Notas de la colección *Magic: The Gathering | Star Trek*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 4 de noviembre de 2026

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita **Magic.Wizards.com/Rules** 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* | *Star Trek* con el código de la colección TRK 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 Confín 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, Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes, Magic: The Gathering | El Hobbit, Realidad fracturada* y *Magic: The Gathering | Star Trek.*

Las cartas nuevas de Commander de *Magic: The Gathering* | *Star Trek* con el código de la colección TRC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección TRC que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Las cartas de fecha estelar de *Magic: The Gathering* | *Star Trek* con el código de la colección SDS son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Busca en **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** para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita **Locator.Wizards.com** para encontrar un evento o tienda cercana.

Nueva habilidad de palabra clave: transpórteme

Cuando el equipo exterior está en peligro, es el momento de activar el transportador y traerlos de vuelta. Algunas cartas de instantáneo y de conjuro de este lanzamiento tienen la habilidad de palabra clave *transpórteme*, que te permite lanzarlas desde tu cementerio pagando un coste y regresando una criatura que controlas a la mano de su propietario.

> Hay café en esa nebulosa
> {1}{W}
> Conjuro
> Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Llanura o una carta de permanente que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.
> Transpórteme {2}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {2}{W} si también regresas una criatura que controlas a la mano de su propietario. Luego, exilia este hechizo.)*

> Energizar
> {1}{U}
> Conjuro
> Regresa la criatura objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario.
> Transpórteme {3}{U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {3}{U} si también regresas una criatura que controlas a la mano de su propietario. Luego, exilia este hechizo.)*

- "Transpórteme [coste]" significa "puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] y regresando una criatura que controlas a la mano de su propietario en vez de pagar su coste de maná" y "si se pagó el coste de transpórteme, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila".
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de transpórteme solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de transpórteme) 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.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de transpórteme siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de transpórteme incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de transpórteme va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Nueva acción de palabra clave: asimilar

Un encuentro con los borg implica dos cosas: te van a *asimilar* y la resistencia es inútil. La acción de palabra clave asimilar te da el control de una criatura o pone una carta de criatura en el campo de batalla bajo tu control. Hagas lo que hagas, se pone un contador +1/+1 sobre dicha criatura, que se convierte en una criatura artefacto Borg y pierde todos sus otros tipos de criatura.

> La muerte es irrelevante
> {6}{B}{B}
> Encantamiento
> Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de indestructible.
> Al comienzo de tu paso final, asimila la carta de criatura objetivo de un cementerio. *(Ponla en el campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1. Es una criatura artefacto Borg y pierde todos los otros tipos de criatura.)*
>
> Lo mejor de ambos mundos
> {4}{W}{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 — Asimila la criatura objetivo que no sea artefacto que controla un oponente. *(Gana su control y pon un contador +1/+1 sobre ella. Es una criatura artefacto Borg y pierde todos los otros tipos de criatura.)*
> II — Las criaturas artefacto que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.
> III — Exilia el Borg asimilado con esta Saga y luego regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- La criatura o carta de criatura asimilada pierde todos los otros tipos de criatura que tenga, pero conserva todos los otros supertipos, tipos y subtipos que tenga. Por ejemplo, al asimilar una Dríada enramada (una Criatura tierra — Dríada bosque), se convertirá en una Criatura tierra artefacto — Borg bosque.

Nuevo término: enfrentarse a un dilema

Los oficiales de la Flota Estelar deben tomar muchas decisiones complicadas y, si crees que tienes lo que hace falta para hacerlo, tenemos la mecánica perfecta. Algunas cartas de este lanzamiento tienen habilidades que se disparan siempre que un jugador “se enfrente a un dilema”, lo que sucede siempre que ese jugador elija uno o más modos para un hechizo o habilidad.

