barajar una vez, pero los efectos que se fijen en que barajas tu biblioteca (como el de la Sonda psicogénica) verán que barajaste dos veces.
- Si eres el propietario del Cenit del sol verde pero lo controla un oponente cuando se resuelve (probablemente porque lo lanzó), ese oponente busca en su biblioteca una carta de criatura adecuada y luego baraja esa biblioteca. Luego ese oponente baraja el Cenit del sol verde en tu biblioteca. En este caso, tú no barajarás ninguna biblioteca.

---

Magus of the Moon (Mago de la luna)

{2}{R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Las tierras no básicas son Montañas.

- Si una tierra no básica tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra, perderá esa habilidad antes de que pueda dispararse.
- Si una tierra no básica tiene una habilidad que hace que entre girada, perderá esa habilidad antes de que pueda aplicarse. Lo mismo ocurre con cualquier otra habilidad que modifique la manera en que la tierra entra o que se aplique “en cuanto” entre, como la de Vesuva o la de la Caverna de ánimas.
- Las tierras no básicas pierden cualquier otro tipo de tierra y habilidades que tuvieran. Ganan el tipo de tierra Montaña y la habilidad “{T}: Agrega {R}”.

- El Mago de la luna no afecta a los nombres ni a los supertipos. No convertirá ninguna tierra en una tierra básica ni removerá el supertipo legendario de una tierra legendaria, y las tierras no pasarán a llamarse “Montaña”.
- Si el Mago de la luna pierde sus habilidades, sigue convirtiendo las tierras no básicas en Montañas. Esto se debe a que los efectos que cambian los subtipos se aplican antes de tener en cuenta los efectos que remueven las habilidades, al margen del orden en que empezaron estos efectos.

Nexus of Fate (Nexo del destino)

{5}{U}{U}

Instantáneo

Juega un turno adicional después de este.

Si el Nexo del destino fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, muestra el Nexo del destino y barájalo en la biblioteca de su propietario.

- La última habilidad del Nexo del destino se aplica si fuera a ir a un cementerio de cualquier manera, incluso mientras se está resolviendo.

Paradox Haze (Bruma paradójal)

{2}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar jugador.

Al comienzo del primer mantenimiento de cada turno del jugador encantado, ese jugador obtiene un paso de mantenimiento adicional después de este paso.

- Si dos copias de la Bruma paradójal encantan al mismo jugador, ambas se disparan cuando comienza el primer mantenimiento del turno de ese jugador. El jugador obtendrá dos pasos de mantenimiento adicionales.
- Las habilidades que se disparan “al comienzo de [tu] mantenimiento” también se dispararán al comienzo de cada mantenimiento adicional.
- Si un efecto hace que el jugador encantado se salte su paso de mantenimiento, esta habilidad no se disparará.

Robe of Stars (Túnica de las estrellas)

{1}{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +0/+3.

*Proyección astral* — {1}{W}: La criatura equipada sale de fase.

Equipar {1}.

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear y así sucesivamente.

- En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anexados a ella (incluida la Túnica de las estrellas) salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase anexados a la criatura a la que estaban anexados cuando salieron de fase.
- En particular, esto significa que no puedes equipar la Túnica de las estrellas a otra criatura mientras esté fuera de fase. Si activas la habilidad Proyección astral de una Túnica de las estrellas anexada en respuesta a la habilidad de equipar, la Túnica de las estrellas saldrá de fase antes de que la habilidad de equipar se resuelva y no se moverá.
- Los permanentes vuelven a entrar en fase durante el paso de enderezar de su controlador, inmediatamente antes de que ese jugador enderece sus permanentes. Las criaturas que entran en fase de esta manera pueden atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- 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”.
- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de la Máquina de posesión (una carta del lanzamiento *Aetherdrift*), ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si un oponente gana el control de una de tus criaturas, esa criatura sale de fase y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, esa criatura entra en fase bajo tu control en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *EL CONFÍN DE LA ETERNIDAD*

Agitabismos titánico

{5} {R} {R}

Criatura artefacto — Robot

5/5

Cuando esta criatura entre, cualquier cantidad de artefactos objetivo que no sean criatura que controlas se convierten en criaturas artefacto 3/3. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final.

