

Notas de la colección *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 13 de mayo de 2026

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como aclaraciones y reglamentaciones en torno a sus cartas. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones y malentendidos comunes que son inevitablemente causados 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 las secciones “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección.

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes* con el código de la colección MSH 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*, *El Confin de la Eternidad*, *Magic: The Gathering* | *Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering* | *Avatar: la leyenda de Aang*, *Lorwyn eclipsado*, *Magic: The Gathering* | *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Secretos de Strixhaven* y *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes*.

Las cartas nuevas de *Magic: The Gathering* | *Marvel Super Heroes* con los códigos de la colección MSC y MAR están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. También son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

Nueva palabra clave: potenciar

¿Qué sería de los superhéroes sin sus poderes? Muchos de los Héroes y Villanos de este lanzamiento tienen habilidades de *potenciar* que les permiten recurrir a esos poderes cuando están en el campo de batalla. Cada una de estas habilidades se puede activar solo una vez.

Capitana Marvel, guardiana de la Tierra

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Héroe kree humano

5/4

Destello.

Vuela, vínculo vital.

Potenciar — {5}{W}{W}: Pon un contador +1/+1 y un contador de indestructible sobre la Capitana Marvel.

(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)

Muertebot volador

{U}

Criatura artefacto — Villano robot

1/1

Vuela.

Potenciar — {5}{U}: Pon tres contadores +1/+1 sobre esta criatura. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- Una habilidad de potenciar es una habilidad activada especial. “Potenciar — [Coste]: [Efecto]” significa “[Coste]: [Efecto]”. Si este permanente entró este turno, resta el coste de maná de este permanente al coste de esta habilidad. Activa esto solo una vez”.
- Si activas la habilidad de potenciar de un permanente el mismo turno en el que entró, restas el coste de maná de ese permanente al coste de la habilidad de potenciar. Por ejemplo, imagina que quieres activar la habilidad de potenciar del Muertebot volador durante el turno en el que entra. La habilidad de potenciar de esta criatura cuesta {5}{U}. Dado que el coste de maná del Muertebot volador es de {U}, activar la habilidad de potenciar ese turno solo costaría {5}.
- Algunas habilidades de potenciar requieren objetivos o tienen objetivos opcionales. Si se eligen uno o más objetivos para una habilidad de potenciar y todos ellos son ilegales en cuanto la habilidad se resuelve (normalmente porque dejaron el campo de batalla en respuesta), la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Sin embargo, dado que la habilidad de potenciar ya se activó, no puede activarse de nuevo.

Nueva palabra clave: colaboración

¿Qué es mejor que un superhéroe? ¡Un grupo entero de superhéroes, obviamente! Algunos hechizos de este lanzamiento tienen la habilidad de *colaboración*, que te permite girar criaturas que controlas para obtener un efecto adicional de ese hechizo.

Ataque de helitransporte

{W}

Instantáneo

Colaboración 2. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más.)*

El Ataque de helitransporte hace 2 puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo. Si este hechizo se lanzó con colaboración, en vez de eso, hace 4 puntos de daño a esa criatura.

Agente Maria Hill

{W}

Criatura legendaria — Héroe espía humano

2/1

Siempre que la Agente Maria Hill se gire para pagar un coste de colaboración, pon un contador +1/+1 sobre ella y roba una carta.

- Si se pagó el coste de colaboración de un hechizo, el hechizo “se lanzó con colaboración”.
- La habilidad de colaboración no te permite pagar su coste más de una vez.
- Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de colaboración sin lanzarlo, no puedes pagar su coste de colaboración.
- Si copias un hechizo en la pila que se lanzó con colaboración, la copia también se lanza con colaboración.
- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para pagar un coste de colaboración, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- Si giras una criatura enderezada que está atacando o bloqueando para pagar un coste de colaboración, esa criatura no dejará de atacar o bloquear.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo “sin pagar su coste de maná”, puedes elegir pagar costes adicionales opcionales, como el coste de colaboración.

Nuevo tipo de encantamiento: Complot

Los supervillanos suelen tener entre manos un gran *complot* que quieren llevar a cabo. Complot es un nuevo tipo de encantamiento de este lanzamiento; pon uno (o más) en el campo de batalla y ponte manos a la obra para conseguir recompensas sustanciosas.

Construir un Cubo Cósmico

{2} {B}

Encantamiento — Complot

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Villano negra 2/1 con la habilidad de amenaza y pon un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el séptimo contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Cuando lo hagas, controlas al oponente objetivo durante su próximo turno. *(Ves todas las cartas que ese jugador podría ver y tomas todas las decisiones en su lugar.)*

- Complot es un tipo de encantamiento sin ningún significado para las reglas. No otorga al encantamiento ninguna habilidad intrínseca. Sin embargo, es posible que los efectos de otras cartas hagan referencia a Complots o cartas de Complot.

Nueva ficha predefinida: Vibranium

El metal raro *vibranium* aparece en forma de ficha predefinida que crean algunas cartas de los mazos de Commander de este lanzamiento.

T'Challa, la Pantera Negra
 {1}{G}{W}
 Criatura legendaria — Héroe noble humano
 2/2
 Siempre que T'Challa entre o ataque, crea una ficha de Vibranium girada. *(Es un artefacto con la habilidad de indestructible y "{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean artefacto".)*
 Siempre que lances un hechizo de artefacto con valor de maná de 4 o más, pon dos contadores +1/+1 sobre T'Challa.

- Las fichas de Vibranium son un tipo de ficha predefinida. Cada una de ellas tiene el subtipo de artefacto Vibranium, la habilidad de indestructible y "{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean artefacto".
- Puedes usar el {C} que agrega una ficha de Vibranium para cualquier cosa excepto un hechizo que no sean artefacto. Esto incluye pagar costes para activar habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto o pagar costes de rebatir, entre otros.

Palabra clave que regresa: confabular

A los villanos les encanta tramar planes con los que aumentar su poder, y ¿a quién no le gusta robar cartas? Por todo ello, no es de extrañar que la mecánica de *confabular* regrese en esta colección.

Científicos de I.M.A.
 {3}{U}
 Criatura — Villano científico humano
 3/3
 Cuando esta criatura entre, confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*
 Ciclo de tierras básicas {2}. *({2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)*

- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador +1/+1.

- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Si descartas una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada. Las habilidades que se disparan “siempre que una criatura que controlas confabule” se dispararán.

Mecánica que regresa: cartas de dos caras

¡Las cartas de dos caras están de regreso! Las de esta colección son cartas de dos caras modales, por lo que puedes lanzar cualquier cara desde tu mano, y también tienen una habilidad que les permite transformarse (antes, las cartas de dos caras modales no se podían transformar, pero las reglas se actualizaron con el lanzamiento de *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man* para que cualquier carta de dos caras modal pueda transformarse siempre y cuando la otra cara sea un permanente).

Bruce Banner
 {U}
 Criatura legendaria — Héroe científico humano
 1/1
 {X}{X}, {T}: Roba X cartas. Activa esto solo como un conjuro.
 {2}{R}{R}{G}{G}: Transforma a Bruce Banner. Activa esto solo como un conjuro.
 //
 El increíble Hulk
 {2}{R}{R}{G}{G}
 Criatura legendaria — Héroe berserker gamma
 8/8
 Alcance, arrolla.
Enfurecer — Siempre que El increíble Hulk reciba daño, pon un contador +1/+1 sobre él. Si está atacando, enderézalo y hay una fase de combate adicional después de esta fase.

Jugar con cartas de dos caras modales

- Para determinar si es legal jugar una carta de dos caras modal, considera solo las características de la cara que vayas a jugar e ignora las características de la otra cara. Por ejemplo, si un efecto impide que lances hechizos con valor de maná de 2 o menos, no puedes lanzar a Bruce Banner, pero sí que puedes lanzar a El increíble Hulk.
- Si un efecto te permite jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre un grupo de cartas, puedes jugar o lanzar una carta de dos caras modal con cualquier cara que cumpla los criterios de ese efecto. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar hechizos verdes desde tu cementerio, puedes lanzar a El increíble Hulk, pero no a Bruce Banner.
- Si un efecto te permite poner una carta con características concretas en el campo de batalla sin pedirte que la juegues o la lances, solo consideras las características de la cara frontal de una carta de dos caras modal para ver si esa carta es apropiada. Si lo es, entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba.
- El valor de maná de una carta de dos caras modal se basa en las características de la cara que se está considerando. En la pila o en el campo de batalla, considera la cara que esté boca arriba. En todas las demás

zonas, considera solo la cara frontal. Esto es distinto a cómo se determina el valor de maná de otras cartas de dos caras.

- Una carta de dos caras modal se puede transformar o se puede poner en el campo de batalla transformada. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores. Si un efecto te indica que transformes una carta de dos caras modal en el campo de batalla, solo se transforma si su otra cara tiene un tipo de permanente (es decir, si no es un instantáneo ni un conjuro). Si no lo tiene, no se transformará. De manera similar, si un efecto intenta poner en el campo de batalla una carta de dos caras modal transformada, entrará transformada si su cara posterior tiene un tipo de permanente. Si no lo tiene, permanecerá en su zona actual.

Información general sobre las cartas de dos caras

- Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras esté en la pila o en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro grupo de características se ignora.
- Mientras una carta de dos caras no esté en la pila o en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características de Bruce Banner en el cementerio, incluso si era El increíble Hulk en el campo de batalla.
- Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, se puede elegir el nombre de cualquiera de las caras. Si ese efecto o una habilidad vinculada hacen referencia a un hechizo con el nombre elegido que se está lanzando y/o a una tierra con el nombre elegido que se está jugando, solo tiene en cuenta el nombre elegido, no el nombre de la otra cara.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta.
- Una o ambas caras de una carta de dos caras puede incluir un recordatorio sobre lo que hay en la otra cara. El texto recordatorio no tiene ningún efecto en el juego.
- Cada carta de dos caras tiene un icono en la esquina superior izquierda de cada cara. En el caso de las cartas de dos caras modales de esta colección, estos iconos son un triángulo negro para la cara frontal y un triángulo doble blanco para la cara posterior.

Habilidad de palabra clave que regresa: ∞ (símbolo de infinito)

La Gema de la Mente

{1} {W}

Artefacto legendario — Piedra del-Infinito

Indestructible.

{T}: Agrega {W}.

{5} {W}, {T}: Aprópiate de La Gema de la Mente. *(Una vez apropiada, su habilidad de ∞ pasa a estar activa.)*

∞ — Al comienzo de tu paso final, exilia hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- “Apropiada” es una designación que tiene el permanente una vez que una habilidad te indique que te apropias de él. No tiene ningún significado de reglas especial; solo es una designación que puede verificar la habilidad de ∞ (y, teóricamente, otros efectos).

- Hasta que esté apropiada, La Gema de la Mente no tiene la habilidad que aparece después del símbolo de infinito, y tampoco tiene esa habilidad en zonas que no sean el campo de batalla.
- El hecho de estar apropiada no se puede copiar, por lo que, si algo se convierte en una copia de La Gema de la Mente, el jugador debe apropiarse de ella por separado. De manera similar, si La Gema de la Mente ya está apropiada y se convierte en una copia de otra cosa, seguirá estando apropiada, aunque es muy posible que eso no importe hasta que el efecto de copia termine.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Agente carmesí
 {3} {R}
 Criatura artefacto — Villano humano
 3/2

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

Cuando esta criatura entre, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

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

Alianza cruel
 {2} {B}
 Conjuro
 Colaboración 2. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más.)*
 Exilia la criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos. Si este hechizo se lanzó con colaboración, en vez de eso, exilia la criatura objetivo y ganas 3 vidas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Alianza cruel intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Andanada de ataques fotónicos
 {X} {R} {R}
 Conjuro
 Cuando lances este hechizo, cópialo X veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.
 La Andanada de ataques fotónicos hace 1 punto de daño a la criatura objetivo.

- Cuando se resuelve la primera habilidad de la Andanada de ataques fotónicos, crea X copias de la Andanada de ataques fotónicos. Esas copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que

se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán. Las copias se resolverán como hechizos normales, después de que los jugadores tengan la oportunidad de lanzar hechizos y activar habilidades.

- La primera habilidad de la Andanada de ataques fotónicos se resuelve antes que la propia Andanada de ataques fotónicos. Se resuelve y crea copias incluso si la Andanada de ataques fotónicos fue contrarrestada o dejó la pila por cualquier razón.
- Cada una de las copias tendrá el mismo objetivo que el hechizo original, a menos que elijas nuevos. Si no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal). Si hay múltiples copias, puedes cambiar los objetivos de cada una de ellas a otros objetivos legales distintos.

Antorcha Humana, Johnny Storm

{2} {R}

Criatura legendaria — Héroe humano

2/2

Vuela.

Siempre que robes una carta, si controlas otro Héroe, la Antorcha Humana hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

Potenciar — {6} {R}: Pon tres contadores +1/+1 sobre la Antorcha Humana. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- Si no controlas otro Héroe cuando robas una carta, la habilidad de la Antorcha Humana no se disparará. Si no controlas uno en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no tendrá ningún efecto. Da igual si el Héroe que controlas en cuanto la habilidad se resuelve es el mismo que el que controlabas cuando se disparó.

Apoteosis llameante

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+1 hasta el final del turno. Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el hechizo intente resolverse (probablemente porque dejó el campo de batalla en respuesta), no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se exiliará ninguna carta.
-

Arco de Ojo de Halcón

{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de alcance.

Siempre que la criatura equipada se gire, hace 1 punto de daño a cada oponente.

Equipar {1}. (*{1}*: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- Para que se dispare la segunda habilidad del Arco de Ojo de Halcón, la criatura equipada debe pasar de estar enderezada a estar girada. Si un efecto intenta girar la criatura, pero ya estaba girada en ese momento, la habilidad no se disparará.

Ares, dios de la guerra

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Villano guerrero deidad

4/3

Ares ataca cada combate si puede.

Siempre que una criatura atacante que controlas muera, regresa esa carta a la mano de su propietario.

- Si Ares no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- La segunda habilidad de Ares se aplica al propio Ares si muere mientras está atacando.

Armadura de Iron Man

{3}

Artefacto — Equipo

Cuando este Equipo entre, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+1 y tiene la habilidad de volar.

{2}: Si este Equipo no es una criatura, se convierte en una criatura artefacto Héroe Constructo 0/0 con la habilidad de volar y “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas” hasta el final del turno.

Equipar {2}.

- Un efecto que indica que un permanente se convierte en una “criatura artefacto [tipo o tipos de criatura]” permite que el objeto conserve todos sus tipos y subtipos de carta anteriores excepto los tipos de criatura, que sobrescribirá.
 - La Armadura de Iron Man sigue siendo un Equipo después de que se resuelva su tercera habilidad. Sin embargo, si se anexa a una criatura en cuanto esa habilidad se resuelve, se desanexará de esa criatura. Mientras la Armadura de Iron Man sea una criatura, no puede anexarse a otra criatura.
-

Arnim Zola, biofanático
{2}{B}
Criatura artefacto legendaria — Villano científico
2/3
{3}, {T}: Crea una ficha de criatura Villano negra 2/1 girada con la habilidad de amenaza. Activa esto solo si hay dos o más cartas de criatura en tu cementerio. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Una vez que hayas activado la habilidad de Arnim Zola, remover cartas de criatura de tu cementerio no evitará que la habilidad se resuelva.

Attuma, caudillo atlante
{2}{U}{U}
Criatura legendaria — Villano guerrero tritón
3/4
Los otros Tritones que controlas obtienen +1/+1.
Siempre que uno o más Tritones que controlas ataquen a un jugador, roba una carta.

- La última habilidad de Attuma se disparará una vez por cada jugador al que ataques con uno o más Tritones.
- Las criaturas que entran atacando nunca se declararon como atacantes y, por lo tanto, no harán que la última habilidad de Attuma se dispare.

Ayudante hidráulico
{1}{U}
Criatura artefacto — Robot
2/3
Defensor.
{T}: Agrega {U}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean artefacto.

- Puedes usar el maná agregado por la última habilidad en cualquier cosa que no sea un hechizo que no sea artefacto. Esto incluye lanzar hechizos de artefacto, pagar costes para activar las habilidades de artefactos y de permanentes que no sean artefacto, pagar costes de rebatir, etc.

Barón Helmut Zemo
{B}{B}{B}
Criatura legendaria — Villano noble humano
3/3
Siempre que lances un hechizo negro desde tu mano, el Barón Helmut Zemo confabula.
Alardear — Exiliar cualquier cantidad de cartas negras de tu cementerio con quince o más símbolos de maná negro entre sus costes de maná: Copia esas cartas exiliadas. Puedes lanzar hasta tres de las copias sin pagar sus costes de maná. *(Activa esto solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez por turno.)*

- Una habilidad de alardear se puede activar en cualquier momento después de que la criatura con esa habilidad sea declarada como atacante. Esto puede ser antes de que se declaren bloqueadoras, después de que se declaren bloqueadoras pero antes de que se haga daño de combate, durante el combate después de que se haga el daño de combate, durante la fase principal poscombate, durante el paso final o, en algunos casos poco habituales, durante el paso de limpieza.
- Si no es tu turno y ganas el control de una criatura con la habilidad de alardear después de que esa criatura ataque, puedes activar la habilidad de alardear de esa criatura si no se activó aún ese turno.
- Si una criatura con la habilidad de alardear se pone en el campo de batalla atacando, no fue declarada como criatura atacante. Su habilidad de alardear no puede activarse ese turno.
- Si un efecto agrega fases de combate adicionales a un turno y una criatura con una habilidad de alardear ataca más de una vez durante ese turno, su habilidad de alardear solo se sigue pudiendo activar una vez.
- Los símbolos de maná híbrido que incluyen negro cuentan para el coste de la habilidad de alardear del Barón Helmut Zemo. Por ejemplo, una carta con coste de maná de $\{2\}\{U/B\}\{U/B\}$ tiene dos símbolos de maná negro en su coste de maná.
- Lanzas las copias mientras la habilidad de alardear del Barón Helmut Zemo se resuelve y sigue en la pila. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno.
- Si una de las cartas exiliadas tiene $\{X\}$ en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzar la copia 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 colaboración. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el de Titania, guerrera aguerrida, debes pagarlos para lanzarlo.
- Cualquier copia que no lances dejará de existir la próxima vez que se realicen acciones basadas en estado.
- Si vuelves a activar la habilidad de alardear del Barón Helmut Zemo, copias solo las cartas exiliadas para activar la habilidad en esa ocasión. No copias ninguna de las cartas que exiliaste para activar la habilidad de alardear la primera vez.

Barón Strucker, cabecilla de HYDRA

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

Criatura legendaria — Villano humano

2/2

Te cuesta $\{1\}$ menos lanzar hechizos de Villano.

Siempre que otro Villano que controlas entre, puedes hacer que confabule. Haz esto solo una vez por turno.

(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)

- 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.
- “Haz esto solo una vez por turno” te permite elegir si el Villano confabula o no en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si no confabula, la habilidad se disparará de nuevo la próxima vez que se cumpla la condición. Una vez que eliges hacerlo, la habilidad ya no se disparará más durante el resto del turno y todas las demás copias de la habilidad que ya se dispararon y están en la pila no tendrán ningún efecto.

Batalla épica

{2}{G}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- Duplica la fuerza y la resistencia de la criatura objetivo hasta el final del turno.
- La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente.

- Para duplicar la fuerza y la resistencia de una criatura, esa criatura obtiene +X/+Y, donde X es la fuerza de esa criatura e Y es la resistencia de esa criatura cuando se resuelve la Batalla épica.
-

Bestia, acróbata erudito

{3}{G/U}

Criatura legendaria — Héroe científico mutante

3/3

Mientras hayas puesto uno o más contadores +1/+1 sobre Bestia este turno, tiene la habilidad de volar.

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

- Una vez que Bestia sea bloqueado, poner un contador +1/+1 sobre él para que tenga la habilidad de volar no hará que deje de estar bloqueado.
-

Bioquímico valiente

{1}{U}

Criatura — Científico humano

1/3

Potenciar — {5}{U}: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y roba dos cartas. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- La habilidad de potenciar del Bioquímico valiente no le hace objetivo. Si ya no está en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelve, robarás dos cartas igualmente.
-

Bola Veloz, nuevo guerrero

{2}{U/R}

Criatura legendaria — Héroe humano

2/2

Siempre que un jugador lance un hechizo que haga objetivo a Bola Veloz, obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Puedes elegir nuevos objetivos para ese hechizo.

- La habilidad de Bola Veloz 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.
- 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).

Bruce Banner
{U}
Criatura legendaria — Héroe científico humano
1/1
{X}{X}, {T}: Roba X cartas. Activa esto solo como un conjuro.
{2}{R}{R}{G}{G}: Transforma a Bruce Banner. Activa esto solo como un conjuro.
//
El increíble Hulk
{2}{R}{R}{G}{G}
Criatura legendaria — Héroe berserker gamma
8/8
Alcance, arrolla.
Enfurecer — Siempre que El increíble Hulk reciba daño, pon un contador +1/+1 sobre él. Si está atacando, enderézalo y hay una fase de combate adicional después de esta fase.

- Si varias fuentes hacen daño a El increíble Hulk al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas lo bloquearon, su habilidad de enfurecer solo se disparará una vez.
- Si El increíble Hulk recibe daño letal, su habilidad de enfurecer se dispara. El increíble Hulk deja el campo de batalla antes de que esa habilidad se resuelva y no pondrás un contador +1/+1 sobre él. En ese o en cualquier otro caso en el que El increíble Hulk ya no esté en el campo de batalla cuando su habilidad de enfurecer se resuelva, si estaba atacando, habrá igualmente una fase de combate adicional después de esta fase.

Brutos de Roxxon
{4}{B}
Criatura — Villano berserker humano
4/4
Amenaza. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)
Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
Ciclo de tierras básicas {2}. ({2}, *descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.*)

- Para que se dispare la segunda habilidad de los Brutos de Roxxon, no es necesario que estuvieran bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras la controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Bullseye, matón mortífero

{2} {B/R}

Criatura legendaria — Villano asesino humano

2/3

Cuando Bullseye entre, puedes sacrificar un artefacto o descartar una carta que no sea tierra. Cuando lo hagas, Bullseye hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo. {3}, {T}, sacrificar un artefacto o descartar una carta que no sea tierra: Bullseye hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo para la primera habilidad de Bullseye cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas un artefacto o descartas una carta que no sea tierra 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.
-

Calavera, mercenario malicioso

{3} {B}

Criatura legendaria — Villano mercenario humano

3/3

Toque mortal.

Siempre que otro Villano que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre Calavera. Hace 2 puntos de daño a cada oponente. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si uno o más Villanos que controlas entran simultáneamente, la última habilidad de Calavera solo se disparará una vez.
 - Si Calavera entra al mismo tiempo que otros Villanos que controlas, su habilidad se disparará.
-

Cangrejería atlante

{2} {U}

Criatura — Soldado tritón

3/2

Vigilancia.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- Para que se dispare la habilidad de la Cangrejería atlante, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras la controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Capa y Puñal, entrelazados
{1}{W}{B}
Criatura legendaria — Héroe humano
2/2

Toque mortal, vínculo vital.

Cuando Capa y Puñal entren, elige un oponente objetivo y hasta una criatura objetivo que controla. Muestra su mano. Puedes exiliar una carta que no sea tierra de su mano o la criatura elegida hasta que Capa y Puñal dejen el campo de batalla.

- Si exilias una carta de la mano de un oponente, regresa a su mano justo después de que Capa y Puñal dejen el campo de batalla. Si exilias una criatura, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario justo después de que Capa y Puñal dejen el campo de batalla.
- Si Capa y Puñal dejan el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, el oponente objetivo mostrará su mano igualmente, pero no se exiliará ninguna carta ni criatura.
- 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.
- Si la criatura está controlada por cualquier jugador excepto el oponente objetivo en el momento en el que la última habilidad de Capa y Puñal intenta resolverse, la criatura es un objetivo ilegal. Sin embargo, es posible que la habilidad se resuelva igualmente si el oponente sigue siendo un objetivo legal (ver más abajo).
- Si se eligen dos objetivos para la última habilidad de Capa y Puñal y uno de esos objetivos es ilegal cuando la última habilidad se resuelve, hará todo lo que pueda. Si la criatura sigue siendo un objetivo legal, pero el oponente no lo es, el oponente no mostrará su mano y puedes exiliar la criatura elegida. Si el oponente es un objetivo legal, pero la criatura no lo es, el oponente mostrará su mano y puedes exiliar una carta que no sea tierra de ahí. Si todos los objetivos son ilegales, la habilidad no hará nada.

Capitán América, Alas de la Libertad
{2}{W}
Criatura legendaria — Héroe soldado humano
3/1

Vuela, daña primero, rebatir {1}.