Elim Garak, un simple sastre
{2}{B}
Criatura legendaria — Bribón cardasiano
3/3
Amenaza.
Siempre que te enfrentes a un dilema, cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas. *(Te enfrentas a un dilema en cuanto eliges uno o más modos para un hechizo o habilidad.)*

Jett Reno, solventaproblemas
{1}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
1/2
Siempre que Jett Reno se gire, escruta 1. Si su fuerza es de 4 o más, en vez de eso, roba una carta.
Siempre que te enfrentes a un dilema, pon un contador +1/+1 sobre Jett Reno. *(Te enfrentas a un dilema en cuanto eliges uno o más modos para un hechizo o habilidad.)*

- Un hechizo o habilidad es modal si tiene dos o más opciones en una lista con distintas posibilidades e instrucciones para que un jugador elija una cantidad de estas opciones, como "Elige uno" o "Elige uno o más". Cada una de estas opciones es un modo. Los hechizos con las habilidades de arrebato o gradual son hechizos modales.
- Los hechizos modales y las cartas con habilidades modales impresos antes del lanzamiento de *Kans de Tarkir* no usaban listas con distintas opciones para los modos. Estas cartas ya se corrigieron en la guía de referencia de cartas Oracle.
- Mientras hayas elegido uno o más modos para un hechizo o habilidad, te enfrentaste a un dilema. No importa si ese hechizo o habilidad se resuelve o no.
- Una habilidad que se dispara siempre que un jugador se enfrente a un dilema se resolverá antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Si un jugador elige más de un modo para un hechizo o habilidad, ese jugador se enfrentó a un solo dilema.
- Si un jugador no elige ningún modo para un hechizo o habilidad, el jugador no se enfrentó a un dilema. Esto puede darse porque la instrucción para elegir modos del hechizo o habilidad es opcional ("Puedes elegir uno" o algo parecido) o porque no hay modos legales que elegir para una habilidad disparada modal.

Nueva palabra de habilidad: federación

La Federación agrupa a una gran cantidad de mundos y a sus habitantes, y esa diversidad es una de sus grandes ventajas. La palabra de habilidad *federación* agrupa habilidades que se fijan en la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controla un jugador.

Academia de la Flota Estelar
Tierra legendaria
{T}: Agrega {C}.
Federación — {5}, {T}: Elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas.

- No tengas en cuenta a las criaturas Borg al contar la cantidad de tipos de criatura para las habilidades de federación, incluso si tienen tipos de criatura adicionales. Sin embargo, que un Borg tenga otro tipo de criatura no significa que ese tipo no cuente, siempre y cuando lo tenga también una criatura que no sea Borg. Por ejemplo, si controlas un Noble Borg y un Noble Humano, la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas es dos (Humano y Noble).

Nueva palabra de habilidad: mundos desconocidos

Explorar planetas ignotos es parte de la misión de la Flota Estelar, y tú puedes formar parte de ella. La palabra de habilidad *mundos desconocidos* agrupa habilidades que se fijan en la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

El Viajero
{G}{U}
Criatura legendaria — Explorador
*/3
Alcance, vigilancia.
Mundos desconocidos — La fuerza de El Viajero es igual a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

Línea temporal ramificada
{6}{G}{G}
Conjuro
Mundos desconocidos — Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas. Pon todas las cartas de permanente mostradas de esta manera en el campo de batalla giradas y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Para determinar la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas, cuenta cada tierra que controlas una vez, pero solo si su nombre en inglés no es exactamente el mismo que el de otra tierra que ya hayas contado de esta manera.

Nueva palabra de habilidad: al frente de batalla

El Imperio klingon es conocido por su potencial militar y, en este lanzamiento, puedes usar ese potencial para acabar con tus oponentes. La devoción de los klingons por el combate se plasma con la palabra de habilidad *al frente de batalla*, que agrupa habilidades que se fijan en la cantidad de oponentes a los que atacaste este turno.

Martok, héroe del Imperio
{2}{W}
Criatura legendaria — Guerrero klingon
2/2
Al frente de batalla — Siempre que ataques, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta X criaturas objetivo que controlas, donde X es la cantidad de oponentes a los que atacaste este turno.