Cada criatura artefacto que controlas tiene las habilidades de reyerta, arrollar y prisa. *(Siempre que una criatura con la habilidad de reyerta ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste este combate.)*

- Si la primera habilidad del Agitabismos titánico hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, no cuenta como “tripular” ese Vehículo a efectos de cualquier habilidad que se dispare cuando un Vehículo es tripulado.
- Si la primera habilidad del Agitabismos titánico hace que un Vehículo se convierta en una criatura artefacto, su fuerza y resistencia base se fijarán en 3/3. Tripular ese Vehículo no restablecerá su fuerza ni su

resistencia. De manera similar, si la habilidad hace que un permanente con la habilidad de pertrechar se convierta en una criatura artefacto, poner una cantidad de contadores de carga sobre ella mayor o igual que la cantidad necesaria para que se convierta en una criatura artefacto no sobrescribirá la fuerza y resistencia base fijadas por la primera habilidad del Agitabismos titánico.

---

Báloth supremo

{3} {G}

Criatura — Bestia

10/10

Esta criatura entra girada con seis contadores de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Siempre que sacrifiques una tierra, crea una ficha de criatura Bestia verde 4/4 girada y endereza esta criatura.

{4}, sacrificar una tierra: Ganas 2 vidas.

- Si el Báloth supremo deja el campo de batalla al mismo tiempo que sacrificas una o más tierras (probablemente porque también sacrificaste al Báloth supremo), su segunda habilidad se dispara por cada una de esas tierras.
- 

Ciénaga vernal

Tierra — Pantano bosque

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

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

- Al contrario que otras tierras duales, la Ciénaga vernal tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas (como la habilidad de una ficha de Aterrizador) no podrá encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Umbral de Verdesagüe (del lanzamiento *Aetherdrift*).
- 

Cima radiante

Tierra — Montaña llanura

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

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

- Al contrario que otras tierras duales, la Cima radiante tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas (como la habilidad de una ficha de Aterrizador) no podrá encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Umbral de Solardiente (del lanzamiento *Aetherdrift*).
-

Despliegue solar

{3}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Cuando lances el próximo hechizo de artefacto este turno, ese hechizo gana la habilidad de estallido solar. *(Si es una criatura, entra con un contador +1/+1 sobre ella por cada color de maná usado para lanzarla. De lo contrario, entra con esa misma cantidad de contadores de carga sobre él.)*

- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de estallido solar, cada una de ellas se aplica. Por ejemplo, si activas las habilidades de dos copias del Despliegue solar y luego lanzas el Mekan autofabricado (una criatura artefacto), tendrá dos instancias de la habilidad de estallido solar y por lo tanto entrará con dos contadores +1/+1 sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo.
  - La habilidad de estallido solar verifica qué maná se usó para lanzar el hechizo. Si un efecto te permite usar maná “como si fuera” maná de cualquier color o tipo, eso te permite usar maná que no podrías usar de otra manera, pero no cambia el maná que usaste para lanzar el hechizo.
  - Los cinco colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. Incoloro no es un color.
- 

Director de impulsos

{3}

Criatura artefacto — Robot

3/2

Siempre que otro artefacto que no sea ficha que controlas entre, prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

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

Enjambre registrador

{1}{B}{G}

Criatura — Insecto

1/1

Vuela.

Siempre que sacrifiques una tierra, crea una ficha girada que es una copia de esta criatura si hay siete o más cartas de tierra en tu cementerio. De lo contrario, crea una ficha de criatura Insecto negra 1/1 girada con la habilidad de volar.

- La última habilidad del Enjambre registrador cuenta la cantidad de cartas de tierra en tu cementerio en cuanto se resuelve. Esto normalmente incluye la tierra que sacrificaste.
- La ficha que es una copia tendrá las habilidades del Enjambre registrador y podrá crear copias adicionales de sí misma.
- La ficha no copia si el Enjambre registrador está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el Enjambre registrador deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva y hay siete o más cartas de tierra en tu cementerio cuando la habilidad se resuelve, la ficha entrará igualmente como una copia del Enjambre registrador, usando los valores copiables del Enjambre registrador tal y como estaba por última vez en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que el Enjambre registrador se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, y hay siete o más cartas de tierra en tu cementerio cuando la habilidad se resuelve, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando el Enjambre registrador (para gustos, enjambres).

---

Explorahorizontes

{2}{G}

Criatura — Explorador insecto

2/4

Las tierras que controlas entran enderezadas.