Siempre que el Capitán América ataque, cada otro Héroe que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la resistencia del Capitán América.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Capitán América.
 - Si el Capitán América ya no está en el campo de batalla en el momento en el que su última habilidad se resuelve, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

Capitán América, Leyenda Viviente

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe soldado humano

3/4

Vigilancia.

Siempre que una criatura que controlas se gire durante tu turno, si es la primera vez que esa criatura se giró este turno, enderézala.

- Si un efecto intenta girar una criatura que ya está girada, no sucede nada. Esa criatura no “se gira” y la última habilidad del Capitán América no se dispara.
- La última habilidad del Capitán América tiene en cuenta cualquier momento en el que una criatura que controlas se giró previamente durante el turno, sin importar quién la controlaba en ese momento o si el Capitán América estaba en el campo de batalla en ese momento.

Capitán América, supersoldado

{1}{W}{W}

Criatura legendaria — Héroe soldado humano

3/2

Daña primero.

El Capitán América entra con un contador de escudo sobre él. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruido, en vez de eso, remueve un contador de escudo de él.)*

Mientras el Capitán América tenga un contador de escudo sobre él, tú y los otros Héroe que controlas tienen la habilidad de antimaleficio.

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
 - Remover un contador de escudo cuando un permanente fuera a recibir daño o a ser destruido no es lo mismo que regenerar ese permanente.
 - Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
 - Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
 - Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
 - “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.
-

Capitán Mar-Vell, héroe espacial

{4}{W}

Criatura legendaria — Héroe soldado kree

4/4

Vuela, vigilancia.

Conciencia cósmica — Mientras un oponente haya lanzado un hechizo este turno, puedes lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello.

- No es necesario que el Capitán Mar-Vell estuviera en el campo de batalla en el momento del turno en el que un oponente lanzó un hechizo. Si un oponente lanza un hechizo y luego el Capitán Mar-Vell entra al campo de batalla bajo tu control más adelante en el turno, puedes lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello ese turno mientras controles al Capitán Mar-Vell.

Cárcel de supervillanos

{1}{W}

Encantamiento

Destello.

Cuando este encantamiento entre, exilia la criatura girada objetivo que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla.

- Si la Cárcel de supervillanos deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada 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 una ficha de criatura es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.

Chaqueta Amarilla, saqueador cruel

{1}{B}

Criatura legendaria — Villano bribón humano

1/2

Vuela.

Siempre que otro Villano que controlas entre, Chaqueta Amarilla obtiene +1/+0 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Varias copias de la habilidad de vínculo vital son redundantes.
-

Científica Suprema de I.M.A.

{U} {B}

Criatura legendaria — Villano científico humano

2/2

Pagar 2 vidas: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas de una fuente artefacto. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Activa esto solo durante tu turno y solo una vez por turno. (*Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.*)

- La fuente de la copia de la habilidad de la Científica Suprema de I.M.A. es la misma que la fuente de la habilidad original.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La habilidad de la Científica Suprema de I.M.A. hace objetivo a una habilidad activada o disparada que está en la pila y crea una o más copias adicionales de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane habilidades.
- Una “fuente artefacto” es un permanente, hechizo o carta en cualquier zona con el tipo de carta “artefacto”. Por ejemplo, la habilidad de la Científica Suprema de I.M.A. puede hacer objetivo a una habilidad de ciclo que activaste si la carta descartada es una carta de artefacto.
- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa primera habilidad 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 la primera habilidad y por la copia. Por ejemplo, si se copia la primera habilidad de la Lente extraplanar de la colección *Mirrodin* (“Cuando este artefacto entre, puedes exiliar la tierra objetivo que controlas”) y exilias dos tierras, la segunda habilidad de la Lente extraplanar (“Siempre que una tierra con el mismo nombre que la carta exiliada se gire para obtener maná, su controlador agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra”) se disparará siempre que una tierra con el mismo nombre que cualquiera de las cartas exiliadas se gire para obtener maná.
- La habilidad de la Científica Suprema de I.M.A. puede copiar cualquier habilidad activada o disparada en la pila, no solo una con objetivos.
- Crear una copia de una habilidad activada no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador activa una habilidad.
- Las habilidades que digan que una habilidad disparada se dispara más veces no se aplicarán a copiar una habilidad disparada.
- La copia se resolverá antes que la habilidad original.
- La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad 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 la habilidad copiada es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si la habilidad copiada tiene una X cuyo valor fue determinado al activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.

- Si la habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con las habilidades que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste de activación para la copia. Sin embargo, los efectos basados en esos costes que fueron pagados para la habilidad original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. En particular, si una habilidad disparada pide a su controlador pagar un coste, pagas el coste de la copia si deseas pagarlo.

Coche volador de S.H.I.E.L.D.

{2}{U}

Artefacto — Vehículo

3/3

Destello.

Vuela.

Cuando este Vehículo entre, exilia hasta una criatura objetivo que controlas. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

Tripular 1.

- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Colleen Wing, samurái callejera

{1}{W}

Criatura legendaria — Héroe samurái humano

2/2

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que controlas, pon un contador +1/+1 sobre

Colleen Wing. Adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo.*)

- La última habilidad de Colleen Wing 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.
- La última habilidad de Colleen Wing se dispara cuando lanzas un hechizo que tiene varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea una criatura que controlas. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que hace objetivo varias veces a una criatura que controlas ni si hace objetivo a varias criaturas que controlas.

Congelado

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando esta Aura entre, gira la criatura encantada.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y no se puede enderezar.

- Si el coste de una habilidad o el coste adicional de un hechizo requiere que se enderece una criatura encantada con Congelado, ese coste no se puede pagar. Si un hechizo o habilidad que se resuelva dice que un jugador puede enderezar esa criatura, ese jugador no puede elegir hacerlo.
- Si un efecto de reemplazo permite a un jugador modificar o reemplazar un evento enderezando una criatura encantada con Congelado, ese jugador puede aplicar ese efecto de reemplazo, pero la criatura no se enderezará. Si el evento original se sustituye por completo, el evento original no sucederá.

Conspiración de los Thunderbolts

{3} {B}

Encantamiento

Destello.

Siempre que un Villano que controlas muera, regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador de consumación sobre él. Esa criatura es un Héroe además de sus otros tipos. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- La criatura que regresa al campo de batalla es un Héroe además de sus otros tipos desde el momento en el que entra. Si una habilidad se dispara siempre que un Héroe que controlas entre, esa habilidad se disparará.
 - Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
 - Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
 - Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
 - Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
-

Construir un Cubo C3smico

{2} {B}

Encantamiento — Complot

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Villano negra 2/1 con la habilidad de amenaza y pon un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el s3ptimo contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Cuando lo hagas, controlas al oponente objetivo durante su pr3ximo turno.
(Ves todas las cartas que ese jugador podr3a ver y tomas todas las decisiones en su lugar.)

- Para que se dispare la primera habilidad de Construir un Cubo C3smico, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se rob3 la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparar3.
- No eliges un objetivo para la 3ltima habilidad de Construir un Cubo C3smico cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas Construir un Cubo C3smico 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.
- El jugador al que est3s controlando sigue siendo el jugador activo durante ese turno.
- Solo controlas al jugador. No controlas ning3n permanente, hechizo o habilidad de ese jugador.
- Mientras controles a otro jugador, tambi3n sigues tomando tus propias elecciones y decisiones.
- Mientras controles a otro jugador, puedes ver todas las cartas en el juego que pueda ver ese jugador. Esto incluye las cartas en la mano de ese jugador, los permanentes boca abajo que controla, las cartas boca abajo en el exilio que puede ver y cualquier carta en su biblioteca que pueda ver.
- No puedes ver las cartas del sidebar de un jugador al que est3s controlando. Si un efecto indica que ese jugador elige una carta de fuera del juego, no puedes hacer que ese jugador elija una carta.
- Mientras controles a otro jugador, realizas todas las elecciones y tomas todas las decisiones que ese jugador pueda o deba hacer. Esto incluye elecciones sobre qu3 hechizos lanzar o qu3 habilidades activar, as3 como cualquier decisi3n necesaria para habilidades disparadas o cualquier otra cosa.
- Solo puedes usar los recursos del jugador afectado (cartas, man3, etc.) para pagar los costes del 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.
- No puedes hacer que el jugador al que controlas conceda. Ese jugador puede conceder en cualquier momento, incluso mientras lo est3s controlando.
- No puedes tomar ninguna decisi3n ni realizar ninguna elecci3n ilegal ni puedes hacer nada que ese jugador no pudiese hacer. No puedes realizar elecciones ni tomar decisiones 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 tomar3a normalmente (como hace la Maestr3a estrat3gica), ese efecto tiene precedencia. En otras palabras, si el jugador afectado no tomar3a una decisi3n, t3 no tomar3as esa decisi3n mientras controlas a ese jugador.
- No puedes realizar elecciones ni tomar decisiones por el jugador que se necesitasen por las reglas de torneos, como aceptar un empate intencional o llamar a un juez.
- Se sobrescribir3n los varios efectos de controlar a un jugador que afecten al mismo jugador. El 3ltimo que se crea es el que tiene efecto.

- Si el jugador objetivo se salta su próximo turno, lo controlarás durante el próximo turno que vaya a jugar.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, ganar el control de un jugador hace que ganes el control de cada jugador de ese equipo.
-

Cruzada de Murdock

{1}{W}

Conjuro

Colaboración 4. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 4 o más.)*

Elige uno. Si este hechizo se lanzó con colaboración, en vez de eso, elige ambos.

- *Justicia callejera* — Exilia la criatura objetivo con resistencia de 4 o más.
- *Justicia legal* — Exilia el encantamiento objetivo con valor de maná de 4 o más.

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

Cubo Cósmico

{5}

Artefacto

Rebatir {2}.

Siempre que ataques, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar un hechizo de entre ellas con valor de maná menor o igual que la mayor fuerza entre las criaturas atacantes que controlas sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Eliges si lanzar un hechizo de entre las seis primeras cartas de tu biblioteca en cuanto se resuelve la última habilidad del Cubo Cósmico. No puedes esperar y lanzar uno más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
 - 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
 - Si un 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.
-

Daredevil, el Hombre sin Miedo
{2} {R} {W}
Criatura legendaria — Héroe humano
3/4

Vigilancia, prisa.

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

Siempre que ataques, puedes exiliar la primera carta de tu biblioteca. Si esa carta es una carta de Héroe, Daredevil obtiene +2/+1 hasta el final del turno. Puedes jugar esa carta este turno.

- Daredevil te permite 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, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- El hecho de que la carta exiliada sea una carta de Héroe solo determina si Daredevil obtiene +2/+1 hasta el final del turno. Puedes jugar la carta exiliada ese turno de todos modos.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Demasiado malo para estar muerto
{2} {B}

Conjuro

Colaboración 4. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 4 o más.)*

Elige la carta de criatura objetivo en tu cementerio con valor de maná de 4 o menos. Si este hechizo se lanzó con colaboración, en vez de eso, elige la carta de criatura objetivo en tu cementerio. Regresa la carta elegida al campo de batalla.

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

Despoderizar

{2} {U}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante.

La criatura objetivo obtiene -4/-0 hasta el final del turno.

Roba una carta.

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

Doc Samson, superpsiquiatra

{4} {G}

Criatura legendaria — Héroe doctor gamma

3/6

Si fueras a poner uno o más contadores sobre un permanente que controlas, en vez de eso, pon esa misma cantidad más uno de cada uno de esos tipos de contadores sobre ese permanente.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la fuerza de Doc Samson.

- Si un permanente que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores sobre él, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
- En el caso poco habitual de que controles dos copias de Doc Samson, la cantidad de contadores que pones sobre un permanente que controlas es la cantidad original más dos. Si controlas tres copias de Doc Samson, es la cantidad original más tres, 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.

Doctor Muerte

{4} {B} {B}

Criatura legendaria — Villano científico humano

3/3

Cuando el Doctor Muerte entre, crea dos fichas de criatura artefacto Villano Robot incoloras 3/3 llamadas Muertebot.

Mientras controles una criatura artefacto o un Complot, el Doctor Muerte tiene la habilidad de indestructible.

Al comienzo de tu paso final, robas una carta y pierdes 1 vida.

- El daño que recibe el Doctor Muerte se contabiliza igualmente, aunque tenga la habilidad de indestructible. Por ejemplo, si el Doctor Muerte recibe una cantidad de daño que sería letal y después pierde la habilidad de indestructible (probablemente porque pierdes el control de todas tus criaturas artefacto y Complots), se destruirá la próxima vez que se realicen acciones basadas en estado.
 - La verificación de si una criatura que recibió daño de una fuente con la habilidad de toque mortal es destruida solo se produce la primera vez que se realizan acciones basadas en estado tras el evento de asignación de daño. Por ejemplo, si el Doctor Muerte recibe 1 punto de daño de una criatura con la habilidad de toque mortal mientras tiene la habilidad de indestructible, no morirá si pierde la habilidad de indestructible posteriormente ese turno.
-

Dominación robótica

{3} {B}

Encantamiento — Complot

Siempre que una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde cualquier parte, robas una carta, pierdes 1 vida y pones un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el tercer contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo y crea tres fichas de criatura artefacto Villano Robot incoloras 2/2.

- La primera habilidad de la Dominación robótica se dispara cuando una o más cartas de criatura vayan a tu cementerio desde cualquier parte. Es distinto a las habilidades que se disparan cuando una criatura muere. En particular, una carta que no sea criatura en el campo de batalla que se convierte en una criatura y luego muere (como una tierra animada) no hará que se dispare esta habilidad. De manera similar, una carta de criatura en el campo de batalla que se convirtió en un permanente que no sea criatura hará que esta habilidad se dispare cuando esa carta vaya a tu cementerio.
 - Si la Dominación robótica va a tu cementerio desde el campo de batalla al mismo tiempo que una o más cartas de criatura van a tu cementerio, su primera habilidad no se disparará. Del mismo modo, si la Dominación robótica se convierte en una criatura y luego muere, su primera habilidad no se disparará.
 - Que mueran fichas de criatura que controlas no hará que se dispare la primera habilidad de la Dominación robótica.
 - Si la Dominación robótica no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve, no podrás sacrificarla, pero los otros efectos sucederán igualmente. Crearás las fichas de Villano Robot.
-

Dron de Ultrón

{3}

Criatura artefacto — Villano robot

2/3

Potenciar — {6}: Pon dos contadores +1/+1 sobre esta criatura y crea una ficha de criatura artefacto Villano Robot incolora 2/2. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- La habilidad de potenciar del Dron de Ultrón no le hace objetivo. Si no está en el campo de batalla para cuando esa habilidad intente resolverse, el otro efecto sucederá igualmente. Crearás la ficha de Villano Robot.
-

Eco, prodigio perceptivo

{2} {U}

Criatura legendaria — Héroe humano

1/4

Vigilancia.

{1}, {T}: Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas de una fuente criatura. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Las habilidades de maná no pueden hacerse objetivo.)*

- La fuente de la copia de la habilidad de Eco es la misma que la fuente de la habilidad original.
 - Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
 - Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
 - La habilidad de Eco hace objetivo a una habilidad activada o disparada que está en la pila y crea una o más copias adicionales de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane habilidades.
 - Una “fuente criatura” es un permanente, hechizo o carta en cualquier zona con el tipo de carta “criatura”. Por ejemplo, la habilidad de Eco puede hacer objetivo a una habilidad de ciclo que activaste si la carta descartada es una carta de criatura.
 - Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa primera habilidad 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 la primera habilidad y por la copia. Por ejemplo, si se copia la segunda habilidad del Dragón acaparador de la colección *Cimientos* (“Cuando esta criatura entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de artefacto, exiliarla y luego barajar”) y se exilian dos cartas, cuando se resuelva la tercera habilidad del Dragón acaparador (“Cuando esta criatura muera, puedes poner la carta exiliada en la mano de su propietario”) más adelante, si eliges poner “la carta exiliada” en la mano de su propietario, ambas cartas exiliadas irán a las manos de sus propietarios.
 - La habilidad de Eco puede copiar cualquier habilidad activada o disparada en la pila, no solo una con objetivos.
 - Crear una copia de una habilidad activada no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador activa una habilidad.
 - Las habilidades que digan que una habilidad disparada se dispara más veces no se aplicarán a copiar una habilidad disparada.
 - La copia se resolverá antes que la habilidad original.
 - La copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad 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 la habilidad copiada es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
 - Si la habilidad copiada tiene una X cuyo valor fue determinado al activarla, la copia tendrá el mismo valor de X.
 - Si la habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con las habilidades que distribuyen contadores.
 - No puedes elegir pagar ningún coste de activación para la copia. Sin embargo, los efectos basados en esos costes que fueron pagados para la habilidad original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. En particular, si una habilidad disparada pide a su controlador pagar un coste, pagas el coste de la copia si deseas pagarlo.
-

Edificio Baxter

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{4}, {T}: Agrega cuatro manás de cualquier combinación de colores.

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

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

Elektra, Hija de la Mano

{2} {B} {B}

Criatura legendaria — Villano ninja humano

3/3

Infiltración {1} {B} {B}. *(Puedes lanzar este hechizo pagando {1}{B}{B} si también regresas a la mano una atacante no bloqueada que controlas durante el paso de declarar bloqueadoras. Entra girada y atacando.)*

Cuando Elektra entre, destruye la criatura objetivo que controla un oponente con fuerza de 3 o menos.

- Para lanzar hechizos pagando su coste de infiltración, solo puedes hacerlo en cualquier momento en el que puedas jugar un instantáneo durante el paso de declarar bloqueadoras en tu turno (después de que tu oponente haya decidido si bloquear o no).
 - Si se pagó el coste de infiltración de un hechizo de criatura, la criatura en la que se convierte entra girada y atacando al mismo jugador, planeswalker o batalla que la criatura que regresó a la mano de su propietario para pagar el coste de infiltración. Esta es una regla específica de la habilidad de infiltración; en otros casos, cuando una criatura se pone en el campo de batalla atacando, el controlador de esa criatura elige a qué jugador, planeswalker o batalla ataca.
 - Aunque una criatura que pones en el campo de batalla de esta manera 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.
-

El Vigía, guardián dorado

{3} {W}

Criatura legendaria — Héroe humano

5/5

Vuela, vigilancia, indestructible.

Cuando El Vigía entre, el oponente objetivo crea a El Vacío, una ficha de criatura legendaria Villano Horror negra 5/5 con las habilidades de volar, indestructible y “El Vacío ataca cada combate si puede”.

- Si El Vacío no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o por haber entrado bajo el control de su controlador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Envolver en telarañas

{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 Envolver en telarañas 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.

Esclavitud del mal

{2}{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Si controlas un Villano con mayor valor de maná que el de esa criatura, en vez de eso, gana el control de esa criatura hasta el final de tu próximo turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

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

Escondite villanesco

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Villano o activar una habilidad de una fuente Villano.

{3}, {T}: El Villano objetivo que controlas confabula.

Activa esto solo como un conjuro. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

- Una “fuente Villano” es cualquier objeto con el tipo de criatura Villano. Esto significa que podrías usar el maná para activar una habilidad de un permanente con la habilidad de cambiaformas (una habilidad de palabra clave que le da todos los tipos de criatura) o una carta de Villano en tu mano o cementerio, por ejemplo.

Espadachín, bribón brillante

{1} {B}

Criatura legendaria — Villano héroe humano

2/2

Siempre que otro Villano que controlas entre, anexa hasta un Equipo objetivo que controlas a la criatura objetivo que controlas.

Siempre que una criatura equipada que controlas ataque, confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta.*

Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)

- Si eliges un Equipo objetivo para la primera habilidad y cualquier objetivo es ilegal para cuando esa habilidad intenta resolverse, el Equipo no se moverá. Si ya está anexado a una criatura, permanecerá anexado a ella.

Estatuta, alteradora del tamaño

{U}

Criatura legendaria — Héroe humano

1/1

Estatuta no puede ser bloqueada si su fuerza es de 1 o menos.

Potenciar — {X} {U} {U}: Pon X contadores +1/+1 sobre Estatuta. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- Una vez que Estatuta haya sido bloqueada, reducir su fuerza a 1 o menos no hará que deje de estar bloqueada.

Estratagema del Embaucador

{3} {U}

Conjuro

El propietario de la criatura objetivo que controla un oponente la pone en su biblioteca en segundo lugar desde la parte superior o en el fondo. Luego hasta una criatura objetivo que controlas confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

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

Festín heroico

{2} {G}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas".)*

Siempre que ganes vidas, elige hasta esa misma cantidad de criaturas objetivo que controlas. Pon un contador +1/+1 sobre cada una de ellas.

- La última habilidad del Festín heroico se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, sin importar cuántas vidas se ganen.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se dispara una sola vez.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
-

Fin Fang Foom

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Villano dragón alienígena

3/5

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro que haga objetivo a un artefacto o tierra, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Pon dos contadores +1/+1 sobre Fin Fang Foom.

- La última habilidad de Fin Fang Foom se dispara cuando lanzas un hechizo de instantáneo o de conjuro que tiene varios objetivos, siempre y cuando al menos uno de esos objetivos sea un artefacto o tierra. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que hace objetivo a un artefacto o tierra varias veces ni si hace objetivo a varios artefactos y/o tierras.
- La copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- 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 (como los de colaboración) se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - 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.
-

Gentío de verdaderos creyentes

{W}

Criatura — Ciudadano humano

1/2

{T}: La criatura objetivo que controlas que esté atacando sola obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Ganas 1 vida.

- Una criatura que controlas está atacando sola si es la única criatura que está atacando actualmente (incluidas las criaturas controladas por tus compañeros de equipo, si corresponde) y la controlas. Por ejemplo, si atacas con varias criaturas y todas excepto una de ellas son removidas del combate, puedes activar la habilidad del Gentío de verdaderos creyentes haciendo objetivo a la criatura atacante restante.
 - Si hay varias criaturas atacando, da igual a quién o qué estén atacando. Si controlas una criatura que está atacando a un oponente y otra criatura que está atacando a un segundo oponente (o incluso a un planeswalker o batalla que controla el primer oponente), ninguna criatura atacante está atacando sola.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Gentío de verdaderos creyentes intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
-

Guardián Rojo, supersoldado

{2}{W}

Criatura legendaria — Villano soldado humano

2/2

Destello.

Cuando el Guardián Rojo entre, destruye la criatura objetivo que controla un oponente y que haya hecho daño este turno.

- La última habilidad del Guardián Rojo puede hacer objetivo a cualquier criatura que controla un oponente que hiciera daño este turno, incluso si el permanente al que hizo daño ya no está en el campo de batalla o si el jugador al que hizo daño ya no está en el juego.
-

Guerra Mundial Hulk

{3} {G} {G}

Encantamiento — Saga

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

I — Puedes lanzar el próximo hechizo de criatura rojo o verde este turno sin pagar su coste de maná.

II — Pon tres contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

III — Elige la criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, duplica su fuerza y resistencia y gana la habilidad de arrollar.

- La primera habilidad de capítulo de la Guerra Mundial Hulk solo afecta al próximo hechizo de criatura rojo o verde que lances este turno, aunque decidas pagar el coste de maná de ese hechizo por el motivo que sea.
 - Para duplicar la fuerza y la resistencia de una criatura, esa criatura obtiene +X/+Y, donde X es la fuerza de esa criatura e Y es la resistencia de esa criatura cuando se resuelve la tercera habilidad de capítulo de la Guerra Mundial Hulk.
-

Hechizo de la Bruja

{2} {R}

Conjuro — Arcano

Exilia todas las cartas de tu mano y luego roba esa misma cantidad de cartas. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar las cartas exiliadas de esta manera.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Hombre Absorbente

{1} {G} {U}

Criatura legendaria — Villano humano

4/4

Vigilancia.

Al comienzo de tu primera fase principal, hasta tu próximo turno, el Hombre Absorbente se convierte en una copia de hasta un artefacto, encantamiento que no sea Aura o tierra objetivo, excepto que su nombre es Hombre Absorbente, es una criatura legendaria Villano Humano 4/4 además de sus otros tipos y tiene la habilidad de vigilancia.

- Salvo por las excepciones detalladas, el Hombre Absorbente copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente objetivo y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

- Si el permanente copiado es una ficha, el Hombre Absorbente copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, el Hombre Absorbente se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando ese permanente, con las excepciones detalladas.
- Cuando el Hombre Absorbente se convierte en una copia del permanente objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de “entra” ni de “deja el campo de batalla”.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Hombre Absorbente intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.