Conquistar el día
{4}{R}{R}
Conjuro
Al frente de batalla — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente al que atacaste este turno.
Endereza todas las criaturas que atacaron este turno.
Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

- Los oponentes a los que atacaste este turno y dejaron el juego más adelante ese turno se tienen en cuenta igualmente para las habilidades de al frente de batalla. Por ejemplo, si atacas a tres oponentes, uno de ellos pierde el juego como resultado y luego lanzas Conquistar el día durante tu segunda fase principal, te costará {3} menos lanzar el hechizo.
- Las habilidades de al frente de batalla no cuentan a los oponentes si solo atacaste a planeswalkers que controlan y/o batallas que protegen, no a los jugadores en sí.

Nueva palabra de habilidad: descubrimientos

¿Tienes ganas de buscar nuevas formas de vida y civilizaciones en el espacio inexplorado, pero no tienes tiempo para una misioncilla quinquenal? ¡No te preocupes! Tú ponte a robar cartas y a ver qué te depara el destino. Este espíritu de exploración está representado mediante la palabra de habilidad *descubrimientos*, que agrupa aquellas habilidades que se disparan siempre que robes tu segunda carta cada turno.

Beverly Crusher, doctora de la nave
{2}{W}
Criatura legendaria — Doctor humano
2/2
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta tres criaturas objetivo.

Rom y Leeta, pareja insólita
{3}{R}
Criatura legendaria — Ferengi bajorano
4/3
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea dos fichas de Tesoro giradas.

- Para que se dispare la habilidad de un permanente con una habilidad de descubrimientos, 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.

Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

Como la temática de exploración se nos quedaba corta, la habilidad de *aterrizaje* regresa en este lanzamiento para agrupar habilidades que te recompensan siempre que una tierra que controlas entre.

> Patrulla planetaria
> {1}{R}
> Criatura — Explorador
> 2/2
> *Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

> Jake Sisko, corresponsal de guerra
> {1}{G}
> Criatura legendaria — Ciudadano humano
> 2/2
> *Aterrizaje* — Siempre que una tierra que controlas entre, ganas 1 vida. Si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno, investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".)*

- 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).

Tipo de tierra que regresa: Planeta

¿Dónde puedes encontrar toda esa vida y civilizaciones nuevas? Pues traemos de vuelta el tipo de tierra *Planeta* para que puedas ir a tiro fijo.

> La Tierra, sector 001
> Tierra — Planeta
> Esta tierra entra girada.
> Cuando esta tierra entre, ganas 1 vida.
> {T}: Agrega {G} o {U}.

> Qo'noS
> Tierra — Planeta
> Esta tierra entra girada.
> Cuando esta tierra entre, ganas 1 vida.
> {T}: Agrega {B} o {R}.

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

Mecánica que regresa: cartas pertrechables
Palabra clave que regresa: pertrechar
Tipo de artefacto que regresa: Astronave

Si siempre quisiste capitanear una nave estelar de la Federación, un crucero de batalla klingon o incluso un cubo borg, esta es tu oportunidad. La mecánica de *pertrechar* regresa para poner en marcha tus Astronaves; cuando tengan la cantidad de contadores de carga necesarios, podrán usar todas sus habilidades. En la mayoría de los casos, esto también hará que sean criaturas listas para atacar y bloquear.

> *USS Enterprise*-A, espíritu libre
> {3}{W}{W}
> Artefacto legendario — Astronave
> 5/5
> Rebatir {2}.
> Cuando la *USS Enterprise*-A entre, crea tres fichas de criatura Oficial rojas 1/1.
> Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 6+.)*
> 6+ | Vuela, vínculo vital.

> Ave de presa romulana
> {1}{U}
> Artefacto — Astronave
> 4/4
> *Dispositivo de camuflaje* — Mientras esta Astronave no sea una criatura, tiene la habilidad de antimaleficio.
> Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si esta Astronave no es una criatura, pon dos contadores de carga sobre ella.
> Pertrechar.
> 8+ | Vuela.