Siempre que ataques a un jugador, crea una ficha de Aterrizador. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja".)*

- Si una tierra tiene una habilidad que dice que entra girada, eliges en qué orden se aplican el efecto de esa habilidad y el efecto de la primera habilidad de la criatura Explorahorizontes. Esto significa que puedes elegir que la tierra entre girada o enderezada. Si una tierra que controlas simplemente se pone en el campo de batalla girada sin que se aplique ningún efecto de reemplazo, siempre entra enderezada si controlas la criatura Explorahorizontes.
  - La última habilidad de la criatura Explorahorizontes se disparará una vez por cada jugador al que ataques.
-

Hogarmazón, sembraplanetas  
{1}{B}{R}{G}  
Artefacto legendario — Astronave  
Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 8+.*)  
2+ | {1}, {T}, sacrificar una tierra: Roba dos cartas.  
Puedes jugar una tierra adicional este turno.  
8+ | Vuela, vigilancia, prisa.  
Siempre que sacrifiques una tierra, cada oponente pierde 2 vidas.  
6/7

- El efecto de la segunda habilidad de Hogarmazón es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas la criatura Escultista de arrastres glaciares y activas la habilidad de Hogarmazón, podrás jugar tres tierras ese turno.
- La segunda habilidad de Hogarmazón no te permite jugar tierras en turnos de otros jugadores.

---

Kilo, Mente en su Apogeo  
{U}{R}{W}  
Criatura artefacto legendaria — Artífice robot  
3/3  
Prisa.  
Siempre que Kilo se gire, prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

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

Macizo deslumbrante  
Tierra — Montaña llanura  
(*{T}*: *Agrega {R} o {W}.*)  
Esta tierra entra girada.  
Ciclo {2}. (*{2}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

- Al contrario que otras tierras duales, el Macizo deslumbrante tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas (como la habilidad de una ficha de Aterrizador) no podrá encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Umbral de Solardiente (del lanzamiento *Aetherdrift*).

---

Maleza pútrida  
Tierra — Pantano bosque  
(*{T}*: *Agrega {B} o {G}.*)  
Esta tierra entra girada.  
Ciclo {2}. (*{2}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

- Al contrario que otras tierras duales, la Maleza pútrida tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que los efectos que buscan tierras básicas (como la habilidad de una ficha de Aterrizador) no podrá encontrarla, pero tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Umbral de Verdesagüe (del lanzamiento *Aetherdrift*).

---

Motor de perspicacia  
{2} {U}  
Artefacto  
{2}, {T}: Pon un contador de carga sobre este artefacto y luego roba una carta por cada contador de carga sobre él.

- Si el Motor de perspicacia deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, no se pondrá un contador de carga sobre él cuando la habilidad se resuelva. Usa la cantidad de contadores de carga sobre él tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas.

---

Navío de investigación de Uthros  
{2} {U}  
Artefacto — Astronave  
Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 12+.*)  
3+ | Siempre que lances un hechizo de artefacto, roba una carta. Pon un contador de carga sobre esta Astronave.  
12+ | Vuela.  
Esta Astronave obtiene +1/+0 por cada artefacto que controlas.  
0/8

- La habilidad disparada otorgada por la segunda habilidad del Navío de investigación de Uthros se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

---

Patrulla pacificadora

{2} {W}

Criatura artefacto — Soldado robot

0/0

Esta criatura entra con dos contadores +1/+1 sobre ella.

Siempre que un oponente cometa un crimen, proliferas.

*(Se comete un crimen si se hace objetivo a un oponente, a cualquier objeto que controle un oponente y/o a cartas en el cementerio de un oponente. Para proliferar, eliges cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pones sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Un jugador comete un crimen en cuanto lanza un hechizo, activa una habilidad o pone una habilidad disparada en la pila que hace objetivo a al menos un oponente, a al menos un permanente, hechizo o habilidad que controla un oponente y/o a al menos una carta en el cementerio de un oponente.
  - No es necesario que el hechizo o habilidad que constituyó un crimen se haya resuelto o se vaya a resolver. En cuanto hayas acabado de lanzar el hechizo, activar la habilidad o poner la habilidad disparada en la pila, cometiste un crimen.
  - Por ejemplo, una habilidad que se dispara cuando lances un hechizo que haga objetivo a un oponente se disparará a la vez que una habilidad que se dispara siempre que cometas un crimen. Esas habilidades se pueden poner en la pila en cualquier orden (si controlas ambas) y las dos se resolverán antes que el hechizo que hiciese que se dispararan.
  - Un jugador solo puede cometer un crimen por hechizo o habilidad que controla. Hacer objetivo a varios oponentes, permanentes, hechizos, habilidades y/o cartas con el mismo hechizo o habilidad no supondrá cometer varios crímenes.
  - Cambiar el objetivo o los objetivos de un hechizo o habilidad no afectará a si el controlador de ese hechizo o habilidad cometió un crimen. Solo los objetivos iniciales elegidos para ese hechizo o habilidad se usan para determinar si el controlador cometió un crimen.
  - Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
  - No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
  - Si un permanente o jugador tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que ese permanente o jugador obtenga contadores adicionales, ese permanente o jugador debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
  - Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.
-

Progenave exploradora

{G}

Artefacto — Astronave

Pertrechar. (*Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 8+.*)

3+ | Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

8+ | Vuela.