Hombre Hormiga, capitán de colonia

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Héroe bribón humano

2/2

Siempre que el Hombre Hormiga ataque, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Siempre que pongas un contador +1/+1 sobre una criatura, crea una ficha de criatura Insecto verde 1/1. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La segunda habilidad del Hombre Hormiga se dispara siempre que pongas un contador +1/+1 sobre una criatura por cualquier motivo, no solo por su primera habilidad.

Hombre Maravilla, héroe de Hollywood

{3}{R}{R}

Criatura legendaria — Héroe artista humano

4/4

Vuela.

Cada habilidad de potenciar de los permanentes que controlas puede activarse una vez más.

Potenciar — {5}{R}{R}: Pon dos contadores +1/+1 sobre el Hombre Maravilla. (*Activa cada habilidad de potenciar solo... ¿una vez? Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- La segunda habilidad del Hombre Maravilla se aplica a su propia habilidad de potenciar además de a las habilidades de potenciar de los otros permanentes que controlas.
- Mientras controles al Hombre Maravilla, podrás activar cada habilidad de potenciar de los permanentes que controlas dos veces, en vez de una. Esto no cambia, incluso si el Hombre Maravilla deja el campo de batalla y una nueva copia del Hombre Maravilla entra bajo tu control. Por ejemplo, imagina que activas la habilidad de potenciar de Estatura dos veces. A continuación, el Hombre Maravilla muere y luego lanzas otra copia del Hombre Maravilla. No podrás volver a activar la habilidad de potenciar de Estatura.
- El Hombre Maravilla es legendario, pero, si encuentras la manera de controlar dos copias de él, podrás activar las habilidades de potenciar de los permanentes que controlas dos veces más. Controlar tres copias del Hombre Maravilla te permitirá hacerlo tres veces más, y así sucesivamente.

Hombre Topo, líder de topoides
{2} {G}
Criatura legendaria — Villano humano
1/1

Puedes jugar tierras desde tu cementerio.

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, crea una ficha de criatura Sicario verde 1/1 llamada Topoide con “Siempre que esta ficha ataque, puedes moler una carta”.

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

Hora de la derrota
{3} {B}
Instantáneo
Destruye la criatura objetivo. Escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Hora de la derrota intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escutarás.

¡HULK APLASTA!
{1} {R}
Instantáneo
Colaboración 4. (*Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 4 o más.*)

Elige uno. Si este hechizo se lanzó con colaboración, en vez de eso, elige ambos.

- Destruye el artefacto objetivo que no sea criatura.
 - La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.
- Si se elige el último modo y cualquiera de los objetivos es ilegal en cuanto ¡HULK APLASTA! se resuelve, no se hará daño.

Hulk, goliat gamma
{3} {R} {G}
Criatura legendaria — Héroe berserker gamma
6/5
Alcance, arrolla.
Cuesta {3} menos activar las habilidades de potenciar de las otras criaturas que controlas.
Potenciar — {6} {R} {G}: Pon cinco contadores +1/+1 sobre Hulk. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- La habilidad de reducción de coste de Hulk solo reduce la cantidad de maná genérico de las habilidades de potenciar. Por ejemplo, reducirá un coste de potenciar de {6} a {3}, pero no tendrá ningún efecto en un coste de potenciar sin maná genérico (como un coste de potenciar de {W} {U} {B} {R} {G}).

Hulkling, púgil prometedor
{2} {G}
Criatura legendaria — Héroe skrull kree
2/3
Vigilancia.
Siempre que otra criatura que controlas entre, si su fuerza o resistencia es mayor que la de Hulkling, pon un contador +1/+1 sobre Hulkling.

- Al comparar las estadísticas de la criatura que entró con las de Hulkling, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
- Siempre que una criatura que controlas entre, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de Hulkling. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la última habilidad de Hulkling no se disparará.
- Si la última habilidad de Hulkling se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para comparar las estadísticas.
- Si una criatura entra con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la última habilidad de Hulkling se disparará. Por ejemplo, si Hulkling es 2/3 y una criatura 1/1 entra con dos contadores +1/+1 sobre ella, la última habilidad de Hulkling se disparará.
- Si varias criaturas entran al mismo tiempo, la última habilidad de Hulkling puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una copia de Hulkling 2/3 y entran dos criaturas 3/3 que controlas, la habilidad se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre Hulkling. Cuando la segunda habilidad intente resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva serán mayores que las de Hulkling, así que la habilidad no hará nada.
- Al comparar las estadísticas cuando la última habilidad de Hulkling se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre Hulkling. Por ejemplo, si controlas una copia de Hulkling 2/3 y entra una criatura 1/4 que controlas, su resistencia es mayor, así que la última habilidad de Hulkling

se disparará. En respuesta, la criatura 1/4 obtiene +2/-2, por lo que pasa a ser una 3/2. Cuando se resuelva la habilidad de Hulkling, verá que la criatura que entró tiene una fuerza mayor que la de Hulkling y pondrás un contador +1/+1 sobre Hulkling.

Hulk Rojo

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Villano berserker gamma

6/7

Alcance, arrolla.

Enfurecer — Siempre que el Hulk Rojo reciba daño, pon un contador +1/+1 sobre él. Cuando lo hagas, hace una cantidad de daño igual a la cantidad de contadores +1/+1 sobre él a cualquier otro objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Hulk Rojo cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pones un contador +1/+1 sobre él 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.
 - El Hulk Rojo debe sobrevivir al daño para obtener el contador +1/+1. Si no está en el campo de batalla cuando se resuelve la última habilidad, no pondrás un contador +1/+1 sobre él y la habilidad disparada reflexiva no se disparará.
-

Incursión multiversal

{5} {U} {U}

Conjuro

Por cada criatura que no sea ficha que controlas, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que no es legendaria.

- Cada ficha creada por la Incursión multiversal copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con la excepción detallada (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; 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 cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Si es un Vehículo, no está tripulado.
 - Si una criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
 - Cualquier habilidad de “entra” de cada criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
-

Infiltración de HYDRA

{3} {B}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, el oponente objetivo descarta dos cartas.

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, el oponente objetivo pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la última habilidad de la Infiltración de HYDRA no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

Invasión secreta

{1} {U} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando esta Aura entre, exilia hasta una criatura objetivo que no sea la criatura encantada hasta que esta Aura deje el campo de batalla. La criatura encantada se convierte en una copia de esa criatura hasta que esta Aura deje el campo de batalla.

La criatura encantada tiene la habilidad de rebatir {2}.

- Si la Invasión secreta deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la criatura objetivo no se exiliará y la criatura encantada no se convertirá en una copia de la criatura objetivo.
- 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.
- Cuando se resuelve la habilidad disparada de la Invasión secreta, la criatura encantada copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura objetivo y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si 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 es una ficha, la criatura encantada copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la criatura encantada se convierte en una copia de lo que sea que copiase esa criatura.
- Cuando la criatura encantada se convierta en una copia de la criatura objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de “entra” ni de “deja el campo de batalla”.

Ironheart, campeona capaz

{4} {U}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

3/4

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

Vuela.

Los hechizos que no sean criatura que lances tienen la habilidad de improvisar.

- Varias copias de la habilidad de improvisar son redundantes.
- Si lanzas un hechizo que no sea criatura que requiere que sacrifiques un permanente como un coste adicional, puedes girar ese permanente (si es un artefacto) para la habilidad de improvisar del hechizo antes de que lo sacrifiques para pagar ese coste.
- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- 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 improvisar se aplica después de haber calculado el coste total.
- Ya que la habilidad de improvisar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- La habilidad de improvisar no se puede usar para pagar los símbolos de maná {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} del coste total de un hechizo.
- La habilidad de improvisar no se puede usar para pagar algo que no sea el coste de lanzar el hechizo. Por ejemplo, no se puede usar durante la resolución de una habilidad que dice “Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}”.
- Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de improvisar hará que el artefacto esté girado cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De manera similar, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.
- Girar un artefacto no hace que sus habilidades dejen de aplicarse, a menos que esas habilidades así lo indiquen.
- Un Equipo anexado a una criatura no se gira cuando se gira esa criatura, y girar ese Equipo no hace que la criatura se gire.
- Al utilizar la habilidad de improvisar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar artefactos que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Zumbido de la invención (un hechizo con la habilidad de improvisar y un coste de maná de {X}{U}{U}{U}) y eliges 3 como valor de X, el coste total es de {3}{U}{U}{U}. Si giras dos artefactos, tendrás que pagar {1}{U}{U}{U}.

Iron Lad, destino divergente

{2}{U}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

2/2

Vuela, vigilancia.

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

{T}: Muestra la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de artefacto, roba una carta.

- Iron Lad te permite 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, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.

Iron Man, maestro de las máquinas
 {2}{U}{R}
 Criatura artefacto legendaria — Héroe humano
 1/4

Vuela, vigilancia.

Iron Man obtiene +1/+0 por cada otro artefacto que controlas.

Siempre que Iron Man ataque, si un artefacto entró al campo de batalla bajo tu control este turno, roba una carta.

- Cuando Iron Man ataque, si ningún artefacto entró al campo de batalla bajo tu control este turno, su última habilidad no se disparará. No es posible poner un artefacto en el campo de batalla bajo tu control después de que ataque a tiempo para que la habilidad se dispare.
- La última habilidad de Iron Man solo verifica si un artefacto entró al campo de batalla bajo tu control en algún momento durante el turno. Da igual si ese artefacto sigue en el campo de batalla, si sigue bajo tu control o incluso si sigue siendo un artefacto.

Jennifer Walters
 {1}{W}
 Criatura legendaria — Héroe consejero humano
 2/3

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante tu turno.

{3}{G}{W}{W}: Transforma a Jennifer Walters. Activa esto solo como un conjuro.

//

La sensacional Hulka
 {3}{G}{W}{W}
 Criatura legendaria — Héroe gamma
 6/6

Alcance, arrolla.

Tus oponentes no pueden lanzar hechizos durante tu turno.

Siempre que una criatura que controlas reciba daño, puedes hacer que La sensacional Hulka haga esa misma cantidad de daño a cualquier objetivo. Haz esto solo una vez por turno.

- Mientras se resuelve la última habilidad de La sensacional Hulka, eliges si quieres que haga daño al objetivo. Si decides que sí, esa habilidad no se disparará de nuevo ese turno y cualquier otra copia de la habilidad que ya se haya disparado y esté en la pila no tendrá ningún efecto.
- Si La sensacional Hulka no está en el campo de batalla mientras se resuelve su última habilidad (quizá porque era la criatura que recibió daño), puede hacer daño igualmente.

- Si una criatura que controlas recibe daño de varias fuentes al mismo tiempo (normalmente porque fue bloqueada por varias criaturas), La sensacional Hulka hará una cantidad de daño igual a la cantidad total de daño que recibió esa criatura.

Jessica Jones, detective privada

{2} {R}

Criatura legendaria — Héroe detective humano

2/3

{T}, poner un contador de aturdimiento sobre Jessica

Jones: Exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la fuerza de Jessica Jones. Puedes jugar esas cartas este turno. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de Jessica Jones.
- Si Jessica Jones ya no está en el campo de batalla cuando su habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Kang, tirano temporal

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Villano humano

3/4

Siempre que Kang ataque, confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Para que se dispare la última habilidad de Kang, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.

Ka-Zar de la Tierra Salvaje

{4} {G}

Criatura legendaria — Héroe bárbaro humano

3/2

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

Puedes jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca.

Cuando Ka-Zar entre, crea a Zabú, una ficha de criatura legendaria Felino verde 2/2 con “*Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre Zabú”.

- Ka-Zar te permite 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, activando una habilidad o llevando a cabo una acción especial, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas la primera carta de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- 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).

Killmonger, azote de Wakanda

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Villano mercenario humano

3/3

Cuando Killmonger entre, puedes sacrificar otra criatura.

Cuando lo hagas, destruye el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente.

Mientras haya dos o más cartas de criatura en tu cementerio, Killmonger obtiene +2/+1.

- No eliges un objetivo para la primera habilidad de Killmonger cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otra criatura 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.

Kingpin, rey del crimen

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Villano humano

1/5

Extorsionar. *(Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {W/B}. Si lo haces, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas esa cantidad de vidas.)*

Siempre que ataques, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, hasta el final del turno, las criaturas que controlas con una resistencia mayor que su fuerza asignan una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

- Puedes pagar {W/B} un máximo de una vez por cada habilidad disparada de extorsionar. Decides si pagas o no cuando la habilidad se resuelve.

- La cantidad de vidas que ganas de la habilidad de extorsionar se basa en la cantidad total de vidas perdidas, no necesariamente en la cantidad de oponentes que tienes. Por ejemplo, si el total de vidas de tu oponente no puede cambiar (tal vez porque ese jugador controla un Emperión de platino), no ganarás ninguna vida.
- La habilidad de extorsionar no hace objetivo a ningún jugador.
- La última habilidad de Kingpin, rey del crimen no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. 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”.

Kit espía de S.H.I.E.L.D.

{W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada ataque sola, enderézala y adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes poner esa carta en el fondo.)

Equipar {1}. ({1}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la segunda habilidad del Kit espía de S.H.I.E.L.D. no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

Klaw, subyugador sónico

{2}{B}

Criatura legendaria — Villano bribón humano

2/2

Ataque sónico — Cuando Klaw entre, el jugador objetivo muestra una cantidad de cartas de su mano igual a uno más la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio. Tú eliges una de ellas. Ese jugador descarta esa carta.

- Si el jugador objetivo tiene menos cartas en la mano que la cantidad de cartas que se le pide que muestre, muestra todas las cartas de su mano.

La admirable Avispa

{1}{U}

Criatura legendaria — Héroe humano

2/1

Destello.

Vuela.

Picadura de la Avispa — Cuando La admirable Avispa entre, gira hasta una criatura objetivo. Pierde todas las habilidades mientras La admirable Avispa permanezca en el campo de batalla.

- Si La admirable Avispa deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, la criatura objetivo seguirá girada, pero no perderá todas sus habilidades.
 - Si la criatura afectada gana una habilidad después de que el efecto de la última habilidad de La admirable Avispa empiece a aplicársele, conservará esa habilidad.
-

La Brigada de Demolición ruinoso

{X} {B} {R}

Criatura legendaria — Villano humano

2/2

La Brigada de Demolición ruinoso entra con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando La Brigada de Demolición ruinoso entre, elige hasta X:

- Descarta una carta y luego roba una carta.
 - El oponente objetivo pierde 2 vidas.
 - Destruye la ficha objetivo.
 - Cada jugador sacrifica una criatura de su elección.
- No puedes elegir el mismo modo más de una vez para la última habilidad de La Brigada de Demolición ruinoso, aunque X sea mayor que 4.
 - Los modos siempre suceden en el orden impreso. Si se eligen los dos últimos modos y se destruye una ficha de criatura con el tercer modo, no estará en el campo de batalla para sacrificarla con el cuarto modo.
-

La Bruja Escarlata

{2} {R}

Criatura legendaria — Héroe brujo mutante

2/3

Te cuesta {X} menos lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro con valor de maná de 4 o más, donde X es la fuerza de La Bruja Escarlata.

- 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 solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar si su valor de maná es de 4 o más. Si lo es, la habilidad de La Bruja Escarlata se aplicará. Si no lo es, no lo hará.
-

La búsqueda de la Visión

{X} {U} {R}

Conjuro

Busca en tu biblioteca y/o cementerio una carta de criatura artefacto con valor de maná de X o menos y ponla en el campo de batalla con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella. Si X es 4 o más, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

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

La Gema de la Mente

$\{1\}\{W\}$

Artefacto legendario — Piedra del-Infinito

Indestructible.

$\{T\}$: Agrega $\{W\}$.

$\{5\}\{W\}$, $\{T\}$: Aprópiate de La Gema de la Mente. (*Una vez apropiada, su habilidad de ∞ pasa a estar activa.*)

∞ — Al comienzo de tu paso final, exilia hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
 - 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 que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.
-

La Guerra Civil Superheroica

$\{3\}\{R\}\{W\}$

Encantamiento — Saga

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

I — Gana el control de hasta dos criaturas objetivo con valor de maná total de 6 o menos mientras esta Saga permanezca en el campo de batalla.

II — Las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

III — La criatura objetivo que controlas lucha contra hasta una otra criatura objetivo.

- Si una criatura tiene $\{X\}$ en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
 - Si La Guerra Civil Superheroica deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad de capítulo se resuelva, no ganarás el control de las criaturas objetivo.
-

La imbatible Chica Ardilla

{1}{G}{G}{G}

Criatura legendaria — Héroe humano ardilla

4/4

¿Te gustan las ardillas? — Siempre que La imbatible Chica Ardilla entre o ataque, crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.

¡Me ENCANTAN las ardillas! — {1}{G}{G}{G}: Crea X fichas de criatura Ardilla verdes 1/1, donde X es la cantidad de Ardillas que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de La imbatible Chica Ardilla.
-

La poderosa Thor, Jane Foster

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe deidad humano

3/3

Vuela.

Siempre que La poderosa Thor ataque, exilia hasta un artefacto o criatura objetivo que no sea ficha y luego regresa esa carta al campo de batalla girada bajo el control de su propietario.

Siempre que un Equipo que controlas entre, roba una carta.

- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
-

La Sociedad Serpiente

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Villano víbora humano

3/4

Toque mortal.

Rebatir—Obtener cinco contadores de veneno. (*Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.*)

Siempre que otra criatura que controlas con la habilidad de toque mortal muera, cada oponente sacrifica una criatura que no sea ficha de su elección.

- 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, los jugadores no pueden responder a ella, al igual que si un jugador pierde el juego por tener 0 o menos vidas.
-

Latigazo, ingeniero vengativo
{B}
Criatura legendaria — Villano artífice humano
2/2

Latigazo entra girado.
Siempre que Latigazo ataque, si está equipado, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de Equipos anexados a él.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Latigazo.
 - Si Latigazo ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad disparada se resuelve, usa la cantidad de Equipos que estaban anexados a él tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

La Visión
{4}
Criatura artefacto legendaria — Héroe robot
2/5

Vuela, vigilancia.
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, elige uno que no haya sido elegido este turno:

- *Rayo solar* — La Visión gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
- *Control de la densidad* — La Visión gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
- *Tecnopatía* — Roba una carta.

- Si no puedes elegir un modo legalmente porque los tres fueron elegidos ese turno, esa copia de la habilidad se remueve de la pila sin tener ningún efecto.
-

Lobezno, contendiente cruel
{2}{R}{G}
Criatura legendaria — Héroe berserker mutante
3/5

Prisa.
Cuando Lobezno entre, lucha contra hasta una otra criatura objetivo.
Si se le fuera a hacer daño a Lobezno, en vez de eso, se hace ese daño, pero todo el daño que ya se le hubiera hecho se cura.

- La última habilidad de Lobezno es un efecto de reemplazo. No usa la pila ni se puede responder a ella.
 - Para curar el daño de un permanente, remueve todo el daño marcado actualmente sobre él.
-

Loki, dios del engaño

{1}{U}

Criatura legendaria — Villano mago deidad

2/1

Siempre que un jugador o permanente sea objetivo de una habilidad que controlas, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- La habilidad de Loki se resuelve antes que la habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si esa habilidad se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

Loki Laufeyson

{1}{R}

Criatura legendaria — Villano mago deidad

2/1

{1}, {T}: Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná menor o igual que la fuerza de Loki este turno, copia ese hechizo.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Potenciar — {4}{R}: Pon dos contadores +1/+1 sobre Loki. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- Compara el valor de maná del hechizo de instantáneo o de conjuro con la fuerza de Loki en el momento en el que lances el hechizo. Si Loki ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
 - Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
 - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
 - 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 (como los de colaboración) se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - 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.
-

Los Diez Anillos

{8}

Artefacto legendario

Tu tamaño máximo de mano es de diez.

Al comienzo de tu paso final, si tienes menos de diez cartas en la mano, roba una cantidad de cartas igual a la diferencia.

- Tu tamaño máximo de mano solo se verifica durante el paso de limpieza de tu turno. En cualquier otro momento, puedes tener cualquier cantidad de cartas en la mano.
- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones el Libro de hechizos (un artefacto que dice que tu mano no tiene tamaño máximo) en el campo de batalla y luego pones Los Diez Anillos en el campo de batalla, tu tamaño máximo de mano será de diez. No obstante, si esos permanentes entran en el orden opuesto, tu mano no tendría tamaño máximo.
- La cantidad de cartas que robes se puede ver afectada por efectos de reemplazo. Por ejemplo, si tienes cinco cartas en la mano en cuanto se resuelve la última habilidad de Los Diez Anillos y controlas el Reflejo del pensamiento (un encantamiento que dice “Si fueras a robar una carta, en vez de eso, roba dos cartas”), acabarás robando diez cartas.

Luke Cage, Power Man

{3}{W}

Criatura legendaria — Héroe humano

2/5

Piel irrompible — Siempre que Luke Cage ataque solo, obtiene +2/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. (*El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen.*)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de Luke Cage no se disparará si atacas con él y una o más otras criaturas y todas esas otras criaturas son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

Madame Hydra

{2}{B}{R}

Criatura legendaria — Villano humano

2/3

Siempre que lances un hechizo de Villano, crea una ficha de criatura Villano negra 2/1 con la habilidad de amenaza. (*No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

- La habilidad de Madame Hydra 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.
-

Madame Máscara

{4} {B}

Criatura legendaria — Villano humano

3/2

Cuando Madame Máscara entre, confabula. (*Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.*)

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Villano negra 2/1 con la habilidad de amenaza. (*No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

- Para que se dispare la última habilidad de Madame Máscara, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras la controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Máquina de Guerra, legado de hierro

{2} {R/W}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

1/3

Vuela.

Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Máquina de Guerra.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Máquina de Guerra.
 - Si Máquina de Guerra ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

Mercurio, borrosidad brava

{R}

Criatura legendaria — Héroe mutante

1/1

Si Mercurio, borrosidad brava está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con él en el campo de batalla.

Prisa.

Potenciar — {4} {R}: Pon un contador +1/+1 y un contador de dañar dos veces sobre Mercurio. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- 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.
-

Misty Knight, heroína de alquiler
{1} {R}
Criatura legendaria — Héroe detective humano
3/1
{2}, {T}, descartar una carta: Roba una carta por cada carta que descartaste este turno.

- Robarás una carta por cada carta que hayas descartado ese turno, aunque esas cartas ya no estén en tu cementerio en cuanto se resuelve la habilidad de Misty Knight.
-

Mjölfnir, martillo de Thor
{3} {R}
Artefacto legendario — Equipo
Cuando Mjölfnir entre, hace 4 puntos de daño a hasta una criatura objetivo.
Duplica todo el daño que fuera a hacer la criatura equipada.
Equipar digna {1}. *(Una criatura es digna si es legendaria, no es un Villano y es roja y/o blanca.)*
{2} {R}, descartar esta carta: Hace 2 puntos de daño a cada criatura.

- En el caso improbable de que una criatura esté equipada con dos copias de Mjölfnir, todo el daño que fuera a hacer esa criatura se multiplicaría por cuatro. Una tercera copia de Mjölfnir multiplicaría el daño por ocho, y así sucesivamente.
 - Si otro efecto (o efectos) modifica la cantidad de daño que fuera a hacer una fuente que controlas (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de Mjölfnir). Si todo el daño se previene, el efecto de Mjölfnir ya no se aplica.
 - Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar y equipada con Mjölfnir que es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.
 - Equipar digna es una variante de la palabra clave equipar. “Equipar digna [coste]” significa “[Coste]: Anexa este Equipo a la criatura legendaria objetivo que no sea Villano y que sea roja y/o blanca. Activa esto solo como un conjuro”.
 - Los efectos que no sean la habilidad de equipar digna de Mjölfnir y que hagan que se anexe a una criatura pueden anexarlo a una criatura que no sea digna. Por ejemplo, imagina que controlas una copia de Mjölfnir que no está anexada a nada, así como una copia de Loki, dios del engaño (una criatura Villano Mago Deidad azul) con el Suero del supersoldado (un Aura con “Siempre que la criatura encantada ataque o bloquee, anéxale cualquier cantidad de Equipos objetivo que controlas”) anexado a él. Cuando Loki ataque, puedes hacer objetivo a Mjölfnir con la habilidad del Suero del supersoldado y, cuando se resuelva esa habilidad, Mjölfnir estará anexado a Loki (no tiene por qué ser Loki, pero así tiene más gracia).
-

Monica Rambeau

{2}{W}

Criatura legendaria — Héroe humano

3/3

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

{2}{R}{W}{W}: Transforma a Monica Rambeau.

Activa esto solo como un conjuro.

//

Fotón, luz viviente

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

Criatura legendaria — Héroe elemental

4/4

Vuela, antimaleficio, destreza.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas.

- La última habilidad de Fotón se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila.