- Astronave es un tipo de artefacto sin ningún significado especial. No otorga al artefacto ninguna habilidad intrínseca. Otras cartas pueden tener en cuenta qué artefactos son Astronaves.
- Una carta pertrechable es una con la habilidad de palabra clave pertrechar. La palabra clave pertrechar significa “girar otra criatura enderezada que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga sobre este permanente igual a la fuerza de la criatura girada. Activa esto solo como un conjuro”.
- Usa la fuerza de la criatura girada en cuanto se resuelve la habilidad de pertrechar para determinar la cantidad de contadores de carga que se ponen sobre el permanente con la habilidad de pertrechar. Si esa criatura no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Si la criatura girada tiene fuerza negativa, no se ponen contadores de carga sobre el permanente con la habilidad de pertrechar, pero tampoco se remueven.
- Cada carta pertrechable tiene una o más divisiones en su recuadro de texto. Cada división está precedida de un símbolo de pertrecho: un círculo alrededor de un número y un signo de sumar.
- Cada símbolo de pertrecho representa una habilidad. Un símbolo de pertrecho significa “mientras este permanente tenga N o más contadores de carga sobre él, tiene [habilidades]”, donde N es el número dentro

del símbolo y [habilidades] son todas las habilidades dentro de la misma división que el símbolo correspondiente.

- Si el símbolo de pertrecho está en la misma división que un cuadro de fuerza y resistencia, en vez de eso significa "mientras este permanente tenga N o más contadores de carga sobre él, tiene [habilidades] y es una criatura con fuerza y resistencia base de [F/R] además de sus otros tipos".

- Si una carta pertrechable tiene un cuadro de fuerza y resistencia en una de las divisiones de su recuadro de texto, no es una criatura a menos que tenga la cantidad correspondiente de contadores de carga sobre ella. La carta tampoco tiene esa fuerza y resistencia en ninguna zona que no sea el campo de batalla.

- Si un efecto hace que un permanente con la habilidad de pertrechar se convierta en una criatura de alguna otra manera que no sea tener la cantidad correspondiente de contadores de carga sobre ella, no usará los valores de fuerza y resistencia impresos en su recuadro de texto. En vez de eso, usará la fuerza y resistencia base establecidas por el efecto que lo convirtió en una criatura.

- Si otro permanente se convierte en una copia de un permanente representado por una carta pertrechable, se copian todas sus habilidades impresas, incluidas aquellas representadas por símbolos de pertrecho. Sus características actuales y la cantidad de contadores de carga sobre él no se copian. Las habilidades (y, en algunos casos, los tipos, la fuerza y la resistencia) se determinan según la cantidad de contadores de carga sobre la copia.

- Las habilidades de un permanente con la habilidad de pertrechar se basan en la cantidad de contadores de carga que tiene. Esto significa que, si un permanente con la habilidad de pertrechar obtiene contadores de carga debido a algún otro efecto (como el de la habilidad de proliferar) o pierde contadores de carga de alguna manera, sus habilidades también cambian. Lo mismo sucede a la hora de determinar si ese permanente es una criatura.

- Incluso si un permanente con la habilidad de pertrechar tiene una cantidad de contadores de carga igual o mayor que el número en su último símbolo de pertrecho, puedes seguir activando su habilidad de pertrechar. Agregar más contadores de carga no le otorgará habilidades adicionales, pero puede haber otros efectos o cartas para los que esos contadores adicionales sean importantes.

- Si un permanente con la habilidad de pertrechar se convierte en una criatura, podrá atacar si ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo del turno. Es decir, no importa cuánto tiempo fue una criatura, sino cuánto tiempo estuvo en el campo de batalla.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *STAR TREK:*

Abandonados
{U}
Encantamiento — Aura
Encantar artefacto o criatura.
Cuando esta Aura entre, puedes pagar {3}. Si lo haces, gira el permanente encantado.
El permanente encantado no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador y no se puede transportar.

- Un permanente que "no se puede transportar" no se puede regresar a la mano de un jugador para pagar el coste de una habilidad de transpórteme. Puede seguir siendo objetivo de hechizos que se lanzaron mediante sus habilidades de transpórteme.