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de permanente desde tu cementerio sacrificando una tierra además de pagar sus otros costes.

4/4

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar cartas con el permiso que otorga la última habilidad de la Progenave exploradora. Por ejemplo, puedes lanzar un hechizo de criatura desde tu cementerio solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Sensor de larga distancia

{2} {R}

Artefacto

Siempre que ataques a un jugador, pon un contador de carga sobre este artefacto.

{1}, remover dos contadores de carga de este artefacto:

Descubre 4. Activa esto solo como un conjuro. (*Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 4 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.*)

- La primera habilidad del Sensor de larga distancia se disparará una vez por cada jugador al que ataques.
- Cuando descubres, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas la carta exiliada o si la pones en tu mano.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si la carta descubierta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si no puedes lanzar la carta descubierta (quizá porque no hay objetivos legales para el hechizo), la pones en tu mano.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de descubrir te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquiera de las dos mitades (siempre que su valor de maná sea menor o igual que el valor de descubrir del efecto), pero no ambas.
- Si descubres una carta de aventurero, una carta partida o una carta de dos caras modal, según el valor de descubrir del efecto, podrás lanzar esa carta con cualquier conjunto de características. Por ejemplo, si

descubres 4 y muestras la Giganta galvánica (una carta de aventurero de *Las tierras salvajes de Eldraine* con un valor de maná de 4), podrías lanzar la Giganta galvánica, pero no Leer la tormenta (su Aventura, que tiene un valor de maná de 7). Si descubres 7 y muestras la Giganta galvánica, puedes lanzar la Giganta galvánica o Leer la tormenta.

---

Siegamalezas de Evendo

{2} {R}

Criatura — Guerrero insecto

2/2

Siempre que sacrifiques un permanente que no sea ficha, exilia la primera carta de tu biblioteca.

Durante tu turno, mientras hayas sacrificado un permanente que no sea ficha este turno, puedes jugar cartas exiliadas con esta criatura.

{T}, sacrificar una tierra: Agrega {R} {R}.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga la segunda habilidad de la criatura Siegamalezas de Evendo. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- 

Szarel, Pastor del Génesis

{2} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Druida insecto

2/5

Vuela.

Puedes jugar tierras desde tu cementerio.

Siempre que sacrifiques otro permanente que no sea ficha durante tu turno, pon una cantidad de contadores +1/+1 igual a la fuerza de Szarel sobre hasta una otra criatura objetivo.

- La segunda habilidad de Szarel no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar tierras durante tu fase principal cuando tengas la prioridad y la pila esté vacía.
  - La segunda habilidad de Szarel no te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.
  - Si Szarel deja el campo de batalla al mismo tiempo que sacrificas uno o más otros permanentes que no sean fichas durante tu turno (probablemente porque también sacrificas a Szarel), su última habilidad se dispara por cada uno de esos otros permanentes que no sean fichas.
  - Si Szarel deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores +1/+1 pones sobre la criatura objetivo.
-

Usasobras eumidita

{2} {B} {B}

Criatura — Clérigo insecto

4/4

Siempre que esta criatura ataque, el jugador defensor y tú descartan una carta o sacrifican un permanente cada uno.

Robas una carta por cada carta de tierra que vaya a un cementerio de esta manera.

Replicar {6} {B} {B}. ({6} {B} {B}), *exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia 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.)*

- Cuando la primera habilidad de la criatura Usasobras eumidita se resuelva, eliges descartar una carta o sacrificar un permanente y luego el jugador defensor elige si descartar una carta o sacrificar un permanente. Si uno de esos jugadores no puede descartar una carta (por ejemplo, porque no tiene cartas en la mano), ese jugador *debe* sacrificar un permanente.
  - Robarás una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas de tierra que hayan ido a cementerios con los descartes y los sacrificios. Cuenta únicamente las cartas que son cartas de tierra en el cementerio. Si un jugador sacrifica una ficha de tierra, no robarás una carta por ella. De manera similar, si un jugador sacrifica a Ashaya, el Alma de lo Salvaje (que tiene una habilidad que hace que sea una tierra en el campo de batalla), es una carta de criatura en el cementerio, no una carta de tierra, por lo que no robarás una carta por ella.
  - Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas 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 de replicar. Una vez que 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, planeswalker o batalla, 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.
-

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