Moon Girl y Dinosaurio Diabólico

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Héroe dinosaurio humano

2/2

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, hasta el final del turno, la fuerza y resistencia base de Moon Girl y Dinosaurio Diabólico se convierten en 6/6 y ganan la habilidad de arrollar.

Siempre que un artefacto que controlas entre, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Para que se dispare la primera habilidad de Moon Girl y Dinosaurio Diabólico, no es necesario que estuvieran bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras los controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
- La primera habilidad de Moon Girl y Dinosaurio Diabólico sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de Moon Girl y Dinosaurio Diabólico a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Ms. Marvel, Kamala Khan

{2}{U}

Criatura legendaria — Héroe inhumano mutante

1/4

Vigilancia, alcance.

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Agrandar puño — Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que controlas, roba una carta. Hasta el final del turno, Ms. Marvel gana “La fuerza base de Ms. Marvel es igual a la cantidad de cartas en tu mano”.

- La última habilidad de Ms. Marvel 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.
- La habilidad que se otorga Ms. Marvel a sí misma sobrescribirá todos los efectos previos que fijan su fuerza a un número específico. Su fuerza irá cambiando a medida que cambie la cantidad de cartas en tu mano durante el turno. Los efectos que modifican su fuerza de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Muerte a nuestros enemigos

{2} {R}

Encantamiento — Complot

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de Tesoro girada y pon un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el cuarto contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Cuando lo hagas, hace 7 puntos de daño divididos como elijas entre uno o dos objetivos.

- No eliges objetivos para la última habilidad de la Muerte a nuestros enemigos cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas la Muerte a nuestros enemigos de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad disparada reflexiva y cómo se dividirá el daño entre los objetivos en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si se eligen dos objetivos para la habilidad disparada reflexiva y uno de los objetivos es ilegal para cuando la habilidad intenta resolverse, la división original del daño sigue siendo válida, pero no se le hace daño al objetivo ilegal. Si todos los objetivos son ilegales, la habilidad no se resuelve.

Muerte reina supremo

{1} {B}

Encantamiento — Complot

Siempre que otro Villano que controlas entre, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida. Pon un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el quinto contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Cuando lo hagas, el oponente objetivo exilia las cinco primeras cartas de su biblioteca. Puedes lanzar hasta dos hechizos de entre las cartas exiliadas sin pagar sus costes de maná.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Muerte reina supremo cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas Muerte reina supremo 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.
- Eliges si lanzar hasta dos hechizos de entre las cartas exiliadas en cuanto se resuelve la habilidad disparada reflexiva de Muerte reina supremo. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en los tipos de las cartas.

- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un 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.

Mundos dentro de mundos

{5} {G} {U}

Conjuro

Exilia todas las criaturas. Cada jugador puede poner cualquier cantidad de cartas de criatura de su mano en el campo de batalla. Luego pon todas las cartas exiliadas de esta manera en las manos de sus propietarios. Exilia los Mundos dentro de mundos.

- En cuanto los Mundos dentro de mundos se resuelven, primero exilia todas las criaturas. Luego, empezando por el jugador cuyo turno se esté jugando, cada jugador por orden de turno elige cualquier cantidad de cartas de criatura de su mano para ponerlas en el campo de batalla sin mostrarlas. A continuación, esas criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo. Después, pon todas las cartas exiliadas de esta manera en las manos de sus propietarios y luego exilia los Mundos dentro de mundos.

Namor, el Hombre Submarino

{1} {U} {U}

Criatura legendaria — Villano tritón mutante

*/4

Vuela.

La fuerza de Namor es igual a la cantidad de Tritones que controlas.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura con uno o más símbolos de maná azul en su coste de maná, crea esa misma cantidad de fichas de criatura Tritón azules 1/1.

- La habilidad que define la fuerza de Namor funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- La última habilidad de Namor se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila.

Nick Furia, agente de S.H.I.E.L.D.

{W}

Criatura legendaria — Héroe espía humano

2/1

Potenciar — {W} {U} {B} {R} {G}: Pon dos contadores +1/+1 sobre Nick Furia y luego mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla una carta de Héroe, Equipo o Vehículo de entre ellas. Si es una carta de dos caras, puedes transformarla. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- Si la carta que pones en el campo de batalla con la habilidad de potenciar de Nick Furia es una carta de dos caras, entra con la cara frontal boca arriba (con una excepción; ver más abajo). Cualquier habilidad de “entra” que tenga ese permanente en su cara frontal se disparará cuando entre. Una vez que hayas elegido si transformar o no ese permanente y hayas puesto el resto de las cartas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio, esas habilidades (y cualquier otra habilidad que se haya disparado durante este proceso) se pondrán en la pila.
- Si la carta que pusiste en el campo de batalla con la habilidad de potenciar de Nick Furia es una carta de dos caras con la habilidad de diurno (una habilidad de la colección *Innistrad: Cacería de medianoche*) en la cara frontal, entrará con la cara posterior boca arriba si es de noche. No podrás transformarla en este caso.

Ninjas de la Mano

{2} {B}

Criatura — Villano ninja humano

2/2

Toque mortal.

Potenciar — {4} {B}: Cada oponente descarta una carta.

Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- La habilidad de potenciar de los Ninjas de la Mano no les hace objetivo. Si ya no están en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelve, cada oponente descartará una carta igualmente.

Niño Loki

{U}

Criatura legendaria — Villano héroe deidad

1/1

Cada criatura que controlas sobre la que hayas puesto uno o más contadores +1/+1 este turno tiene la habilidad de antimaleficio.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Niño Loki.

- Mientras controles al Niño Loki, las criaturas que controlas sobre las que hayas puesto uno o más contadores +1/+1 este turno tendrán la habilidad de antimaleficio sin importar si el Niño Loki estaba en el campo de batalla bajo tu control cuando pusiste los contadores sobre esas criaturas.

- Para que se dispare la habilidad del Niño Loki, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Ojo de Halcón, joven vengadora

{3} {R}

Criatura legendaria — Héroe arquero humano

2/4

Alcance.

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un oponente o a un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más X, donde X es la fuerza de Ojo de Halcón.

- La fuente que hace los X puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. El daño no lo hace Ojo de Halcón a menos que sea, por algún motivo, la fuente original de ese daño.
 - Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría una fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño se previene, el efecto de la última habilidad de Ojo de Halcón ya no se aplica.
 - El valor de X se calcula en el momento en el que se fuera a hacer el daño que no sea de combate.
-

Ojo de Halcón, tirador talentoso

{1} {R}

Criatura legendaria — Héroe arquero humano

2/2

Daña primero, alcance.

Flechas trucadas — Siempre que Ojo de Halcón se gire, puedes pagar {1} hasta tres veces. Cuando lo hagas, elige hasta esa misma cantidad.

- *Red* — La criatura objetivo no puede bloquear este turno.
 - *Explosiva* — Ojo de Halcón hace 2 puntos de daño al jugador objetivo.
 - *Búmerang* — Descarta una carta y luego roba una carta.
- La habilidad disparada de Ojo de Halcón va a la pila sin objetivos ni modos elegidos. En cuanto se resuelve, puedes pagar {1} hasta tres veces. Eso quiere decir que puedes pagar {1}, {2}, {3} o elegir no pagar. Si eliges pagar, la segunda habilidad disparada “reflexiva” se disparará. Elegirás los modos y objetivos, si es que los hay, para dicha segunda habilidad en ese momento y los jugadores podrán responder a esa habilidad de forma normal. Si todos los objetivos de esa habilidad reflexiva son ilegales para cuando intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
-

Okoye, líder de las Dora Milaje
{3}{W}
Criatura legendaria — Héroe guerrero humano
3/2
Cuando Okoye entre, crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1.
Las fichas de criatura atacantes que controlas tienen la habilidad de dañar primero.

- Si una ficha de criatura atacante que controlas hace daño de combate de dañar primero y luego pierde la habilidad de dañar primero antes de hacer el daño de combate normal (quizá porque Okoye deja el campo de batalla), esa ficha no hará también daño de combate normal a menos que tenga de alguna manera la habilidad de dañar dos veces.

Orígenes de los Vengadores
{1}{W}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)
I — Adivina 2.
II — Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura Héroe con valor de maná de 3 o menos de tu mano. Si no lo haces, roba una carta.
III — Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

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

Pájaro Burlón, agente audaz
{3}{W}
Criatura legendaria — Héroe espía humano
2/2
Daña dos veces.
Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que controlas, pon un contador +1/+1 sobre Pájaro Burlón.

- La última habilidad de Pájaro Burlón se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila.

Partículas Pym
{U}
Conjuro
La criatura objetivo gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno y no puede ser bloqueada este turno.
Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando las Partículas Pym intenten resolverse, no se resolverán y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Piedra Lunar, cruel amante

{3} {B}

Criatura legendaria — Villano doctor humano

2/4

Vuela.

Siempre que descartes una carta, puedes exiliar esa carta de tu cementerio. Si lo haces, hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

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

Puñetazo penador

{2} {G}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hay dos o más cartas de criatura en tu cementerio.

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual al doble de su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal para cuando el Puñetazo penador intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Puño de Hierro, arma viviente

{2} {R}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

2/3

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que controlas, Puño de Hierro gana “{T}: Puño de Hierro hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier otro objetivo” hasta el final del turno.

- La habilidad de Puño de Hierro 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.
 - Lanzar varios hechizos que hagan objetivo a una criatura que controlas en el mismo turno hará que Puño de Hierro tenga varias copias de la habilidad activada. Solo puedes activar una de ellas al mismo tiempo y, como esto te requiere girar a Puño de Hierro, tener esa habilidad varias veces no sirve de mucho.
-

Rayo repulsor

{3} {R}

Conjuro

Colaboración 2. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más.)*

El Rayo repulsor hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si este hechizo se lanzó con colaboración, también hace 2 puntos de daño al controlador de esa criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Rayo repulsor intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño.
-

Reactor ARC

{5}

Artefacto

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

Este artefacto entra girado.

{T}: Agrega {C} {C} {C}.

- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
 - 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 improvisar se aplica después de haber calculado el coste total.
 - Ya que la habilidad de improvisar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
 - La habilidad de improvisar no se puede usar para pagar los símbolos de maná {W}, {U}, {B}, {R}, {G} o {C} del coste total de un hechizo.
 - La habilidad de improvisar no se puede usar para pagar algo que no sea el coste de lanzar el hechizo. Por ejemplo, no se puede usar durante la resolución de una habilidad que dice “Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}”.
 - Si un artefacto que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de improvisar hará que el artefacto esté girado cuando pagues los costes del hechizo. No podrás girarlo de nuevo para la habilidad de improvisar. De manera similar, si sacrificas un artefacto para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de improvisar, ese artefacto no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarlo para la habilidad de improvisar.
 - Girar un artefacto no hace que sus habilidades dejen de aplicarse, a menos que esas habilidades así lo indiquen.
 - Un Equipo anexo a una criatura no se gira cuando se gira esa criatura, y girar ese Equipo no hace que la criatura se gire.
-

Reclamar el reino

{1}{G}

Encantamiento — Complot

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas y un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el cuarto contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Cuando lo hagas, pon un contador de indestructible sobre la criatura objetivo que controlas.

- 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).
- Si el objetivo de la habilidad de aterrizaje es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás contadores sobre nada.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Reclamar el reino cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas Reclamar el reino 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.

Reptil, dinomorfo

{G}

Criatura legendaria — Héroe humano

1/2

Brontosaurio — {3}: Hasta el final del turno, Reptil se convierte en un Héroe Dinosaurio con fuerza y resistencia base de 3/5 y gana las habilidades de vigilancia y alcance.

Tiranosaurio rex — {6}: Hasta el final del turno, Reptil se convierte en un Héroe Dinosaurio con fuerza y resistencia base de 6/6 y gana la habilidad de arrollar.

- La habilidad de Reptil sobrescribe todos los efectos previos que fijan sus tipos de criatura, fuerza o resistencia a valores específicos. Otros efectos que fijan estas características a valores específicos y que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo, así como los contadores +1/+1, se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto.
 - Si consigues activar ambas habilidades en el mismo turno, la última en resolverse determinará la fuerza y resistencia base de Reptil (te recomendamos quedarte con 6/6), pero en cualquier caso tendrá las habilidades de vigilancia, alcance y arrollar, y ya no será Humano.
-

Rescribir la historia

{2}{U}

Encantamiento — Complot

Siempre que una o más criaturas que controlas se giren, roba una carta y luego descarta una carta y pon un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el cuarto contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Cuando lo hagas, regresa hasta dos cartas de instantáneo y/o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

- No eliges objetivos para la última habilidad de Rescribir la historia cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas Rescribir la historia de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Rey T'Challa

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe noble humano

3/2

Destello.

Siempre que un jugador robe su segunda carta cada turno, robas una carta.

{4}{W}{U}: Transforma al Rey T'Challa. Activa esto solo como un conjuro.

////

Pantera Negra, Esperanza Duradera

{4}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

3/3

Destello.

Daña dos veces.

Prevén todo el daño de combate que se le fuera a hacer a Pantera Negra.

Siempre que Pantera Negra haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Para que se dispare la segunda habilidad del Rey T'Challa, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.

Robot de asalto de HYDRA

{1}{R}

Criatura artefacto — Villano robot

1/3

Siempre que otro Villano y/o artefacto que controlas entre, esta criatura hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

- Si un Villano que también es un artefacto que controlas entra, la habilidad del Robot de asalto de HYDRA solo se disparará una vez.

Sed de conocimiento

{2} {U}

Instantáneo

Roba tres cartas. Luego descarta dos cartas a menos que descartes una carta de artefacto.

- 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.

Segador, legionario letal

{3} {B}

Criatura legendaria — Villano humano

3/4

Siempre que el Segador ataque, puedes pagar {3} {B}.

Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla girada y atacando con un contador de consumación sobre ella. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

- No eliges un objetivo para la habilidad del Segador cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {3} {B} 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.
 - Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
 - Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
 - Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
 - Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
 - 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 el Segador 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.
-

Señor Hyde, monstruo interior
{2}{G}
Criatura legendaria — Villano humano
2/2

Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre el Señor Hyde.
- Remueve un contador de una criatura que controlas. Si lo haces, roba una carta.

- Si eliges el segundo modo, no eliges de qué criatura remueves un contador hasta que la habilidad se resuelve. En cuanto la habilidad se resuelve, debes remover un contador de una criatura que controlas si puedes.

Shang-Chi, maestro de kung-fu
{1}{G}
Criatura legendaria — Héroe guerrero humano
2/2

Puedes activar las habilidades de las criaturas que controlas como si esas criaturas tuvieran la habilidad de prisa.

{T}: Agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para activar habilidades de fuentes criatura.

- La primera habilidad de Shang-Chi no otorga la habilidad de prisa a ninguna criatura ni te permite atacar con criaturas como si tuviesen la habilidad de prisa. Sin embargo, podrás activar habilidades con {T} en sus costes de activación en cuanto entren bajo tu control criaturas con esas habilidades.
- Una “fuente criatura” es cualquier objeto con el tipo de carta “criatura”. Esto significa que, por ejemplo, puedes usar el maná para activar una habilidad de una carta de criatura en tu mano o cementerio.

Shuri, inventora wakandiana
{1}{U}
Criatura legendaria — Héroe artífice humano
2/1

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de artefacto.

{1}, {T}: El artefacto objetivo que controlas se convierte en una copia de un segundo artefacto objetivo que controlas hasta el final del turno, excepto que no es legendario. Activa esto solo como un conjuro.

- 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.
- Salvo por la excepción detallada, el primer artefacto objetivo copia exactamente lo que estaba impreso en el segundo artefacto objetivo y nada más (a menos que ese artefacto 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 hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el artefacto copiado es una ficha, el primer artefacto objetivo copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.

- Si el artefacto copiado está copiando otra cosa, el primer artefacto objetivo se convierte en una copia de lo que quiera que ese permanente copiase.
- Cuando el primer artefacto objetivo se convierte en una copia del segundo artefacto objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de “entra” ni de “deja el campo de batalla”.
- Si uno de los artefactos objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de Shuri intente resolverse, no tendrá ningún efecto. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá.

Soldado de Invierno, asesino gélido
 {W} {B}
 Criatura legendaria — Villano asesino humano
 2/2
 Vigilancia, amenaza.
 El Soldado de Invierno obtiene +2/+0 por cada Equipo anexado a él.
 {3} {W} {B}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella. Luego puedes anexarle un Equipo que controlas. *(Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exíliala.)*

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

Soy Iron Man
 {2} {U}
 Instantáneo
 Hasta el final del turno, el artefacto o criatura objetivo se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 4/4 y gana la habilidad de volar.
 Roba una carta.

- Soy Iron Man sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de un permanente a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- Si Soy Iron Man 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.
- Un efecto que indica que un permanente se convierte en una “criatura artefacto” permite que el objeto conserve todos sus tipos y subtipos de carta anteriores.

Spiderman, al rescate

{2} {G/W}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

3/2

Destello.

Vigilancia, alcance.

¡Nadie morirá! — Cuando Spiderman entre, puedes girarlo. Cuando lo hagas, otra criatura objetivo que no esté atacando que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Spiderman cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando giras a Spiderman 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.

Spiderwoman, agente secreta

{3} {W/U}

Criatura legendaria — Héroe espía humano araña

1/4

Destello.

Cuando Spiderwoman entre, gira la criatura objetivo que controla un oponente. Esa criatura no se puede enderezar mientras controles a Spiderwoman.

- Si el coste de una habilidad o un coste adicional de un hechizo requiere que se enderece una criatura que no se puede enderezar debido al efecto de la última habilidad de Spiderwoman, ese coste no se puede pagar. Si un hechizo o habilidad que se resuelva dice que un jugador puede enderezar esa criatura, ese jugador no puede elegir hacerlo.
- Si un efecto de reemplazo permite a un jugador modificar o reemplazar un evento enderezando una criatura que no se puede enderezar debido al efecto de la última habilidad de Spiderwoman, ese jugador puede aplicar ese efecto de reemplazo, pero la criatura no se enderezará. Si el evento original se sustituye por completo, el evento original no sucederá.

Suero del supersoldado

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2, tiene las habilidades de dañar primero y vigilancia y es un Soldado legendario además de sus otros tipos.

Siempre que la criatura encantada ataque o bloquee, anéxale cualquier cantidad de Equipos objetivo que controlas.

- Si la criatura encantada deja el campo de batalla antes de que se resuelva la última habilidad del Suero del supersoldado, no le pasa nada a ninguno de los Equipos a los que hizo objetivo. Si ya estaban anexados a otras criaturas, permanecerán anexados a esas criaturas.

Superadaptoide

{2}

Criatura artefacto legendaria — Villano robot

*2

La fuerza del Superadaptoide es igual a la cantidad de criaturas legendarias que controlas.

Siempre que el Superadaptoide entre o ataque, elige otra criatura objetivo. Si esa criatura tiene la habilidad de prisa y el Superadaptoide no, pon un contador de prisa sobre el Superadaptoide. Haz lo mismo con las habilidades de volar, dañar primero, dañar dos veces, toque mortal, indestructible, vínculo vital, amenaza, alcance, arrollar y vigilancia.

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

Supervisor, mercenario mímico

{2} {U} {B}

Criatura legendaria — Villano mercenario humano

3/5

Reflejos fotográficos — Al comienzo de tu primera fase principal, hasta tu próximo turno, el Supervisor se convierte en una copia de hasta una criatura objetivo en el campo de batalla o carta de criatura objetivo en un cementerio, excepto que su nombre es Supervisor, mercenario mímico y es una criatura legendaria Villano Mercenario Humano.

- Salvo por las excepciones detalladas, el Supervisor copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura o carta objetivo y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). Si copia una criatura, no copia si 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 copia una carta en un cementerio, no copia ninguna información sobre el objeto que era esa carta antes de ir al cementerio.
 - Si la criatura copiada es una ficha, el Supervisor copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
 - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Supervisor se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
 - Cuando el Supervisor se convierta en una copia de la criatura o carta objetivo, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de “entra” ni de “deja el campo de batalla”.
 - Si el objetivo es ilegal para cuando la habilidad del Supervisor intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
-

Temblor, agente de S.H.I.E.L.D.

{2}{W}

Criatura legendaria — Héroe espía inhumano

3/3

Derribo sísmico — Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, gira la criatura o tierra objetivo.

- La habilidad de Temblor 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.
-

Thanos, el titán loco

{R}{W}{B}

Criatura legendaria — Villano eterno

4/4

Toque mortal, vínculo vital.

Potenciar — {C}{W}{U}{B}{R}{G}: Pon dos

contadores +1/+1 sobre Thanos. Elige par o impar.

Destruye cada otra criatura con valor de maná de la cualidad elegida. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno. Cero es par.*)

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

Thor, dios del trueno

{3}{R}{R}

Criatura legendaria — Héroe guerrero deidad

5/5

Vuela.

Cuando Thor entre, exilia la carta de Equipo, de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Thor hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese hechizo a cualquier objetivo.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de conjuro, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
 - La última habilidad de Thor 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.
-

Tigra, furia felina
{1}{G}
Criatura legendaria — Héroe humano felino
2/1
Destello.
Arrolla.
Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre Tigra.

- La última habilidad de Tigra se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, sin importar cuántas vidas se ganen.
- Si Tigra recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Tigre Blanco, Ava Ayala
{1}{G}
Criatura legendaria — Héroe humano
2/2
Potenciar — {5}{G}: Pon un contador +1/+1 sobre Tigre Blanco y crea a El Dios Tigre, una ficha de criatura legendaria Deidad Felino verde 4/4 con “El Dios Tigre no puede ser bloqueado por más de una criatura”. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- La habilidad de potenciar de Tigre Blanco no le hace objetivo. Si ya no está en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelve, crearás a El Dios Tigre igualmente.

Tormenta, Jinete del Viento
{1}{G}{W}{W}
Criatura legendaria — Héroe mutante
4/4
Vuela.
Las criaturas con la habilidad de volar no pueden atacarte ni bloquear las criaturas que controlas.
Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una o más criaturas, esas criaturas ganan la habilidad de volar hasta el final del turno.

- La última habilidad de Tormenta 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.
-

Torre de los Vengadores

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Héroe o activar una habilidad de una fuente Héroe.

{4}, {T}: Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de Héroe de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Una “fuente Héroe” es cualquier objeto con el tipo de criatura Héroe. Esto significa que podrías usar el maná para activar una habilidad de un permanente con la habilidad de cambiaformas (una habilidad de palabra clave que le da todos los tipos de criatura) o una carta de Héroe en tu mano o cementerio, por ejemplo.
-

Triunfo político

{W}

Encantamiento — Complot

Siempre que una criatura que controlas entre, adivina 1 y pon un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el cuarto contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo, roba una carta y pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si el Triunfo político no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve, no podrás sacrificarlo, pero los otros efectos sucederán igualmente. Robarás una carta y pondrás un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.
-

Ultrón, malevolencia artificial

{3}

Criatura artefacto legendaria — Villano robot

2/4

Siempre que otro artefacto que no sea ficha que controlas entre, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de él. Si la ficha no es una criatura, se convierte en una criatura Villano Robot 2/2 además de sus otros tipos.

- La ficha creada con la última habilidad de Ultrón copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original y nada más, con la excepción detallada (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese artefacto está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera. Si es un Vehículo, no está tripulado. Si es un Equipo, no está anexado a nada.
- Si el artefacto copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese artefacto, pero con la excepción detallada.

- Cualquier habilidad de “entra” del artefacto copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este artefacto] entre” o “[este artefacto] entra con” del artefacto copiado también funcionará.
- Si la ficha no es una criatura, no se convierte en un Villano Robot 2/2 hasta que haya entrado al campo de batalla. En ese caso, las habilidades que se disparan siempre que una criatura que controlas entre no se dispararán cuando esa ficha entre.

Unidad exploradora H.E.R.B.I.E.

{4}

Criatura artefacto — Explorador robot

2/1

Vuela.

Cuando esta criatura entre, roba una carta y luego puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la última habilidad de la Unidad exploradora H.E.R.B.I.E. no cuenta como jugar una tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla de esta manera incluso si ya jugaste una tierra este turno.

Veloz, joven vengador

{1} {R}

Criatura legendaria — Héroe mutante

2/2

Prisa.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, la criatura objetivo con la habilidad de prisa no puede ser bloqueada este turno excepto por criaturas con la habilidad de prisa.

- La última habilidad de Veloz 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.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Veloz cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1} 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.
- Una vez que una criatura con la habilidad de prisa haya sido bloqueada legalmente por una criatura sin la habilidad de prisa, la última habilidad de Veloz no podrá hacer que ese bloqueo sea ilegal.

Vengadores desunidos

{1} {R} {R}

Conjuro

Elige uno o ambos:

- Los Vengadores desunidos hacen 3 puntos de daño a cada criatura.
- Destruye la tierra objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si se eligió el segundo modo y la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Vengadores desunidos intenten resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará ningún daño incluso si se eligió el primer modo y el controlador de la tierra no buscará una carta de tierra básica. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí busca una carta de tierra básica.

Vengadores Mascotas

{3}{G}

Criatura — Héroe dragón felino perro ave rana

4/4

Alcance.

Potenciar — {6}{G}: Pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y crea una ficha de criatura Héroe blanca 3/2 con la habilidad de vigilancia. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- La habilidad de potenciar de los Vengadores Mascotas no les hace objetivo. Si ya no están en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelve, crearás la ficha de criatura Héroe igualmente.

Vengadores, ¡reuníos!

{4}{W}

Encantamiento

Destello.

Los Héroes que controlas obtienen +2/+2.

Al comienzo de cada paso final, si atacaste con un Héroe este turno o un Héroe entró al campo de batalla bajo tu control este turno, roba una carta.

- La última habilidad verificará al comienzo de cada paso final si atacaste con un Héroe este turno o si un Héroe entró al campo de batalla bajo tu control este turno. Si no se cumplió ninguna de estas condiciones, la habilidad no se disparará. No podrás poner un Héroe en el campo de batalla bajo tu control durante ese paso final a tiempo para que la habilidad se dispare.
- El Héroe que atacó o entró al campo de batalla anteriormente ese turno no tiene por qué seguir en el campo de batalla ni bajo tu control en cuanto comienza el paso final. Por ejemplo, si atacas con un Héroe y muere en combate (esperemos que de manera heroica), la habilidad disparada de Vengadores, ¡reuníos! se disparará igualmente.

Viuda Negra, agente doble

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Villano héroe humano

3/2

Toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, gana las habilidades de dañar primero y amenaza hasta el final del turno. (*No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de la Viuda Negra no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

Viuda Negra, superespía

{1} {B}

Criatura legendaria — Héroe espía humano

2/1

Amenaza.

Siempre que la Viuda Negra haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra.

Puedes poner un contador +1/+1 sobre la Viuda Negra.

Si no lo haces, puedes lanzar la carta que no sea tierra exiliada hasta el final del turno y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos con el permiso que otorga la última habilidad de la Viuda Negra. Por ejemplo, si la carta que no sea tierra exiliada es una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Viv Visión, sintezoides adolescente

{3}

Criatura artefacto legendaria — Héroe robot

2/2

Vuela.

Sentidos cibernéticos — Siempre que Viv Visión ataque, roba una carta si su fuerza es de 4 o más.

Potenciar — {7}: Pon dos contadores +1/+1 sobre Viv Visión. (*Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.*)

- La segunda habilidad de Viv Visión se dispara sin importar la fuerza que tenga. Los jugadores pueden responder a esta habilidad de forma normal, quizá para intentar aumentar o disminuir su fuerza. La habilidad verifica la fuerza de Viv Visión solo en cuanto se resuelve para determinar si robas una carta.
 - Si Viv Visión ya no está en el campo de batalla cuando su segunda habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si robas una carta o no.
-

Wiccan, mago incipiente

{4} {U}

Criatura legendaria — Héroe brujo mutante

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, exilia otro permanente objetivo que no sea tierra ni ficha.

Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- La última habilidad de Wiccan 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.
- 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.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DEL MATERIAL ORIGINAL SIN BORDE DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Acontecimiento de extinción

{3} {B}

Conjuro

Elige par o impar. Exilia cada criatura con valor de maná de la cualidad elegida.

- Eliges par o impar mientras se resuelve el Acontecimiento de extinción. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que haces esa elección y el momento en que algunas criaturas se extinguen.
- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- El valor de maná de una ficha que no es una copia de otro objeto es de 0. Una ficha que es una copia de otro objeto tiene el mismo coste de maná (y, por lo tanto, valor de maná) que ese objeto.

Acto final

{4} {B} {B}

Conjuro

Elige uno o más:

- Destruye todas las criaturas.
- Destruye todos los planeswalkers.
- Destruye todas las batallas.
- Exilia todos los cementerios.
- Cada oponente pierde todos los contadores.

- Si eliges más de un modo para el Acto final, las acciones se llevan a cabo en el orden en el que están escritas.
- Los contadores que los jugadores podrían tener son contadores de energía, de experiencia, de veneno y de radiación, entre otros.

Arcángel de Thune

(Nombre alternativo: *Maravilla de los cielos*)

{3}{W}{W}

Criatura — Ángel

3/4

Vuela, vínculo vital.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si una criatura que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no recibirá un contador de la habilidad del Arcángel de Thune a tiempo para salvarla.
- La última habilidad del Arcángel de Thune se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, sin importar cuántas vidas se ganen.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Aprovechar el día

{3}{R}

Conjuro

Endereza la criatura objetivo. Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

Retrospectiva {2}{R}.

- Aprovechar el día puede hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada.
 - Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal para Aprovechar el día, el hechizo no se resuelve. No hay ninguna fase de combate ni fase principal adicional.
 - Si de alguna manera lanzas Aprovechar el día durante la fase principal de un oponente, ese oponente ataca durante la fase de combate resultante, ya que todavía es el turno de ese jugador. Si de alguna manera lo lanzas y no es una fase principal, todo lo que sucede es que enderezas la criatura objetivo.
 - “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio si el hechizo resultante es un hechizo de instantáneo o de conjuro pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
-

Aurelia, la líder de guerra
(Nombre alternativo: Monica, la maravilla)

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

Criatura legendaria — Ángel

3/4

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que Monica ataque por primera vez cada turno, endereza todas las criaturas que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- La última habilidad de Aurelia no te proporciona ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.

Caminavacíos dauti

(Nombre alternativo: Enviudadora infiltrada)

{B} {B}

Criatura — Bribón dauti

3/2

Se desvanece.

Si una carta fuera a ir al cementerio de un oponente desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala con un contador de vacío sobre ella.

{T}, sacrificar esta criatura: Elige una carta exiliada que sea propiedad de un oponente con un contador de vacío sobre ella. Puedes jugarla este turno sin pagar su coste de maná.

- Una criatura con la habilidad de desvanecerse no puede ser bloqueada por criaturas sin dicha habilidad y una criatura sin la habilidad de desvanecerse no puede ser bloqueada por criaturas con dicha habilidad.
- Si una criatura atacante tiene varias habilidades de evasión, como desvanecerse y volar, una criatura solo puede bloquearla si satisface todas las habilidades de evasión correspondientes.
- Si tu oponente descarta una carta mientras controlas la Caminavacíos dauti, las habilidades que funcionan cuando esa carta es descartada siguen funcionando, incluso si esa carta nunca llega al cementerio de ese jugador. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de la carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.
- Mientras la Caminavacíos dauti esté en el campo de batalla, las criaturas que no sean fichas que sean propiedad de tus oponentes no morirán. En vez de eso, serán exiliadas. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se dispararán.
- Las fichas mueren igualmente mientras la Caminavacíos dauti esté en el campo de batalla.
- Si una carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Jugar una carta con la última habilidad de la Caminavacíos dauti sigue estando sujeto a las restricciones de cuándo jugarla normales.
- Si lanzas una carta de esta manera, no puedes lanzarla pagando ningún otro coste alternativo que tenga, pero puedes pagar sus costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo requiere un coste adicional, debes pagar ese coste.

Camino al exilio

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador puede buscar en su biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Camino al exilio intente resolverse, el hechizo no se resolverá. El controlador de la criatura no buscará una carta de tierra básica.
- No es necesario que el controlador de la criatura exiliada busque una tierra básica en su biblioteca. Si no lo hace, no barajará su biblioteca.

Capitán América, el primer vengador

{R}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe soldado humano

4/4

Lanzarlo... — {3}, desanexar un Equipo del Capitán

América: Hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese Equipo dividido como elijas entre uno, dos o tres objetivos.

... y atraparlo — Al comienzo del combate en tu turno, anexa hasta un Equipo objetivo que controlas al Capitán América.

- Eliges los objetivos y cómo se dividirá el daño en cuanto activas la primera habilidad del Capitán América. Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos de la primera habilidad del Capitán América se convierten en ilegales, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.

Crecimiento antinatural

{1}{G}{G}{G}{G}

Encantamiento

Al comienzo de cada combate, duplica la fuerza y la resistencia de cada criatura que controlas hasta el final del turno.

- Para duplicar la fuerza y la resistencia de una criatura, esa criatura obtiene +X/+Y, donde X es la fuerza de esa criatura e Y es la resistencia de esa criatura cuando se resuelve la habilidad del Crecimiento antinatural.

Crecimiento quebrador

{G/W}{G/W}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo y luego repuebla.

- Repoblar significa elegir una ficha de criatura que controlas y crear una ficha que es una copia de esa ficha de criatura.
- La habilidad de repoblar no hace objetivo a la ficha de criatura que vas a copiar. Eliges esa ficha de criatura al realizar la acción de repoblar. Puedes elegir cualquier ficha de criatura que controlas. Si un hechizo o habilidad hace que crees una ficha de criatura y luego te indica que repuebles, puedes elegir copiar la ficha que acabas de crear u otra ficha de criatura que controlas.
- Si eliges copiar una ficha de criatura que es una copia de otra criatura, la nueva ficha de criatura copiará las características de lo que esté copiando la ficha original.
- La nueva ficha de criatura copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original 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 cambien su fuerza, resistencia, color, etcétera.
- Cualquier habilidad de “entra” de la ficha copiada se disparará cuando la nueva ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la ficha copiada también funcionará.
- Si no controlas ninguna ficha de criatura cuando repueblas, no ocurrirá nada.

Cuerno de la codicia

{3}

Artefacto

Siempre que un jugador juegue una tierra, ese jugador roba una carta.

- La habilidad del Cuerno de la codicia se dispara siempre que un jugador juegue una tierra con la acción especial de jugar una tierra. Las tierras que entran bajo el control de un jugador debido a efectos que no sean realizar la acción especial de jugar una tierra no harán que se dispare la habilidad del Cuerno de la codicia.

Defensa del corazón

{3}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si un oponente controla tres o más criaturas, sacrifica este encantamiento, busca en tu biblioteca hasta dos cartas de criatura, pon esas cartas en el campo de batalla y luego baraja.

- La habilidad de la Defensa del corazón verificará si un oponente controla tres o más criaturas cuando comienza tu mantenimiento. Si ninguno lo hace, la habilidad no se disparará. Si alguno lo hace, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ninguno de tus oponentes controla tres o más criaturas en ese momento, la habilidad no hará nada. El oponente que controla tres o más criaturas en cuanto la habilidad se resuelve no tiene que ser el mismo oponente que controlaba tres o más criaturas cuando se disparó.
- Si la Defensa del corazón deja el campo de batalla mientras su habilidad disparada está en la pila, la habilidad se resolverá con normalidad.

Distorsión caótica

{2} {R}

Instantáneo

El propietario del permanente objetivo lo baraja en su biblioteca y luego muestra la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de permanente, la pone en el campo de batalla.

- El propietario de una ficha es el jugador bajo cuyo control la ficha se puso en el campo de batalla. Si una ficha se baraja en la biblioteca de un jugador de esta manera, ese jugador baraja antes de mostrar la primera carta de esa biblioteca.
- Si el permanente es un objetivo ilegal para cuando la Distorsión caótica intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se barajará ninguna biblioteca ni se mostrará ninguna carta.
- Una carta de permanente es una carta con uno o más de los siguientes tipos de carta: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si la carta mostrada es una carta de permanente, pero no puede entrar (tal vez porque es un Aura que no tiene nada que encantar), permanece en la parte superior de esa biblioteca.
- Si la carta mostrada no es una carta de permanente, permanece en la parte superior de esa biblioteca.

Efimerizar

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo que controlas y luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.
Rebote.

- “Rebote” significa “Si este hechizo fue lanzado desde tu mano, en vez de ponerlo en tu cementerio cuando se resuelve, exíllalo y, al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná”.
 - Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
 - Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de la habilidad de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
 - Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
-

Emancipación ardiente

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

Encantamiento

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace el triple de ese daño a ese permanente o jugador.

- Si varios efectos de reemplazo o prevención intentan modificar el daño que se haría a un jugador o permanente, el jugador o el controlador del permanente elige el orden en que se aplicarán.
-

Enfrentamiento decisivo

{W}

Instantáneo

Arrebato.

+ {1} — Todas las criaturas pierden todas las habilidades hasta el final del turno.

+ {1} — Elige una criatura que controlas. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

+ {3}{W}{W} — Destruye todas las criaturas.

- Arrebato significa “Elige uno o más modos. Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga los costes asociados con esos modos”.
 - Cada coste adicional y modo asociado en el recuadro de texto también viene precedido por un indicador de +. Dichos símbolos no tienen un significado de reglas concreto y solo sirven para recordarles a los jugadores que los costes indicados son costes adicionales.
 - Debes elegir al menos uno de los modos indicados y pagar su coste adicional asociado para poder lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato.
 - Tú eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo con la habilidad de arrebato. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
 - Al margen de qué modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
 - No puedes elegir el mismo modo más de una vez.
 - El valor de maná de un hechizo con la habilidad de arrebato se determina solo por su coste de maná (que está en la esquina superior derecha de la carta). No importa qué modos eliges o qué costes adicionales pagas, incluidos los costes adicionales impuestos por otros efectos.
 - Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que el hechizo acabe de resolverse.
 - Si un hechizo con la habilidad de arrebato se copia, el efecto que crea la copia puede permitirte elegir nuevos objetivos. No puedes elegir nuevos modos.
 - Si un efecto te permite lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato “sin pagar su coste de maná”, debes seguir eligiendo al menos un modo y pagar los costes adicionales asociados.
-

Espada de fuego y hielo
(Nombre alternativo: Escudo patriótico)
{3}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene las habilidades de protección contra rojo y contra azul.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, este Equipo hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo y tú robas una carta.

Equipar {2}.

- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada intente resolverse, la habilidad no se resolverá. No robarás una carta.

Furia monstruosa
{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +2/+0 hasta el final del turno. Crea una ficha de Papel de Monstruo anexada a ella.

- Una ficha de Papel de Monstruo es una ficha de encantamiento Aura Papel incolora llamada Monstruo con la habilidad de encantar criatura y “La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar”.
- Los Papeles son fichas de encantamiento incoloras. Cada una tiene los subtipos Aura y Papel y la habilidad de encantar criatura.
- Si un permanente tiene más de un Papel anexado controlado por el mismo jugador, todos esos Papeles excepto el último por orden de llegada se ponen en el cementerio de su propietario. Se trata de una acción basada en estado.
- Si se anexan dos o más Papeles controlados por el mismo jugador a un permanente al mismo tiempo (quizás debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), ese jugador elige con cuál se queda y cuál o cuáles van a los cementerios de sus propietarios.
- Un permanente puede tener varios Papeles anexados, siempre y cuando el controlador de cada uno de ellos sea un jugador distinto.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Papeles requieren objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. La ficha de Papel no se creará.
- En casos excepcionales, un hechizo o habilidad puede intentar crear una ficha de Papel encantando un permanente que no puede encantar de manera legal (debido a una habilidad, como protección contra encantamientos). En estos casos, no se crea la ficha de Papel.

Heraldo de los mares
{1}{U}{U}

Criatura — Hechicero tritón

2/2

Las tierras no básicas son Islas.

- 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 Isla y la habilidad “{T}: Agrega {U}”.
- El Heraldo de los mares 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 “Isla”.
- Si el Heraldo de los mares pierde sus habilidades, sigue convirtiendo las tierras no básicas en Islas. 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.

Huir a las tierras salvajes

{3} {R} {G}

Conjuro

Exilia las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar las cartas exiliadas de esta manera hasta el final de tu próximo turno.

Puedes jugar una tierra adicional este turno.

- La tierra adicional que juegues no tiene que estar entre las cartas exiliadas.
- Huir a las tierras salvajes no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te quedan tierras por jugar.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si no juegas una carta exiliada de esta manera, permanece en el exilio.

Hurgar en el tiempo

{6} {U} {U}

Instantáneo

Excavar.

Mira las siete primeras cartas de tu biblioteca. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- “Excavar” significa “Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes exiliar una carta de tu cementerio en vez de pagar ese maná”.
- La habilidad de excavar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo. Por ejemplo, el valor de maná de Hurgar en el tiempo es de 8, incluso si exiliaste tres cartas para lanzarlo.
- Solo puedes exiliar cartas para pagar el maná genérico y no puedes exiliar más cartas que los requisitos de maná genérico de un hechizo con la habilidad de excavar. Por ejemplo, no puedes exiliar más de seis cartas de tu cementerio para lanzar Hurgar en el tiempo, a menos que un efecto haya aumentado su coste.

- Ya que la habilidad de excavar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos, como los costes de retrospectiva. También se puede usar para pagar costes adicionales que incluyen maná genérico.

Intervención heroica

{1}{G}

Instantáneo

Los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- Una batalla con la habilidad de indestructible sigue perdiendo contadores de defensa en cuanto recibe daño. Si es un Asedio, seguirá exiliándose cuando se remueva su último contador de defensa y su controlador aún podrá lanzarlo transformado sin pagar su coste de maná.

Inversión de Narset

(Nombre alternativo: Redirección de Pantera Negra)

{U}{U}

Instantáneo

Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo y luego regrésalo a la mano de su propietario. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de la Inversión de Narset puede 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 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 el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo (como el Final de promesa), la copia tendrá el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. La Inversión de Narset y la copia se resuelven antes que el hechizo original.
- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
- Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar y luego deja de existir como una acción basada en estado.

Iron Man, titán de la innovación

{3} {U} {R}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

4/4

Vuela, prisa.

Genio empresarial — Siempre que Iron Man ataque, crea una ficha de Tesoro y luego puedes sacrificar un artefacto que no sea criatura. Si lo haces, busca en tu biblioteca una carta de artefacto con valor de maná igual a 1 más el valor de maná del artefacto sacrificado, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.

- Si un artefacto en el campo de batalla o una carta de artefacto en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

La bestia interior

(Nombre alternativo: *La cosa pinta mal*)

{2} {G}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.

- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando La bestia interior intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador crea una ficha de Bestia. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tenga la habilidad de indestructible), su controlador sí crea una ficha de Bestia.

La Niña Masacre

(Nombre alternativo: *Elektra, asesina letal*)

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Asesino humano

4/4

Amenaza.

Cuando Elektra entre, cada otra criatura obtiene -1/-1 hasta el final del turno. Siempre que una criatura muera este turno, cada criatura que no sea Elektra obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

- La última habilidad de La Niña Masacre y su habilidad disparada retrasada afectan solo a criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que esas habilidades se resuelven. Las criaturas que entren al campo de batalla o se conviertan en criaturas más adelante en el turno no obtendrán -1/-1 a menos que la habilidad disparada retrasada se dispare y se resuelva de nuevo más tarde.
- Una vez que la última habilidad de La Niña Masacre se ha disparado, no importa si La Niña Masacre sigue en el campo de batalla. La habilidad disparada retrasada se creará en cuanto la habilidad de “entra” se resuelva.
- Las criaturas que mueran mientras la habilidad disparada de La Niña Masacre aún esté en la pila no harán que su habilidad disparada retrasada se dispare, ya que esa habilidad disparada retrasada no se creó todavía.

- Una criatura con 0 de resistencia no se muere al instante; más bien, la criatura muere la próxima vez que un jugador fuera a recibir la prioridad. Esto significa que cualquier criatura cuya resistencia se convierta en 0 en cuanto la última habilidad de La Niña Masacre se resuelva permanecerá en el campo de batalla hasta justo después de que se cree la habilidad disparada retrasada.
- Si varias criaturas mueren a la vez, la habilidad disparada retrasada de La Niña Masacre se dispara esa misma cantidad de veces.

Lobezno, el mejor en lo que hace

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Héroe berserker mutante

2/2

Letalidad sin par — Duplica todo el daño que fuera a hacer Lobezno.

Al comienzo de cada paso final, si Lobezno hizo daño a otra criatura este turno, pon un contador +1/+1 sobre él.

{1} {G}: Regenera a Lobezno.

- Si otro efecto (o efectos) modifica la cantidad de daño que fuera a hacer Lobezno (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el de Lobezno). Si todo el daño se previene, el efecto de Lobezno ya no se aplica.
- Si el daño hecho por Lobezno se divide o se asigna entre varios permanentes o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, imagina que Lobezno tiene tres contadores +1/+1 sobre él, por lo que es un 5/5, y está encantado con la Velocidad de mensajero (un Aura con la habilidad de encantar criatura y “La criatura encantada tiene las habilidades de arrollar y prisa”). Atacas con Lobezno y lo bloquea una criatura 2/2. Puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Luz de la promesa

{2} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que ganes vidas, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura”.

- Si la criatura encantada recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su habilidad a tiempo para salvarla.
- La habilidad otorgada se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, sin importar cuántas vidas se ganen.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad se dispara una sola vez.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
-

Misión de reconocimiento

{2} {U} {U}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes robar una carta.

Ciclo {2}.

- La habilidad disparada de la Misión de reconocimiento se dispara por cada criatura que controlas que haga daño de combate a un jugador. Puedes robar una carta cada vez que la habilidad se resuelve, sin importar cuánto daño se hizo.
-

Muestra y explica

{2} {U}

Conjuro

Cada jugador puede poner en el campo de batalla una carta de artefacto, criatura, encantamiento o tierra de su mano.

- El jugador cuyo turno se esté jugando elige una carta de artefacto, criatura, encantamiento o tierra de su mano sin mostrarla y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las cartas elegidas se ponen en el campo de batalla al mismo tiempo.
-

No te muevas

{3} {W} {W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas giradas. Hasta tu próximo turno, siempre que una criatura se gire, destrúyela.

- No te muevas no afectará a las criaturas que entren al campo de batalla giradas.
-

Pantera Negra, rey de Wakanda

{G} {W}

Criatura legendaria — Héroe noble humano

2/2

Daña primero.

Explorar el reino — Siempre que Pantera Negra u otra criatura que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la tierra objetivo que controlas.

Minar vibranium — {3}: Mueve todos los contadores +1/+1 de la tierra objetivo que controlas a la criatura objetivo. Si se mueven uno o más contadores +1/+1 de esta manera, ganas esa misma cantidad de vidas y robas una carta.

- Para mover contadores de un permanente a otro, los contadores se remueven del primer permanente y se ponen sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador se remueve o se pone sobre un permanente.
- Si cualquier objetivo es ilegal en cuanto se resuelve la última habilidad de Pantera Negra, no se removerán ni pondrán contadores.
- En algunos casos poco frecuentes, se pondrán más contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que los que se removieron de la tierra (quizá debido a un efecto como el que crea el Vigor primitivo). En esos casos, la cantidad de vidas que ganas es igual a la cantidad de contadores +1/+1 que se removieron de la tierra.
- No puedes mover contadores de un permanente a sí mismo. Elegir una tierra criatura como ambos objetivos para la última habilidad de Pantera Negra no tendrá ningún efecto. No ganarás vidas ni robarás una carta, sin importar la cantidad de contadores +1/+1 que tenga la tierra criatura sobre ella.

Pelear a muerte

{R}{W}

Instantáneo

Destruye todas las criaturas bloqueadoras y todas las criaturas bloqueadas.

- Una “criatura bloqueadora” es una que se declaró como bloqueadora este combate o una que se puso en el campo de batalla bloqueando este combate. A menos que esa criatura deje el combate, continúa bloqueando hasta el paso de final del combate, incluso si la criatura o criaturas que estaba bloqueando dejaron el campo de batalla o de alguna manera dejaron el combate para entonces.
- Una “criatura bloqueada” es una criatura atacante que fue bloqueada por una criatura este combate o que pasó a estar bloqueada como resultado de un hechizo o habilidad este combate. A menos que la criatura atacante deje el combate, continúa siendo una criatura bloqueada hasta el paso de final del combate, incluso si la criatura o criaturas que la bloquearon dejaron el campo de batalla o de alguna manera dejaron el combate para entonces.
- Las criaturas atacantes que no fueron bloqueadas no se ven afectadas por Pelear a muerte.
- Si Pelear a muerte se lanza antes de declarar bloqueadoras o tras el fin del combate, no hará nada.

Producción mecanizada

{2}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar artefacto que controlas.

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha que es una copia del artefacto encantado. Luego, si controlas ocho o más artefactos con el mismo nombre, ganas el juego.

- Las habilidades que se disparen cuando se crea la ficha no se resolverán hasta que la habilidad disparada de la Producción mecanizada termine de resolverse por completo y haya verificado si controlas ocho artefactos con el mismo nombre.
- Los ocho artefactos con el mismo nombre no tienen por qué tener el mismo nombre que el artefacto encantado. Por ejemplo, ganas el juego si controlas ocho fichas de criatura artefacto Tóptero en cuanto se resuelve la habilidad de la Producción mecanizada, aunque la Producción mecanizada no esté anexada a un Tóptero.

- Los ocho permanentes que comparten un nombre deben ser artefactos. Si controlas solo siete artefactos con el mismo nombre y un permanente que no sea artefacto con ese mismo nombre, no ganarás el juego.
- Si controlas ocho o más artefactos que comparten un nombre mientras controlas la Producción mecanizada, no habrás ganado el juego todavía. Ganarás el juego mientras se resuelve su habilidad disparada durante tu mantenimiento.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el artefacto original y nada más (a menos que ese artefacto esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese artefacto está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si el artefacto copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el artefacto copiado está copiando otra cosa (por ejemplo, si el artefacto copiado es el Acero esculpido), la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que el artefacto esté copiando.
- Si el artefacto copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Cualquier habilidad de “entra al campo de batalla” del artefacto copiado se disparará cuando la ficha de artefacto entre al campo de batalla. La ficha de artefacto también tiene todas las habilidades del tipo “esto entra con” o “en cuanto esto entre” que tenga el artefacto copiado.
- Si la Producción mecanizada y el artefacto encantado dejan el campo de batalla al mismo tiempo en respuesta a la habilidad disparada, el efecto crea una ficha que es una copia del artefacto tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si el artefacto encantado deja el campo de batalla en respuesta a la habilidad disparada de la Producción mecanizada, pero la Producción mecanizada no, la Producción mecanizada va al cementerio de su propietario como una acción basada en estado al no estar encantando ningún artefacto. La habilidad disparada no creará ninguna ficha, pero puedes ganar el juego si controlas suficientes artefactos con el mismo nombre.

Protección de Teferi

(Nombre alternativo: *Protección de T'Challa*)

{2} {W}

Instantáneo

Hasta tu próximo turno, tu total de vidas no puede cambiar y ganas la habilidad de protección contra todo.

Todos los permanentes que controlas salen de fase.

Exilia la Protección de T'Challa.

- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “protección contra”:
 - Si un jugador tiene la habilidad de protección contra todo, significa tres cosas: (1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. (2) No se pueden anexar Auras a ese jugador. (3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
 - Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti puede hacer que descartes cartas igualmente. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas la habilidad de protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fueras a recibir.
 - Ganar la habilidad de protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus

efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.

- Las reglas siguientes se centran en lo que significa que tu total de vidas no puede cambiar:
 - Los hechizos y habilidades que normalmente te harían ganar o perder vidas se resuelven igualmente mientras tu total de vidas no pueda cambiar, pero la ganancia o pérdida de vidas no tiene efecto.
 - En general, la habilidad de protección contra todo prevendrá el daño que se te fuera a hacer, pero hay daño que no se puede prevenir. En este caso, como tu total de vidas tampoco puede cambiar, ese daño aplicará cualquier otro efecto que pueda tener aparte de hacer que pierdas esa cantidad de vidas (como los efectos de vínculo vital o infectar). Además, los disparos y efectos pueden ver que se hizo daño, aunque tu total de vidas no cambie.
 - No puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas.
 - Si un coste incluye que ganes vidas (como el coste alternativo de la carta Vigorizar de un oponente), ese coste no se puede pagar.
 - Los efectos que reemplazarían tu ganancia de vidas por otro evento no se podrán aplicar, porque no puedes ganar vidas de ninguna forma. Lo mismo sucede con los efectos que reemplazarían tu pérdida de vidas por otro evento.
 - Los efectos que reemplazan un evento por hacer que ganes vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierdas vidas se aplicarán y reemplazarán el evento por nada.
 - Si un efecto fuera a fijar tu total de vidas en una determinada cantidad que sea diferente de tu total de vidas actual, esa parte del efecto no hará nada.
 - Si un efecto fuera a hacer que intercambiases tu total de vidas por el de otro jugador, el intercambio no sucederá. No cambia el total de vidas de ningún jugador.
- Las reglas siguientes se centran en la palabra clave “cambiar de fase”:
 - Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna habilidad de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra”.
 - Cualquier efecto que no se repita que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Luz de destierro, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de Mathas, buscademonios, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
 - Cada Aura y Equipo que salga de fase y esté anexo a un permanente que esté saliendo de fase entrará en fase con ese permanente y seguirá anexo a él.
 - Cada Aura y Equipo que controlas que esté anexo a un permanente que no esté saliendo de fase entra en fase anexo a ese permanente, si todavía puede estar anexo a él. De lo contrario, entra en fase desanexo. Un Aura que entre en fase desanexada irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Lo mismo sucede con las Auras anexas a los jugadores.
 - Los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.

- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- Si una ficha sale de fase, entrará en fase en cuanto empiece tu próximo paso de enderezar. Esto es un cambio con respecto a reglas anteriores.
- Un permanente que salga de fase hará que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese permanente. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- Si de alguna manera se omite tu paso de enderezar cuando comienza tu próximo turno, tus permanentes que estén fuera de fase no entrarán en fase hasta el próximo paso de enderezar que tengas, pero ya no tendrás protección contra todo y tu total de vidas puede volver a cambiar.
- Las criaturas que entren en fase bajo tu control en cuanto comience tu próximo paso de enderezar podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
- Si ganas el control de un permanente de otro jugador y este sale de fase, si la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo el control del otro jugador en cuanto comience tu siguiente paso de enderezar. Si dejas el juego antes de tu próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que tu turno habría empezado.

Regreso a las filas

{X} {W} {W}

Conjuro

Convocar.

Regresa X cartas de criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- “Convocar” significa “por cada maná de color en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controlas de ese color en vez de pagar ese maná. Por cada maná genérico en el coste total de este hechizo, puedes girar una criatura enderezada que controlas en vez de pagar ese maná”.
- Al utilizar la habilidad de convocar para lanzar un hechizo con {X} en su coste de maná, primero elige el valor de X. Esa elección, junto con cualquier aumento o reducción de coste, determinará el coste total del hechizo. A continuación, puedes girar criaturas que controlas para ayudar a pagar ese coste. Por ejemplo, si lanzas el Regreso a las filas y eliges que X sea 3, el coste total es de {3} {W} {W}. Si giras una criatura blanca y dos criaturas rojas, tendrás que pagar {1} {W}.

Rencor

{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

Cuando esta Aura vaya a un cementerio desde el campo de batalla, regresa a la mano de su propietario.

- Si la criatura que fuera a encantar el Rencor es un objetivo ilegal para cuando el hechizo intente resolverse, no se resolverá. No entrará al campo de batalla, por lo que no irá a un cementerio desde el campo de batalla y su habilidad no se disparará.
-

Sin piedad
{2} {B} {B}
Encantamiento
Siempre que una criatura te haga daño, destrúyela.

- La habilidad de Sin piedad se dispara siempre que cualquier criatura, incluidas las criaturas que controlas, te hace daño, no solo daño de combate.
-

Sintetizador de simulacros
{2} {U}
Artefacto
Cuando este artefacto entre, adivina 2.
Siempre que otro artefacto que controlas con valor de maná de 3 o más entre, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 0/0 con “Esta ficha obtiene +1/+1 por cada artefacto que controlas”.

- Si el coste de maná de un artefacto en el campo de batalla incluye {X}, X es 0 para determinar su valor de maná.
 - La habilidad de la ficha de Constructo creada por la última habilidad del Sintetizador de simulacros cuenta al propio Constructo, por lo que será al menos una 1/1.
-

Tiranosaurio voraz
{4} {R} {G}
Criatura — Dinosaurio
6/6
Devorar 3.
Siempre que esta criatura ataque, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a hasta una otra criatura objetivo.
El daño sobrante se hace al controlador de esa criatura en vez de eso.

- El Tiranosaurio voraz no puede devorar criaturas que entren al campo de batalla al mismo tiempo que él.
 - El daño sobrante se calcula de forma similar a como funciona la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y determina qué es “letal”. Normalmente, se trata de la resistencia de la criatura menos el daño que ya está marcado sobre ella, sin tener en cuenta los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura no será destruida por este daño, quizá porque tiene la habilidad de indestructible.
 - Una vez determinado el daño sobrante, el Tiranosaurio voraz hace daño simultáneamente a la criatura objetivo y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.
-

Tormenta, fuerza de la naturaleza

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

Criatura legendaria — Héroe mutante

3/4

Vuela, vigilancia.

Tempestad incesante — Siempre que Tormenta haga daño de combate a un jugador, el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro que lances este turno tiene la habilidad de tormenta.

- “Tormenta” significa “Cuando lances este hechizo, cópialo por cada otro hechizo que se lanzó antes que él este turno. Si el hechizo tiene cualquier objetivo, puedes elegir nuevos objetivos para cualquiera de las copias”.
- Las copias de un hechizo con la habilidad de tormenta creadas por su habilidad de tormenta van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
- La habilidad disparada que crea las copias puede ser contrarrestada por cualquier cosa que pueda contrarrestar una habilidad disparada. Si es contrarrestada, no se pondrá ninguna copia en la pila.

Tres pasos por delante

{U}

Instantáneo

Arrebato.

+ {1}{U} — Contrarresta el hechizo objetivo.

+ {3} — Crea una ficha que es una copia del artefacto o criatura objetivo que controlas.

+ {2} — Roba dos cartas y luego descarta una carta.

- Arrebato significa “Elige uno o más modos. Como coste adicional para lanzar este hechizo, paga los costes asociados con esos modos”.
- Cada coste adicional y modo asociado en el recuadro de texto también viene precedido por un indicador de +. Dichos símbolos no tienen un significado de reglas concreto y solo sirven para recordarles a los jugadores que los costes indicados son costes adicionales.
- Debes elegir al menos uno de los modos indicados y pagar su coste adicional asociado para poder lanzar un hechizo con la habilidad de arrebato.
- Tú eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo con la habilidad de arrebato. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas.
- Al margen de qué modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- No puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- El valor de maná de un hechizo con la habilidad de arrebató se determina solo por su coste de maná (que está en la esquina superior derecha de la carta). No importa qué modos eliges o qué costes adicionales pagas, incluidos los costes adicionales impuestos por otros efectos.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que el hechizo acabe de resolverse.
- Si un hechizo con la habilidad de arrebató se copia, el efecto que crea la copia puede permitirte elegir nuevos objetivos. No puedes elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva un hechizo con la habilidad de arrebató, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo con la habilidad de arrebató “sin pagar su coste de maná”, debes seguir eligiendo al menos un modo y pagar los costes adicionales asociados.

Trono andante

(Nombre alternativo: Variante de Muerte)

{4}

Criatura artefacto — Gólem

4/4

Rebatir {2}.

En cuanto esta criatura entre, elige un tipo de criatura.

Esta criatura es del tipo elegido además de sus otros tipos.

Si se dispara una habilidad disparada de otra criatura que controlas del tipo elegido, se dispara una vez más.

- La última habilidad del Trono andante 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 del Trono andante con el mismo tipo de criatura elegido, las habilidades disparadas de otras criaturas que controlas del tipo elegido se disparan tres veces. Tres copias del Trono andante generan cuatro habilidades disparadas, y así sucesivamente.

Vigor primitivo

{4} {G}

Encantamiento

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

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura, en vez de eso, se pone el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

- 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 Vigor primitivo. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Abominación, saqueador del mundo

{7} {R}

Criatura legendaria — Villano berserker gamma

10/10

Amenaza, arrolla.

Altercado {4} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {4}{R} si la descartaste este turno.*

Las reglas sobre cuándo lanzarla se siguen aplicando.)

- Altercado representa un coste alternativo que se puede pagar para lanzar un hechizo desde tu cementerio si descartaste la carta con la habilidad de altercado ese turno. Debes pagar cualquier coste adicional que tenga el hechizo.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo con la habilidad de altercado. Por ejemplo, no puedes lanzar una carta de criatura con la habilidad de altercado que no pudieras lanzar normalmente durante el turno de un oponente, incluso si descartas esa carta durante el turno de un oponente.

Alicia Masters, escultora experta

{1} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

0/4

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, crea una ficha de Tesoro.

Sentir la bondad — Al comienzo de tu paso final, cada jugador gana el control de todas las criaturas de las cuales es propietario.

- La primera habilidad de Alicia Masters verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.

Amo de las Marionetas, manipulador

{2} {R}

Criatura legendaria — Villano artífice humano

2/4

Siempre que ataques, incita a la criatura objetivo que controla un oponente. No puede bloquear este turno.

(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)

Siempre que una o más criaturas incitadas hagan daño de combate a uno de tus oponentes, creas una ficha de Tesoro.

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

Amor en la guerra

{1} {U} {R}

Encantamiento

Siempre que ataques con exactamente dos criaturas, esas criaturas ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno y luego roba una carta. Siempre que cualquiera de esas criaturas haga daño de combate a un jugador este combate, pon un contador +1/+1 sobre ella.

- Una vez disparada la habilidad del Amor en la guerra, no importa qué les suceda a las dos criaturas. Si solo una de ellas está en el campo de batalla, esa criatura ganará la habilidad de dañar primero y la habilidad disparada retrasada se le aplicará. Robarás una carta aunque ninguna de las dos criaturas esté en el campo de batalla en cuanto la habilidad se resuelva.

Antorcha Humana

{3} {R}

Criatura legendaria — Héroe humano

3/2

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, la Antorcha Humana gana las habilidades de volar, dañar dos veces y prisa hasta el final del turno.

Siempre que la Antorcha Humana ataque, puedes pagar {R} {G} {W} {U}. Si lo haces, hasta el final del turno, siempre que haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño a cada otro oponente.

- La primera habilidad de la Antorcha Humana verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No

podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.

Ave de Fuego, ranger ardiente
{2} {R}
Criatura legendaria — Héroe guardabosque humano
1/3
Vuela.
Siempre que Ave de Fuego ataque, otras criaturas atacantes obtienen +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Ave de Fuego.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Ave de Fuego.
 - Si Ave de Fuego ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

Base Damocles, espada de Kang
{4} {B}
Artefacto legendario — Vehículo
5/5
Vuela, toque mortal.
Siempre que la Base Damocles haga daño de combate a un jugador, ese jugador se enfrenta a una decisión villanesca: sacrifica una criatura que no sea ficha de su elección o pierde 2 vidas y tú robas dos cartas.
Tripular 3.

- Cuando un jugador se enfrenta a una decisión villanesca, primero elige una de las dos opciones y luego se llevan a cabo todas las acciones de la opción elegida.
 - Un jugador que se enfrenta a una decisión villanesca siempre puede elegir cualquiera de las opciones, aunque una o ambas opciones sean imposibles. Por ejemplo, si una de las opciones es sacrificar una criatura, un jugador que no controle ninguna criatura puede elegir esa opción igualmente.
-

Bast, diosa pantera
{2} {G} {W}
Criatura legendaria — Deidad felino
4/4
Alcance, arrolla, indestructible.
Bast no puede atacar ni bloquear a menos que controles tres o más criaturas.
Siempre que ataques, la criatura atacante objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- Una vez que Bast se declare como atacante o bloqueadora, seguirá atacando o bloqueando ese combate aunque la cantidad de criaturas que controlas se reduzca a menos de tres.
- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Bast.

Batroc el saltador

{1} {R}

Criatura legendaria — Villano humano

2/2

Multiestímulo {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales tantas veces como quieras al lanzar este hechizo.)*

Batroc entra con un contador +1/+1 sobre él por cada vez que fue estimulado.

Cuando Batroc entre, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada uno de hasta X objetivos, donde X es la cantidad de veces que fue estimulado.

- Si se pagó una o más veces el coste de multiestímulo de un hechizo, el hechizo está “estimulado”.
- Si pones en el campo de batalla un permanente con una habilidad de estímulo o multiestímulo sin lanzarlo, no puedes estimularlo.
- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada la misma cantidad de veces. Si el hechizo copiado es un hechizo de permanente, la ficha en la que se convierta la copia de ese hechizo cuando entre también estará estimulada la misma cantidad de veces.
- Si una carta o ficha entra como una copia de un permanente, el permanente nuevo no estará estimulado aunque el original lo estuviera.
- 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 multiestímulo) 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 Batroc ya no está en el campo de batalla cuando su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace a cada objetivo.

Bruja Escarlata, vengadora caótica

{2} {U} {R}

Criatura legendaria — Héroe brujo mutante

3/3

Vuela.

Siempre que la Bruja Escarlata haga daño de combate a un jugador, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego exílielas boca abajo. Luego puedes lanzar un hechizo de Héroe o que no sea criatura de entre las cartas exiliadas con la Bruja Escarlata sin pagar su coste de maná.

- Eliges si lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas con la Bruja Escarlata en cuanto su última habilidad se resuelve. No puedes esperar y lanzar uno más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

- Si un 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.
 - La última habilidad de la Bruja Escarlata hace referencia a cartas exiliadas con esa copia concreta de la Bruja Escarlata, no a ninguna otra criatura llamada Bruja Escarlata. Si deja el campo de batalla, perderás el acceso a las cartas exiliadas con esa copia de la Bruja Escarlata.
-

Campo de fuerza invisible

{1}{W}

Instantáneo

Hasta cuatro permanentes objetivo que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de la habilidad de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
 - Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
-

Cobrar venganza

{4}{W}{W}

Conjuro

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si un jugador te atacó durante su último turno.

Destruye todas las criaturas. Ganas 1 vida por cada criatura destruida de esta manera.

- Las criaturas destruidas de esta manera contarán para las vidas que ganes incluso si van a una zona que no sea un cementerio.
 - No ganarás 1 vida por una criatura que no se haya destruido realmente, como una criatura con la habilidad de indestructible.
 - Si un jugador te atacó en el turno más reciente que jugó antes de dejar el juego, ese ataque cuenta para la habilidad de reducción de coste de Cobrar venganza hasta el próximo momento en el juego en el que ese jugador jugaría su turno. En ese momento, dejas de sentir sed de venganza por el ataque.
-

Comunión ancestral

{1}{G}

Conjuro

Cuando lances este hechizo mientras controlas a tu comandante, copia este hechizo. Puedes elegir un nuevo objetivo para la copia.

Regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Cuando hayas terminado de lanzar la Comunión ancestral mientras controlas a tu comandante, su primera habilidad se disparará. No importa qué le pase a tu comandante después de eso. Sin embargo, si controlas a tu comandante en cuanto empiezas a lanzar la Comunión ancestral, pero no lo controlas para cuando termines de lanzarla (quizá porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), la primera habilidad de la Comunión ancestral no se disparará.
- Si tienes más de un comandante (gracias a la habilidad de camarada, por ejemplo), controlar uno de ellos cuando termines de lanzar la Comunión ancestral es suficiente para satisfacer la condición de disparo de la primera habilidad de la Comunión ancestral. Si controlas ambos, solo crearás una copia de la Comunión ancestral.

Consejo de Reeds

{2}{U}

Criatura legendaria — Héroe científico humano

2/2

La “regla de leyendas” no se aplica a las criaturas que controlas.

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, crea una ficha que es una copia del Consejo de Reeds.

- La “regla de leyendas” es la regla que indica que, si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios.
- Mientras la “regla de leyendas” no se aplique a las criaturas que controlas, puedes controlar cualquier cantidad de criaturas legendarias con el mismo nombre y ninguna de ellas irá al cementerio.
- Si controlas más de una criatura legendaria con el mismo nombre y la “regla de leyendas” comienza a aplicarse otra vez (quizá porque el Consejo de Reeds deja el campo de batalla), tendrás que cumplir de inmediato la regla y poner todos esos permanentes excepto uno en el cementerio.
- Si mientras controlas el Consejo de Reeds también controlas una criatura legendaria y un solo permanente legendario que no sea criatura con el mismo nombre, la regla de leyendas no hará que pongas ninguno en tu cementerio.
- Si mientras controlas el Consejo de Reeds también controlas más de un permanente legendario que no sea criatura y al menos una criatura, todos con el mismo nombre, la regla de leyendas solo se aplica a los permanentes que no sean criatura. Debes elegir uno de los permanentes que no sean criatura para conservarlo y poner en tu cementerio el resto de permanentes que no sean criatura con ese nombre. No puedes elegir conservar una de las criaturas y tampoco puedes poner ninguna de las criaturas en tu cementerio de esta manera.
- La última habilidad del Consejo de Reeds verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.

- La ficha que es una copia tendrá las habilidades del Consejo de Reeds y podrá crear copias adicionales de sí misma.
 - La ficha no copia si el Consejo de Reeds 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 cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si el Consejo de Reeds deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia del Consejo de Reeds usando los valores copiables del Consejo de Reeds de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
 - En el caso poco habitual de que el Consejo de Reeds se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando el Consejo de Reeds.
-

Crisol cósmico

{4}{G}{U}

Encantamiento

Al comienzo de tu primera fase principal, agrega cuatro manás de cualquier combinación de colores.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes copiarlo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Haz esto solo una vez por turno. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- La primera habilidad del Crisol cósmico no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
 - Mientras se resuelve la última habilidad del Crisol cósmico, decides si quieres crear o no la copia. Si decides que sí, esa habilidad no se disparará de nuevo ese turno y cualquier otra copia de la habilidad que ya se haya disparado y esté en la pila no tendrá ningún efecto.
 - Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
 - Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
 - Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
 - 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 (como los de colaboración) se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
 - 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.
 - Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.
-

Crystal, princesa de los inhumanos
{1} {R} {G}
Criatura legendaria — Héroe noble inhumano
2/3
Vuela.
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura,
Crystal hace X puntos de daño a cada oponente, donde X
es la cantidad de colores de ese hechizo.
{T}: Agrega {R}, {G}, {W} o {U}.

- La segunda habilidad de Crystal 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. Si el hechizo ya no está en la pila, se usarán los colores de los que era cuando existió por última vez en la pila para determinar el valor de X.

Dinastía de Kang
{3} {U}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)
I, II — Por cada oponente, gira hasta una criatura objetivo que controla ese jugador. Incita esas criaturas. Hasta tu próximo turno, siempre que cualquiera de esas criaturas haga daño de combate a un jugador, robas una carta.
III — La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada carta en tu mano y no puede ser bloqueada este turno.

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o al jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.
- Si una criatura que controlas fue incitada por varios oponentes, debe atacar a uno de tus oponentes que no la incitara, ya que eso cumple la cantidad máxima de requisitos de incitar. Si una criatura que controlas fue incitada por todos tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en vez de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.
- La habilidad disparada retrasada creada por los capítulos I y II se dispara por separado por cada una de las criaturas objetivo, aunque de alguna manera terminen haciendo daño de combate al mismo jugador y al mismo tiempo.

- Cuenta la cantidad de cartas en tu mano en cuanto se resuelve la habilidad de capítulo III para determinar la bonificación que recibe la criatura objetivo. Esa bonificación no cambiará aunque cambie la cantidad de cartas en tu mano.

Director Nick Furia

{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Héroe espía humano

2/4

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Héroe.

Siempre que ataques, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Héroe de entre ellas y poner esa carta en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- 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.

Doctor Muerte, rey de Latveria

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

Criatura legendaria — Villano noble humano

3/3

Siempre que descartes una o más cartas de tierra, cada oponente pierde 2 vidas.

Al comienzo del combate en tu turno, el Villano objetivo que controlas gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno y confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura.)*

- Si el Villano objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Doctor Muerte se resuelva, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ni descartarás.

Elasticidad fantástica

{2}{U}

Conjuro

Elige uno:

- Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.
- Regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de la habilidad de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta o si no puedes porque un efecto lo prohíbe, la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.

- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.
-

El Escuadrón Siniestro

{5}{U}{R}

Criatura legendaria — Villano humano

5/5

Vuela, prisa.

Los otros Villanos que controlas obtienen +2/+2 y tienen las habilidades de volar y prisa.

Altercado {3}{U}{R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {3}{U}{R} si la descartaste este turno. Las reglas sobre cuándo lanzarla se siguen aplicando.)*

- Altercado representa un coste alternativo que se puede pagar para lanzar un hechizo desde tu cementerio si descartaste la carta con la habilidad de altercado ese turno. Debes pagar cualquier coste adicional que tenga el hechizo.
 - Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar un hechizo con la habilidad de altercado. Por ejemplo, no puedes lanzar una carta de criatura con la habilidad de altercado que no pudieras lanzar normalmente durante el turno de un oponente, incluso si descartas esa carta durante el turno de un oponente.
-

El Fantastigar

{3}

Artefacto legendario — Vehículo

4/4

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes hacer que El Fantastigar se convierta en una criatura artefacto hasta el final del turno.

Siempre que lances tu cuarto hechizo que no sea criatura cada turno, puedes sacrificar El Fantastigar. Si lo haces, crea cuatro fichas de criatura artefacto Constructo incoloras 4/4 con las habilidades de volar y prisa.

- Cada una de las habilidades disparadas de El Fantastigar se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila.
-

¡Es la hora de las tortas!

{2} {G}

Conjuro

Elige uno:

- La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.
 - Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
- Rebote.

- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de la habilidad de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

Estela Plateada, heraldo de Galactus

{5}

Criatura legendaria — Héroe alienígena

4/5

Vuela.

Cuando Estela Plateada entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta llamada Galactus, Devorador de Mundos, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar. Siempre que Estela Plateada haga daño de combate a un jugador, hasta el final de tu próximo turno, la criatura objetivo ataca a ese jugador cada combate si puede.

- Si una criatura bajo los efectos de la última habilidad de Estela Plateada no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada o por haber entrado bajo el control de su controlador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.

Expansión por la costa oeste

{X} {U} {U}

Conjuro

Roba X cartas. Si X es 5 o más, puedes lanzar un hechizo de Héroe desde tu mano sin pagar su coste de maná.

- Eliges si lanzar un hechizo de Héroe desde tu mano en cuanto la Expansión por la costa oeste se resuelve. No puedes esperar y lanzar uno más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

- Si un 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.
-

Extraer el poder

{5} {U}

Conjuro

Mira la primera carta de la biblioteca de cada jugador y luego exilia esas cartas boca abajo. Puedes jugarlas sin pagar sus costes de maná mientras permanezcan exiliadas.

- Sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Fabricador de Shuri

{4}

Artefacto

Cuando este artefacto entre, crea dos fichas de Vibranium giradas. *(Son artefactos con la habilidad de indestructible y "{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean artefacto".)*

{6}, {T}: Regresa la carta de artefacto objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre él. Activa esto solo como un conjuro. *(Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exiliarlo.)*

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

Fantasma Rojo, genio intangible
{2}{U}{R}
Criatura legendaria — Villano científico humano
2/3

Rebatir {2}.

El Fantasma Rojo no puede ser bloqueado.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha de criatura Villano Simio roja 3/3 con la habilidad de prisa.

- Para que se dispare la última habilidad del Fantasma Rojo, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.

Franklin Richards, ascendente
{5}{R}
Criatura legendaria — Héroe mutante
6/6

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, descubre 6.
(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 6 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 habilidad de Franklin Richards verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.
- 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.
- Si descubres una carta de dos caras modal, puedes lanzar cualquier cara que no sea tierra de la carta que cumpla los requisitos del valor de descubrir. Por ejemplo, si descubres 6, podrías lanzar a Bruce Banner (que tiene un valor de maná de 1) o a El increíble Hulk (que tiene un valor de maná de 6). Del mismo modo, es posible que puedas lanzar cartas de aventurero y cartas partidas con cualquiera de sus conjuntos de características.
- 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.

Fuerzas de asalto Hatut Zeraze

{3}{W}

Criatura — Guerrero espía humano

2/2

Cuando lances este hechizo, cópialo por cada vez que lanzaste a tu comandante desde la zona de mando este juego.

Cuando esta criatura entre, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo.

- Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- La primera habilidad de las Fuerzas de asalto Hatut Zeraze y las copias que crea se resuelven antes que las Fuerzas de asalto Hatut Zeraze. Se resuelven incluso si las Fuerzas de asalto Hatut Zeraze son contrarrestadas o si dejan la pila sin resolverse antes de que se creen las copias. En ese caso, la habilidad creará las copias de las Fuerzas de asalto Hatut Zeraze igualmente.
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

Galactus, Devorador de Mundos

{10}

Criatura legendaria — Alienígena anciano

12/12

Vuela, arrolla, indestructible.

Cuando Galactus entre, exilia el permanente objetivo.

Hambre insaciable — Galactus ataca a un oponente con la mayor cantidad de vidas entre tus oponentes cada combate si puede a menos que controles una criatura llamada Estela Plateada, heraldo de Galactus.

- Si controlas una criatura llamada Estela Plateada, heraldo de Galactus en cuanto se declaran atacantes, puedes hacer que Galactus ataque a quien quieras o no atacar con él. Si no la controlas, Galactus debe atacar a un oponente con la mayor cantidad de vidas entre tus oponentes si puede.
 - Si dos o más oponentes están empatados con la mayor cantidad de vidas entre tus oponentes, puedes hacer que Galactus ataque a cualquiera de esos oponentes.
 - Si Galactus no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
-

H.E.R.B.I.E., robot adorable
{2}
Criatura artefacto legendaria — Explorador robot
1/1
Vuela.
Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, escruta 1.
{T}: Agrega {C}.
{1}, {T}: Agrega un maná de cualquier color.

- La habilidad disparada de H.E.R.B.I.E. verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.

Helmut Zemo, mente maestra
{2}{U}
Criatura legendaria — Villano noble humano
2/2
Siempre que Helmut Zemo ataque, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná menor o igual que su fuerza desde tu cementerio. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exíllalo.
Si lanzas un hechizo de esta manera, pon un contador +1/+1 sobre Helmut Zemo.

- Eliges si quieres lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo en cuanto la habilidad disparada de Helmut Zemo se resuelve. Si lo haces, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.

Hierba en forma de corazón
{4}
Artefacto
Si una fuente que controla un oponente fuera a hacerte daño, prevén 1 punto de ese daño.
{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Puedes sacrificar una criatura. Si lo haces, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con tres contadores +1/+1 sobre ella y te conviertes en el monarca.

- El juego empieza sin ningún monarca. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo. Nunca hay más de un monarca al mismo tiempo.
- Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
- Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.

- Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
- Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.

Hombre Dragón, robot reformado

{2}{W}{U}

Criatura artefacto legendaria — Robot dragón

*/5

Vuela.

La fuerza del Hombre Dragón es igual al mayor valor de maná entre los permanentes que no sean criatura que controlas y las cartas que no sean criatura en tu cementerio.

Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio descartando una carta además de pagar sus otros costes.

- La habilidad que define la fuerza del Hombre Dragón funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar al Hombre Dragón con su última habilidad.

Hombre Hormiga, vengador esquivo

{1}{U}{R}

Criatura legendaria — Héroe bribón humano

1/2

El Hombre Hormiga no puede ser bloqueado por criaturas con mayor fuerza.

Siempre que el Hombre Hormiga haga daño de combate a un jugador, crea esa misma cantidad de fichas de Tesoro.

- Una vez que el Hombre Hormiga sea bloqueado, cambiar su fuerza o la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que el Hombre Hormiga deje de estar bloqueado.

Hombre Molécula

{6}

Criatura legendaria — Villano humano

5/5

Las cartas que no sean tierra en tu mano tienen la habilidad de milagro {0}. *(Puedes lanzar una carta pagando su coste de milagro cuando la robes si es la primera carta que robaste este turno.)*

- Es importante que muestres una carta con la habilidad de milagro antes de que se mezcle con las demás cartas en tu mano.

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

Iron Man, vengador blindado

{3} {U}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

2/2

Vuela.

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Siempre que Iron Man ataque, las otras criaturas modificadas atacantes ganan la habilidad de volar hasta el final del turno. *(Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.)*

- Un Aura controlada por un oponente no hace que una criatura que controlas esté modificada.
- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexado a ella.

Jarvis, el mayordomo más poderoso
{2}{U}
Criatura legendaria — Consejero humano
1/4

Siempre que lances un hechizo de Héroe, roba una carta.

- La habilidad de Jarvis 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.

Kang original
{3}{U}{B}
Criatura legendaria — Villano humano
3/5

Vuela.

Siempre que Kang entre o ataque, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Pon dos contadores de tiempo sobre esa carta. Si no tiene la habilidad de suspender, gana la habilidad de suspender. *(Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Si es una criatura, tiene la habilidad de prisa.)*

- Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que te da la opción de lanzar la carta cuando se remueve el último contador de tiempo. Ten en cuenta que, si la carta se exilia y luego “gana la habilidad de suspender”, solo son relevantes las dos habilidades disparadas.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre ella.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- En cuanto la segunda habilidad disparada de suspender se resuelve, puedes lanzar la carta. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta. Si eliges no lanzar la carta o no puedes hacerlo, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con la habilidad de suspender, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.

Killmonger, usurpador despiadado
{2}{R}
Criatura legendaria — Villano humano
3/3

Arrolla.

Siempre que Killmonger ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada artefacto que controla el jugador defensor.

Siempre que Killmonger haga daño de combate a un jugador, ese jugador sacrifica un artefacto de su elección y tú creas una ficha de Tesoro.

- Killmonger ha recibido una actualización a su texto de Oracle para agregar “hasta el final del turno” a su segunda habilidad. Este texto fue omitido de la carta impresa. El texto actualizado es el que figura aquí.

Klaw, amo del sonido
{2}{B}
Criatura legendaria — Villano bribón elemental
3/3

Toque mortal.

Siempre que juegues una carta desde el exilio, Klaw gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Siempre que Klaw haga daño de combate a un jugador, mira la primera carta de la biblioteca de ese jugador y luego exíliala boca abajo. Puedes jugarla mientras permanezca exiliada. Se puede usar maná de cualquier tipo para lanzar un hechizo de esta manera.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar un hechizo de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Algunos efectos copian una carta en el exilio y te permiten lanzar la copia. Como la copia no es una carta, lanzar dicha copia no hará que la primera habilidad disparada de Klaw se dispare.

La Cosa
{5}{G}
Criatura legendaria — Héroe humano
5/5

Arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, pon cuatro contadores +1/+1 sobre La Cosa.

Siempre que La Cosa ataque, puedes pagar {R}{G}{W}{U}. Cuando lo hagas, duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre cualquier cantidad de permanentes objetivo que controlas.

- La segunda habilidad de La Cosa verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.

- No eliges objetivos para la última habilidad de La Cosa cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas $\{R\}\{G\}\{W\}\{U\}$ de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

La lanza de Bashenga

$\{4\}\{W\}$

Artefacto legendario — Equipo

Cuando La lanza de Bashenga entre, si no hay ningún monarca, te conviertes en el monarca.

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de vigilancia.

Siempre que la criatura equipada ataque al monarca, destruye el permanente girado objetivo que no sea tierra que controla ese jugador.

Equipar $\{2\}$.

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

Lady Loki, agente del caos

$\{5\}\{R\}$

Criatura legendaria — Villano mago deidad

5/5

Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo, de conjuro o de Villano cada turno, exílialo y luego exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Lady Loki hace una cantidad de daño a cada oponente igual a la diferencia entre el valor de maná de ese hechizo y el valor de maná de esa carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Si el hechizo de instantáneo, de conjuro o de Villano que lanzas tiene $\{X\}$ en su coste de maná, usa el valor elegido para X al calcular el valor de maná de ese hechizo.
- Si la carta exiliada tiene $\{X\}$ en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

- Para determinar la diferencia entre el valor de maná del hechizo y el valor de maná de la carta que no sea tierra, resta el número más pequeño de ellos al más grande y usa el valor de maná del hechizo que lanzas tal y como existió en la pila y el valor de maná de la carta que no sea tierra en el exilio. Por ejemplo, si lanzas la Andanada de ataques fotónicos (un conjuro con coste de maná de $\{X\}\{R\}\{R\}$) y eliges 2 como valor de X, su valor de maná es de 4. Si entonces exilias al Láser Viviente (un Villano con coste de maná de $\{4\}\{R\}$), compararás su valor de maná (que es de 5) con el valor de maná de la Andanada de ataques fotónicos (que era de 4) y obtendrás un resultado de 1.

Láser Viviente

$\{4\}\{R\}$

Criatura legendaria — Villano elemental

4/4

Prisa.

Siempre que el Láser Viviente ataque, por cada carta que descartaste este turno, crea una ficha que es una copia del Láser Viviente, excepto que la ficha no es legendaria.

Las fichas entran giradas y atacando. Exilia las fichas al comienzo del próximo paso final.

- Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el Láser Viviente, con la excepción detallada.
- La ficha no copia si el Láser Viviente 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 cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el Láser Viviente deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, las fichas seguirán entrando como copias del Láser Viviente y usarán los valores copiables del Láser Viviente de cuando existió por última vez en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que el Láser Viviente se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, las fichas entrarán como copias de lo que sea que esté copiando el Láser Viviente (con la excepción detallada).

Llama nova

$\{X\}\{2\}\{R\}\{R\}$

Conjuro

Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Llama nova intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se pondrá ningún contador y no se hará daño.

¡Llamas a mí!

{4} {R}

Conjuro

Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo, donde X es la cantidad de cartas que no sean tierra ni criatura en tu cementerio. Gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Rebote. *(Si lanzas este hechizo desde tu mano, exílialo en cuanto se resuelva. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esta carta desde el exilio sin pagar su coste de maná.)*

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto ¡Llamas a mí! se resuelve.
- Lanzar la carta de nuevo debido a la habilidad disparada retrasada de la habilidad de rebote es opcional. Si eliges no lanzar la carta, o si no puedes (tal vez porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanecerá exiliada. No tendrás otra ocasión de lanzarla en un turno posterior. Si lanzas la carta, va al cementerio de su propietario de forma normal una vez que se resuelve.
- Si un hechizo con la habilidad de rebote que lanzas desde tu mano es contrarrestado o no se resuelve (probablemente porque sus objetivos se hayan convertido en ilegales), no sucederá ninguno de sus efectos, incluido el de rebote. El hechizo irá al cementerio de su propietario y no podrás lanzarlo de nuevo en tu próximo turno.

Loki, el embaucador

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

Criatura legendaria — Villano mago deidad

4/4

Siempre que Loki ataque, crea una ficha girada y atacando que es una copia de otro Villano objetivo que controlas, excepto que no es legendaria y es una Ilusión además de sus otros tipos. Sacrifica esa ficha al comienzo del próximo paso final.

Siempre que uno o más Villanos que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

- La ficha creada con la primera habilidad de Loki copia exactamente lo que estaba impreso en el Villano original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que ese Villano esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese Villano 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 el Villano 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 las excepciones detalladas.
 - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, con las excepciones detalladas.
 - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
-

Los Cuatro Terribles

{3} {B}

Criatura legendaria — Villano

4/4

Amenaza.

Siempre que un oponente lance su primer hechizo que no sea criatura cada turno, ese jugador pierde una cantidad de vidas igual al valor de maná de ese hechizo.

- La segunda habilidad de Los Cuatro Terribles se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
-

Luchar por el trono

{1} {G}

Instantáneo

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente. Cuando la criatura que controla un oponente muera este turno, si controlas a tu comandante, te conviertes en el monarca.

- Si solo uno de los objetivos es legal cuando Luchar por el trono intente resolverse, las criaturas no lucharán. Si la criatura que controla un oponente es el objetivo ilegal, no te convertirás en el monarca cuando muera.
 - Si ninguna criatura es un objetivo legal cuando Luchar por el trono intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
 - Cuando la criatura que controla un oponente muera este turno, la habilidad disparada retrasada verificará si controlas a tu comandante. Si no es así, la habilidad no se disparará.
 - El juego empieza sin ningún monarca. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo. Nunca hay más de un monarca al mismo tiempo.
 - Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.
 - Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
 - Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
 - Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.
-

Mandíbulas, teleportador baboso

{1}{U}

Criatura legendaria — Héroe perro inhumano

1/1

Vigilancia.

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, pon un contador +1/+1 sobre Mandíbulas. Cuando lo hagas, Mandíbulas y hasta una otra criatura objetivo que controlas no pueden ser bloqueados este turno.

- La última habilidad de Mandíbulas verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Mandíbulas cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pones un contador +1/+1 sobre Mandíbulas de esta manera. Si eliges un objetivo para esa habilidad, lo haces en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- No tienes por qué elegir un objetivo para la habilidad disparada reflexiva creada por la última habilidad de Mandíbulas, pero, si lo haces y ese objetivo es ilegal en cuanto esa habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ni Mandíbulas ni esa criatura serán imbloqueables.

María Tifoidea, fracturada

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Villano mutante

3/3

Siempre que María Tifoidea ataque, elige uno al azar. Si descartaste una carta este turno, en vez de eso, elige uno.

- *María* — Crea una ficha de Tesoro.
 - *María Tifoidea* — Roba una carta.
 - *Bloody Mary* — Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.
- En cuanto pones la habilidad disparada de María Tifoidea en la pila, eliges un modo o se elige uno al azar si no descartaste una carta ese turno. Los jugadores pueden responder a la habilidad sabiendo qué modo fue elegido.

Máquina de Guerra, arsenal vengador

{4}{R}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

3/5

Vuela.

Siempre que Máquina de Guerra ataque, las criaturas modificadas atacantes que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno. (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

- Un Aura controlada por un oponente no hace que una criatura que controlas esté modificada.

- Una criatura con un contador sobre ella se considera modificada, independientemente del tipo de contador o de qué jugador lo puso sobre la criatura.
- Una criatura que está equipada se considera modificada, independientemente de quién controle el Equipo que está anexado a ella.

M'Baku, jefe de los Jabari

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Guerrero noble humano

4/3

Al comienzo de tu paso final, si no hay ningún monarca, el oponente objetivo se convierte en el monarca.

Siempre que una criatura ataque a uno de tus oponentes, si ese jugador es el monarca, esa criatura obtiene +1/+1 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

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

Medusa, reina de los inhumanos

{2}{G}

Criatura legendaria — Héroe noble inhumano

2/2

Vigilancia, alcance.

Siempre que un jugador lance un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre Medusa.

- La última habilidad de Medusa se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo se contrarresta o si deja la pila.

Mister Fantástico

{2}{U}

Criatura legendaria — Héroe científico humano

2/4

Vigilancia, alcance.

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, roba una carta.

{R}{G}{W}{U}, {T}: Copia la habilidad disparada objetivo que controlas dos veces. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- La habilidad disparada de Mister Fantástico verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.
 - La fuente de la copia de la última habilidad de Mister Fantástico es la misma que la fuente de la habilidad original.
 - Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas palabras clave (como destreza) son habilidades disparadas y usarán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
 - La última habilidad de Mister Fantástico hace objetivo a una habilidad disparada que está en la pila y crea dos copias adicionales de esa habilidad en la pila. No hace que ningún objeto gane habilidades.
 - La última habilidad de Mister Fantástico puede copiar cualquier habilidad disparada en la pila, no solo una con objetivos.
 - Cada copia se resolverá antes que la habilidad original.
 - Cada copia tendrá los mismos objetivos que la habilidad 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 la habilidad copiada es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), cada copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
 - Si la habilidad dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con las habilidades que distribuyen contadores.
 - Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando las copias se resuelvan. En particular, si una habilidad disparada pide a su controlador pagar un coste, pagas el coste de las copias si deseas pagarlo.
-

Mujer Invisible

{2}{W}

Criatura legendaria — Héroe humano

3/3

Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, crea una ficha de criatura Muro incolora 0/3 con las habilidades de defensor y alcance.

Siempre que ataques, puedes pagar {R}{G}{W}{U}.

Cuando lo hagas, la criatura objetivo obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada criatura que controlas y no puede ser bloqueada este turno.

- La primera habilidad de la Mujer Invisible verificará en cuanto comience tu paso de inicio del combate si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás lanzar un hechizo que no sea criatura durante tu paso de inicio del combate a tiempo para que la habilidad se dispare.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de la Mujer Invisible cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {R}{G}{W}{U} 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.

Nakia, agente wakandiana

{2}{G}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

3/3

Alcance.

Siempre que tu comandante entre, te conviertes en el monarca.

{2}, {T}: Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura o Vehículo objetivo. Activa esto solo como un conjuro.

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

Namor, rey de los atlantes
{1}{W}{U}
Criatura legendaria — Noble tritón mutante
2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de criatura Tritón azul 1/1.

Siempre que Namor ataque a un jugador que tenga más vidas que tú, las otras criaturas que controlas y que están atacando a ese jugador obtienen +2/+0 hasta el final del turno.

- La segunda habilidad de Namor 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.
 - Una vez disparada la última habilidad de Namor, no importa qué suceda con el total de vidas de ningún jugador en respuesta. La habilidad se resolverá aunque tengas más vidas que el jugador al que está atacando Namor.
-

Nave nodriza clase N'Yami

{6}

Artefacto — Vehículo

5/7

Vuela, vigilancia, prisa.

Siempre que este Vehículo haga daño de combate a un jugador, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de permanente, puedes ponerla en el campo de batalla. Si no la pones en el campo de batalla, ponla en tu mano.

Tripular 3.

- Si pones una carta de Aura en el campo de batalla de esta manera, eliges a qué encanta cuando entra al campo de batalla. Debes poder elegir a un jugador o permanente legal; si no, no puedes poner el Aura en el campo de batalla.
 - Si no pones la carta en el campo de batalla por cualquier motivo, la pones en tu mano.
-

Ojo de Halcón, arquero vengador

{2}{U}{R}

Criatura legendaria — Héroe arquero humano

3/4

Alcance.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, si Ojo de Halcón hizo daño a esa criatura este turno, roba una carta.

{T}: Ojo de Halcón hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Si Ojo de Halcón y una criatura a la que hizo daño mueren al mismo tiempo, su habilidad disparada se disparará por esa criatura.
-

Okoye, poderosa y adorada
{2}{G}{W}
Criatura legendaria — Héroe guerrero humano
3/3

Cuando Okoye entre, te conviertes en el monarca.
Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador
+1/+1 sobre la criatura objetivo. Siempre que esa criatura
ataque al monarca este turno, gana las habilidades de
dañar dos veces y arrollar hasta el final del turno.

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

Pantera robótica
{10}
Criatura artefacto — Robot felino
8/8
Afinidad por artefactos. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada artefacto que controlas.)*
Alcance, arrolla.

- 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 (como la de la habilidad de afinidad de la Pantera robótica). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
-

Perlas Kimoyo

{4}

Artefacto

Al comienzo de tu paso final, elige uno que no haya sido elegido:

- *Perla AV* — Roba una carta.
- *Perla de comunicación* — Crea dos fichas de criatura Soldado blancas 1/1.
- *Perla principal* — Ganas 3 vidas. Exilia este artefacto y luego regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Una vez que las Perlas Kimoyo dejen el campo de batalla y regresen (normalmente debido al último modo), son un nuevo objeto sin conexión con su existencia anterior en el campo de batalla. Todos los modos elegidos la última vez que estuvieron en el campo de batalla pueden volver a elegirse.

Plataforma temporal de Muerte

{4}

Artefacto

Siempre que ataques, exilia la carta objetivo que no sea tierra de tu cementerio con dos contadores de tiempo sobre ella. Si no tiene la habilidad de suspender, gana la habilidad de suspender. *(Al comienzo de tu mantenimiento, remueve un contador de tiempo. Cuando remuevas el último, puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Si es una criatura, tiene la habilidad de prisa.)*

- Suspender es una palabra clave que representa tres habilidades. La primera es una habilidad estática que te permite exiliar la carta de tu mano con la cantidad especificada de contadores de tiempo sobre ella (el número que aparece antes de la raya) si pagas su coste de suspender (indicado después de la raya). La segunda es una habilidad disparada que remueve un contador de tiempo de la carta suspendida al comienzo de cada uno de tus mantenimientos. La tercera es una habilidad disparada que te da la opción de lanzar la carta cuando se remueve el último contador de tiempo. Ten en cuenta que, si la carta se exilia y luego “gana la habilidad de suspender”, solo son relevantes las dos habilidades disparadas.
- Si un efecto se refiere a una “carta suspendida”, se trata de una carta que (1) tiene la habilidad de suspender, (2) está en el exilio y (3) tiene uno o más contadores de tiempo sobre ella.
- Si la primera habilidad disparada de suspender (la que remueve los contadores de tiempo) es contrarrestada, no se remueve ningún contador de tiempo. La habilidad se vuelve a disparar al comienzo del próximo mantenimiento del propietario de la carta.
- Cuando se remueve el último contador de tiempo, la segunda habilidad disparada de suspender (la que te permite lanzar la carta) se dispara. No importa por qué se removió el último contador de tiempo o qué efecto lo removió.
- Si la segunda habilidad disparada es contrarrestada, la carta no puede lanzarse. Permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.
- En cuanto la segunda habilidad disparada de suspender se resuelve, puedes lanzar la carta. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de la carta. Si eliges no lanzar la carta o no puedes hacerlo, permanece en el exilio sin contadores de tiempo sobre ella y ya no está suspendida.

- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, como con la habilidad de suspender, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos si quieres lanzar la carta.
-

Portal a la Zona Negativa

{2}

Artefacto

{2}, {T}: Exilia la carta objetivo del cementerio de un oponente. Si es una carta de criatura, roba una carta.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay cuatro o más cartas de criatura exiliadas con este artefacto, lanza una moneda a cara o cruz. Si pierdes el lanzamiento, sacrifica este artefacto y regresa una carta exiliada con él al azar a la mano de su propietario.

- La última habilidad del Portal a la Zona Negativa verificará en cuanto comience tu paso de mantenimiento si hay cuatro o más cartas de criatura exiliadas con el Portal a la Zona Negativa. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. No podrás exiliar más cartas de criatura con el Portal a la Zona Negativa durante tu mantenimiento a tiempo para que la habilidad se dispare.
-

Power Pack

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

Criatura legendaria — Héroe humano

4/4

Vuela, vigilancia, arrolla, prisa.

Siempre que Power Pack haga daño de combate a un jugador, exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio elegida al azar. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Eliges si lanzar la carta exiliada en cuanto se resuelve la habilidad disparada retrasada de Power Pack durante tu próximo mantenimiento. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
 - 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
 - Si un 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 eliges no lanzar la carta o no puedes lanzar la carta (quizá porque no hay objetivos legales disponibles), la carta permanece en el exilio.
-

Primera familia

{2}{G}{U}

Instantáneo

Robas X cartas y ganas X vidas, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas y los hechizos que lanzaste este turno.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la Primera familia se resuelve (como la Primera familia es tanto azul como verde, X probablemente sea como mínimo 2).

Propósito glorioso

{1}{U}

Encantamiento — Complot

Siempre que una criatura que controlas confabule, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y un contador de complot sobre este encantamiento.

Cuando se ponga el sexto contador de complot sobre este encantamiento, sacrificalo. Si lo haces, exilia las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos de entre ellas sin pagar sus costes de maná. Pon el resto en tu mano.

- Eliges si lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas en cuanto se resuelve la última habilidad del Propósito glorioso. No puedes esperar y lanzarlas más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlos basadas en los tipos de las cartas.
- 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 la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un 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.

Ranas del rey Salomón

{3}{W}

Artefacto legendario

Destello.

Cuando las Ranas del rey Salomón entren, si las lanzaste, por cada oponente, exilia hasta un permanente objetivo que controla ese jugador con valor de maná de 3 o más.

Por cada permanente exiliado de esta manera, su controlador roba una carta.

{3}, {T}, exilia las Ranas del rey Salomón: Te conviertes en el monarca.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- El juego empieza sin ningún monarca. En cuanto un jugador se convierte en el monarca, el monarca actual (si lo hay) deja de serlo. Nunca hay más de un monarca al mismo tiempo.
- Hay dos habilidades disparadas inherentes asociadas con ser el monarca. Estas habilidades disparadas no tienen fuente y las controla el jugador que era el monarca en el momento en el que se dispararon las habilidades. El texto completo de estas habilidades es “Al comienzo del paso final del monarca, ese jugador

roba una carta” y “Siempre que una criatura haga daño de combate al monarca, su controlador se convierte en el monarca”.

- Si la habilidad disparada que hace que el monarca robe una carta va a la pila y un jugador diferente se convierte en el monarca antes de que esa habilidad se resuelva, el primer jugador roba la carta igualmente.
- Si el monarca deja el juego durante el turno de otro jugador, ese jugador se convierte en el monarca. Si el monarca deja el juego durante su turno, el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca.
- Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.

Rayo Negro, rey de los inhumanos

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe noble inhumano

3/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Rayo Negro obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

Voz letal — Siempre que Rayo Negro sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, destruye el permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador.

- La segunda habilidad de Rayo Negro 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. Lo mismo sucede con la última habilidad de Rayo Negro.

Reina Madre Ramonda

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Noble humano

3/5

Cuando la Reina Madre Ramonda entre, te conviertes en el monarca.

Mientras seas el monarca, las criaturas con fuerza de 2 o menos no pueden atacarte.

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

- Si el daño de combate hecho al monarca hace que el jugador pierda el juego, la habilidad disparada que hace que el controlador de la criatura atacante se convierta en el monarca no se resuelve. En la mayoría de los casos, el controlador de la criatura atacante se convertirá igualmente en el monarca, ya que probablemente sea su turno.
- Una vez que una criatura te haya atacado mientras seas el monarca, reducir su fuerza a 2 o menos no la removerá del combate. De manera similar, convertirte en el monarca mientras te están atacando una o más criaturas con fuerza de 2 o menos tampoco las removerá del combate.

Sacrificio heroico

{1}{W}

Instantáneo

Elige la criatura objetivo que controlas. Hasta el final del turno, todo el daño que se te fuera a hacer a ti y a las criaturas que controlas, en vez de eso, se hace a la criatura elegida (*si todavía está en el campo de batalla*).

Cuando esa criatura muera este turno, pon sus contadores sobre hasta una criatura objetivo que controlas y roba una carta.

- El Sacrificio heroico no tiene ningún efecto sobre el daño ya hecho antes en el turno.
- Si la criatura elegida no está en el campo de batalla o no es una batalla, criatura o planeswalker en el momento en el que se fuera a hacer el daño, el daño no se redirigirá.
- Se puede redirigir más daño a la criatura elegida que su resistencia, siempre que ese daño se haga todo al mismo tiempo (como el daño de combate) o se haga mientras un único hechizo o habilidad se resuelve.
- El Sacrificio heroico no cambia la fuente del daño ni si el daño es daño de combate.
- Si lanzas más de una copia del Sacrificio heroico en un turno, todo el daño que se te fuera a hacer de una vez a ti o a los permanentes que controlas se hará al permanente de tu elección de entre los permanentes elegidos. Ese daño no se aplica a todos, ni puedes dividirlo entre ellos. La próxima vez que fueras a recibir daño, puedes elegir otro de esos permanentes para que lo reciba.
- La habilidad disparada retrasada pone sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contador que tenía la criatura elegida sobre ella cuando murió.

Shang-Chi y los Diez Anillos

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

2/2

Daña primero.

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre Shang-Chi.

Cuando se ponga el décimo contador +1/+1 sobre Shang-Chi, robas cinco cartas y ganas 5 vidas.

- La última habilidad de Shang-Chi se dispara tras poner uno o más contadores +1/+1 sobre él solo si tenía menos de diez contadores +1/+1 sobre él antes de poner esos contadores y si tiene diez o más contadores +1/+1 sobre él una vez puestos esos contadores.

T'Chaka, rey venerable

{G}{W}

Criatura legendaria — Héroe noble humano

2/2

Cuando T'Chaka entre, muele tres cartas y luego puedes poner en tu mano una carta de artefacto o de tierra de entre las cartas molidas.

{3}, exiliar esta carta de tu cementerio: Te conviertes en el monarca. Activa esto solo si controlas a tu comandante.

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

T'Challa, la Pantera Negra

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Héroe noble humano

2/2

Siempre que T'Challa entre o ataque, crea una ficha de Vibranium girada. *(Es un artefacto con la habilidad de indestructible y “{T}: Agrega {C}. Este maná no se puede usar para lanzar hechizos que no sean artefacto”.)*

Siempre que lances un hechizo de artefacto con valor de maná de 4 o más, pon dos contadores +1/+1 sobre T'Challa.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.
 - La última habilidad de T'Challa 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.
-

Thor, vengador de Asgard

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Héroe guerrero deidad

4/4

Vuela.

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

- La fuente que hace 1 punto de daño adicional de la última habilidad de Thor es la misma que la fuente de daño original. El daño no lo hace Thor.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que harían tus fuentes, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño se previene, la última habilidad de Thor ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente o entre un oponente y uno o más permanentes que controla, divide la cantidad original antes de sumar 1. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se modifican a 3 y 4 respectivamente.

Titania, aporreadora arrogante

{3} {R}

Criatura legendaria — Villano humano

3/3

Daña primero.

Reyerta. (*Siempre que esta criatura ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste este combate.*)

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de reyerta.

- Una vez que se dispara una habilidad de reyerta, no importa si la criatura pierde dicha habilidad. Si Titania deja el campo de batalla mientras la habilidad de reyerta de otra criatura atacante que controlas está en la pila, esa habilidad se resolverá igualmente.
- Determinas el tamaño de la bonificación en cuanto la habilidad de reyerta se resuelve. Cuenta cada oponente al que atacaste con una o más criaturas. No importa si las criaturas atacantes siguen atacando o incluso si siguen en el campo de batalla. Tampoco importa si el oponente al que atacaste sigue en el juego.
- No importa con cuántas criaturas atacaste a un jugador, solo que atacaste a un jugador con al menos una criatura. Por ejemplo, si atacas a un jugador con Titania y a otro jugador con cinco criaturas, Titania obtendrá +2/+2 hasta el final del turno.
- La habilidad de reyerta se disparará si la criatura con dicha habilidad ataca a un planeswalker o batalla. Sin embargo, el efecto solo cuenta los oponentes (y no planeswalkers o batallas) a los que atacaste con una criatura al determinar la bonificación.
- Las criaturas que entran al campo de batalla atacando nunca se declararon como atacantes, así que no contarán para el efecto de la habilidad de reyerta. De manera similar, si una criatura con la habilidad de reyerta entra al campo de batalla atacando, la habilidad de reyerta no se disparará.
- Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de reyerta, cada una se dispara por separado.

Tormenta, reina de Wakanda
{3}{G}{W}
Criatura legendaria — Héroe noble mutante
4/5

Vuela.

Siempre que Tormenta ataque, hasta el final del turno, otra criatura atacante objetivo gana la habilidad de volar y obtiene +X/+0, donde X es la fuerza de Tormenta. Siempre que una criatura con la habilidad de volar te ataque, Tormenta hace una cantidad de daño igual a su fuerza a esa criatura.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la segunda habilidad de Tormenta. Si Tormenta 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 para determinar el valor de X.
- De manera similar, si Tormenta no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.

Tricentinelas, Acto de Venganza
{7}
Criatura artefacto legendaria — Villano robot
7/7

Vuela, amenaza, arrolla.

Cuando el Tricentinelas entre, por cada oponente, el Tricentinelas hace 3 puntos de daño a hasta una criatura objetivo que controla ese jugador.

Desenterrar {7}. ({7}: *Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla. Gana la habilidad de prisa. Exíliala al comienzo del próximo paso final o si fuera a dejar el campo de batalla. Activa la habilidad de desenterrar solo como un conjuro.*)

- Si activas la habilidad de desenterrar de una carta, pero la carta se remueve de tu cementerio antes de que la habilidad se resuelva, esa habilidad de desenterrar no hará nada en cuanto se resuelva.
- Activar la habilidad de desenterrar de una carta no es lo mismo que lanzarla. La habilidad de desenterrar va a la pila, pero la carta no. Los hechizos y habilidades que interactúan con habilidades activadas interactuarán con la habilidad de desenterrar, pero los hechizos y habilidades que interactúan con hechizos no lo harán.
- Al comienzo del próximo paso final, un permanente que regresó al campo de batalla con la habilidad de desenterrar es exiliado. Se trata de una habilidad disparada retrasada y puede ser contrarrestada por efectos que contrarrestan las habilidades disparadas. Si la habilidad es contrarrestada, el permanente se quedará en el campo de batalla y la habilidad disparada retrasada no se volverá a disparar. Sin embargo, el efecto de reemplazo exiliará el permanente igualmente si en algún momento deja el campo de batalla.
- La habilidad de desenterrar otorga la habilidad de prisa al permanente que regresa al campo de batalla (aunque no sea una carta de criatura). Sin embargo, ese permanente no recibe ninguna habilidad de “exiliar”. Si ese permanente pierde todas las habilidades, se exiliará igualmente al comienzo del próximo paso final y, si fuera a dejar el campo de batalla, en vez de eso, también se exiliará.

- Si un permanente regresado al campo de batalla con la habilidad de desenterrar fuera a dejarlo por cualquier motivo, en vez de eso, es exiliado a menos que el hechizo o habilidad que hace que el permanente deje el campo de batalla esté intentando exiliarlo. En ese caso, lo exiliará. Si ese hechizo o habilidad hace regresar más adelante la carta al campo de batalla, la carta de permanente regresará al campo de batalla como un objeto nuevo sin relación con su existencia anterior. Los efectos de la habilidad de desenterrar ya no se le aplicarán.
-

Tropas interminables de HYDRA

{3} {B}

Conjuro

Por cada oponente, creas una ficha de criatura Villano negra 2/1 con la habilidad de amenaza.

Siempre que tu comandante entre o ataque, puedes pagar {1} {B}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano.

- Si otro jugador gana el control de tu comandante y ataca con él mientras las Tropas interminables de HYDRA están en tu cementerio, la última habilidad se disparará. ¡Qué diabólico!
-

Valeria Richards, precoz

{3} {U}

Criatura legendaria — Héroe científico humano

3/3

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que no sean criatura.

Siempre que lances tu primer hechizo que no sea criatura cada turno, roba una carta.

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

Visión, vengador sintezoide

{4}

Criatura artefacto legendaria — Héroe robot

3/3

Vuela.

Siempre que un jugador lance un hechizo, si no es el turno de ese jugador, elige uno:

- Pon un contador +1/+1 sobre la Visión.
- La Visión sale de fase. (*Trátalo a él y a cualquier objeto anexo a él como si no existiese hasta tu próximo turno.*)

- 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 la Visión sale de fase, las Auras y Equipos anexados a él salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la Visión y seguirán anexados a él.
- 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 habilidad 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” ignora los objetos que salieron de fase. Si ignorar esos objetos hace que ya no se cumplan las condiciones del efecto, la duración caducará.
- Si un oponente gana el control de tu Visión y elige que salga de fase, y la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que la Visión entre en fase, la Visión entrará en fase bajo tu control en cuanto comience el próximo paso de enderezar de ese oponente. Si deja el juego antes de su próximo paso de enderezar, la Visión entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que su turno habría empezado.

Viuda Negra, vengadora veloz

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Héroe espía humano

2/2

Amenaza.

Siempre que un oponente robe su segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la Viuda Negra y roba una carta.

- Para que se dispare la segunda habilidad de la Viuda Negra, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras la controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.

W’Kabi, Escudo de la Nación

{1}{G}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

2/3

Vigilancia.

Siempre que ataques con tu comandante, si controlas un artefacto con valor de maná de 4 o más, crea una ficha de criatura Rinoceronte verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Si un artefacto en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si no controlas un artefacto con valor de maná de 4 o más cuando atacas con tu comandante, la habilidad de W’Kabi no se disparará. Si no controlas uno en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no tendrá ningún efecto. Da igual si el artefacto con valor de maná de 4 o más que controlas en cuanto la habilidad se resuelve es el mismo que el que controlabas cuando se disparó.

Yocasta, vengadora automática

{3}

Criatura artefacto legendaria — Héroe robot

2/2

Vuela.

Siempre que tu comandante haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre Yocasta.

Siempre que ataques con tu comandante, si esta carta está en tu cementerio, puedes regresarla al campo de batalla girada y atacando.

- Mientras controles a Yocasta, si otro jugador gana el control de tu comandante y hace daño de combate a un jugador (incluido tú), la primera habilidad disparada de Yocasta se disparará. Sin embargo, si Yocasta es tu comandante y otro jugador gana su control, que haga daño de combate a un jugador no hará que esa habilidad se dispare para su controlador.
- En cuanto Yocasta regrese al campo de batalla durante la resolución de su última habilidad, eliges al jugador, planeswalker o batalla al que ataca Yocasta. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando tu comandante ni ninguna otra criatura atacante.
- Aunque Yocasta haya entrado atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre atacando.

Zancudo, terror titánico

{2} {R}

Criatura legendaria — Villano bribón humano

4/2

Alcance.

Siempre que uno o más Villanos que controlas hagan daño de combate a un jugador, gana el control del permanente objetivo que no sea tierra ni criatura que controla ese jugador hasta el final de tu próximo turno.

Gana “Este permanente no puede ser sacrificado” hasta el final de tu próximo turno.

- El permanente no puede sacrificarse por ningún motivo. Si un efecto te indica que lo sacrifiques, no puedes hacerlo y permanece en el campo de batalla. Tampoco puedes sacrificarlo para pagar un coste que requiere que sacrifiques un permanente.
- Si un efecto te indica que sacrifiques un permanente, debes sacrificar un permanente que no sea aquel cuyo control ganaste. No puedes intentar sacrificarlo y no lograrlo.

Zuri, guerrero de Wakanda

{1} {G}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

2/2

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de artefacto con valor de maná de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar su valor de maná.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAJA DE ESCENA DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Absorbing Man and Titania (Hombre Absorbente y Titania)

{3} {R} {G}

Criatura legendaria — Villano humano

4/5

Duplica todo el daño que fueran a hacer las fuentes criatura que controlas.

- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que harían tus fuentes criatura, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño se previene, la habilidad de Absorbing Man and Titania ya no tiene efecto.
- Si el daño hecho por una fuente criatura que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con una criatura 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Hawkeye, Trick Shot (Ojo de Halcón, tirador con efecto)

{3} {R}

Criatura legendaria — Héroe arquero humano

3/4

Daña primero, alcance.

Siempre que Hawkeye u otro Héroe que controlas entre, ese permanente hace una cantidad de daño igual a la cantidad de Héroes que controlas a cualquier objetivo.

- Usa la cantidad de Héroes que controlas en cuanto se resuelve la última habilidad de Hawkeye para determinar cuánto daño se hace.

Hulk, Always Angry (Hulk, siempre furioso)

{5} {R} {R}

Criatura legendaria — Héroe berserker gamma

9/9

Arrolla.

Cuando Hulk entre, destruye todos los artefactos.

Hulk ataca cada combate si puede.

- Si Hulk no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girado o haber entrado bajo tu control ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
-

Iron Man, Futurist Paragon (Iron Man, modelo futurista)

{4} {U} {U}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

5/5

Vuela.

Al comienzo del combate en tu turno, el artefacto o criatura objetivo se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia base de 5/5 y gana la habilidad de volar.

- La última habilidad de Iron Man sobrescribirá todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia de un permanente a números específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.
- Si la última habilidad de Iron Man 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.

Loki, God of Lies (Loki, dios de las mentiras)

{1} {R} {R}

Criatura legendaria — Villano mago deidad

3/3

Siempre que lances un hechizo que solo haga objetivo a una criatura, gana el control de esa criatura hasta el final del turno. Si es tu turno, endereza esa criatura y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Si lanzas un hechizo que tiene varios objetivos, pero todos ellos son la misma criatura, la habilidad de Loki se disparará.
- Si lanzas un hechizo que tiene varios objetivos y uno de ellos es una criatura y los demás no lo son, la habilidad de Loki no se disparará.

M.O.D.O.K., Evil Intellect (M.O.D.O.K., Intelecto Vil)

{3} {B} {B}

Criatura artefacto legendaria — Villano

3/5

Vuela.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, el oponente objetivo sacrifica una criatura que no sea ficha de su elección.

- Para que se dispare la última habilidad de M.O.D.O.K., no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Thor, Guardian of Midgard (Thor, guardián de Midgard)

{3}{R}{R}

Criatura legendaria — Héroe guerrero deidad

5/5

Vuela.

Siempre que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a un oponente, puedes exiliar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca.

Puedes jugar esas cartas este turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAJA DE PRINCIPIANTE DE *MAGIC: THE GATHERING* | *MARVEL SUPER HEROES*:

Caída a la Tierra

{4}{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Cada jugador gana 3 vidas.

Ciclo de tierras básicas {2}. (*{2}, descartar esta carta:*

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica,

muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Caída a la Tierra intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador ganará vidas.

Chico Luna, dinojinete

{1}{G}

Criatura legendaria — Humano simio

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar los hechizos de Dinosaurio.

Siempre que el Chico Luna ataque mientras controlas un

Dinosaurio, el Chico Luna obtiene +1/+1 hasta el final

del 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.

Coscorrón de la Cosa

{3}{G}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a un Héroe que controlas.

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual al doble de su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Si cualquiera de las dos criaturas es un objetivo ilegal para cuando el Coscorrón de la Cosa intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

Defensa del Capitán

{W}

Instantáneo

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

Roba una carta.

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

Estatuta, joven vengadora

{1}{R/G}

Criatura legendaria — Héroe humano

2/2

Alcance. *(Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura,

Estatuta tiene una fuerza y resistencia base de 4/4 hasta el final del turno.

- La última habilidad de Estatuta 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.

Flora colossus

{5}{G}{G}

Criatura — Pueblo-arbóreo

/

Antimaleficio. *(Esta criatura no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

Tanto la fuerza como la resistencia del Flora colossus son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

- La habilidad que fija la fuerza y la resistencia del Flora colossus se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

Gravitón, Fuerza Fundamental

{2}{U}

Criatura legendaria — Villano humano

3/3

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, elige uno:

- La criatura objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar o alcance.)*

- Gira la criatura objetivo.

- Para que se dispare la habilidad de Gravitón, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Grotesco de gamma

{2} {G}

Criatura — Villano horror gamma

3/3

Vigilancia. *(Esta criatura no se gira al atacar.)*

Potenciar — {4} {G} {G}: Pon tres contadores +1/+1

sobre esta criatura. Luego roba una carta por cada criatura que controlas con un contador sobre ella. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- La habilidad de potenciar del Grotesco de gamma no le hace objetivo. Si no está en el campo de batalla en cuanto esa habilidad se resuelve, su otro efecto sucederá igualmente. Robarás una carta por cada criatura que controlas con un contador sobre ella.
 - Cada criatura que controlas con un contador sobre ella contará para proporcionarte una carta con la habilidad de potenciar del Grotesco de gamma, sin importar cuántos contadores tenga sobre ella, qué tipo de contadores son o qué jugador puso los contadores sobre esa criatura.
-

Ingenio de Stark

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura que controlas.

Cuando esta Aura entre, puedes pagar {X}. Si lo haces, roba X cartas.

Siempre que robes una carta, pon un contador +1/+1 sobre la criatura encantada.

- Eliges el valor de X mientras se resuelve la primera habilidad disparada y luego puedes pagar esa cantidad de maná para robar esa cantidad de cartas.
-

Iron Lad, joven vengador

{2} {U/R}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

2/2

Vuela. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar o alcance.)*

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que no sean criatura.

- 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.
-

Iron Man, Tony Stark

{3}{R}{R}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

3/3

Vuela. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar o alcance.)*

Las criaturas atacantes que controlas obtienen +1/+0.

Siempre que lances un hechizo rojo, crea una ficha de criatura artefacto Héroe Robot incolora 2/1 con la habilidad de volar.

- La última habilidad de Iron Man 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.
-

Las Armas Inmortales

{4}{R}

Criatura legendaria — Héroe guerrero humano

4/4

Cuando Las Armas Inmortales entren, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- La última habilidad de Las Armas Inmortales 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.
 - Una vez que una criatura es legalmente bloqueada por una única criatura, hacer que gane la habilidad de amenaza no hará que ese bloqueo sea ilegal.
-

Maravilla Azul, Adam Brashear

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Héroe científico humano

3/5

Vuela. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por criaturas con la habilidad de volar o alcance.)*

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

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre Maravilla Azul.

- Para que se dispare la última habilidad de Maravilla Azul, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando robes tu segunda carta en un turno, esa habilidad se disparará.
-

Peggy Carter, agente secreta

{1}{W}

Criatura legendaria — Héroe espía humano

2/1

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluidas las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad de Peggy Carter no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

Spiderman, héroe de barrio

{4}{R}

Criatura legendaria — Héroe humano araña

5/4

Alcance. *(Esta criatura puede bloquear criaturas con la habilidad de volar.)*

Cuando Spiderman entre, la criatura objetivo con fuerza de 2 o menos no puede ser bloqueada este turno.

- Si la fuerza de la criatura objetivo aumenta hasta 3 o más después de que la última habilidad de Spiderman se dispare, pero antes de que se resuelva, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si, en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta 3 o más después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.

Victor Mancha, fugitivo

{5}

Criatura artefacto legendaria — Héroe humano

4/4

Cuando Victor Mancha entre, exilia la carta objetivo de tu cementerio. Puedes jugarla mientras controles a Victor Mancha.

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

Vigor, Amadeus Cho

{1}{G/U}

Criatura legendaria — Héroe científico gamma

1/1

Cuando Vigor entre, roba una carta.

Potenciar — {4}{G/U}: Pon un contador +1/+1 sobre Vigor por cada carta en tu mano. *(Activa cada habilidad de potenciar solo una vez. Paga su coste menos el coste de maná de esto si entró este turno.)*

- Cuenta la cantidad de cartas en tu mano en cuanto se resuelve la habilidad de potenciar de Vigor para determinar cuántos contadores +1/+1 se ponen sobre él.

Wiccan, joven vengador

{3} {R}

Criatura legendaria — Héroe brujo mutante

3/3

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esa carta.

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

© 2026 MARVEL. Magic: The Gathering, Magic, Mirrodin, Innistrad, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir, Lorwyn y Strixhaven son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2026 Wizards. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.