Academia de la Flota Estelar
Tierra legendaria
{T}: Agrega {C}.
Federación — {5}, {T}: Elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas.

- La última habilidad de la Academia de la Flota Estelar es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Una vez que la activas, eliges un color y agregas maná antes de que cualquier jugador pueda intentar cambiar qué criaturas controlas.

Academia de las Ciencias de Ni'Var
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
Cuando esta tierra entre enderezada, elige uno:
• La criatura objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.
• Escruta 1.
{T}: Agrega {U}.

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.

Adjunta primaria de la unimatriz
{3}{W}
Criatura artefacto — Borg
2/3
Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.

- Si una criatura pierde la habilidad de dañar dos veces después de asignar daño en el paso de daño de combate de dañar primero (quizá porque la Adjunta primaria de la unimatriz dejó el campo de batalla), esa criatura no asignará daño en el paso de daño de combate normal.

¡Alerta roja!
{2}{R}
Instantáneo
Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si una criatura te está atacando.
Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 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 solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste de la ¡Alerta roja! no funciona si las criaturas solo atacan a planeswalkers que controlas y/o batallas que estás protegiendo.

Alférez Pavel Chekov
{3}{U}
Criatura legendaria — Piloto humano
1/5
Mundos desconocidos — Cuando el Alférez Chekov entre, cada oponente exilia las X primeras cartas de su biblioteca, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas. Por cada oponente, elige una carta de tierra de la que ese jugador es propietario exiliada de esta manera. Puedes jugar las cartas elegidas mientras permanezcan exiliadas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad del Alférez Chekov.
- Debes seguir igualmente todas las reglas sobre cuándo jugar las cartas de esta manera. Puedes jugar cartas de tierra solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.

Altar sin dios
Tierra — Llanura pantano
({T}: Agrega {W} o {B}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Analista del Tal Shiar
{2}{R}
Criatura — Científico romulano
3/2
{T}: Esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, endereza esta criatura.

- La última habilidad del Analista del Tal Shiar 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.

Anomalía espacial
Tierra
{T}: Agrega {C}.
{4}{R}, {T}, sacrificar esta tierra: Hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Crea una ficha de tierra Planeta girada llamada Planeta nuevo con "{T}: Agrega un maná de cualquier color".

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de la Anomalía espacial intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás la ficha indicada.

Ave de presa romulana
{1}{U}
Artefacto — Astronave
4/4
Dispositivo de camuflaje — Mientras esta Astronave no sea una criatura, tiene la habilidad de antimaleficio.
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, si esta Astronave no es una criatura, pon dos contadores de carga sobre ella.
Pertrechar.
8+ | Vuela.

- La segunda habilidad del Ave de presa romulana verificará siempre que lances un hechizo que no sea criatura para determinar si el Ave de presa romulana es una criatura. Si lo es, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto se resuelva. Si el Ave de presa romulana es una criatura en ese momento, la habilidad no se resolverá y su efecto no sucederá.

Bar de Quark
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
Cuando esta tierra entre enderezada, elige uno:
• Esta tierra hace 1 punto de daño a cada oponente.
• Escruta 1.
{T}: Agrega {R}.

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.

Bastante ilógico
{1}{U}
Instantáneo
Estímulo {1}{U}. *(Puedes pagar {1}{U} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Contrarresta el hechizo objetivo con valor de maná de 2 o menos. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, contrarresta el hechizo objetivo.

- Si un hechizo en la pila tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar su valor de maná.
- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.

- Si estimulas Bastante ilógico, puede hacer objetivo a cualquier hechizo, no solo a un hechizo con valor de maná de 2 o menos.

Blastoneurona
{3}{B}
Criatura — Sanguijuela medusa
2/2
Vuela.
Cuando esta criatura entre, exilia la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio. Crea una ficha que es una copia de ella. Esa ficha gana la habilidad de prisa. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.
Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si una carta de criatura en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- La ficha creada por la segunda habilidad de la Blastoneurona copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia información sobre el objeto que era esa carta antes de ir a ese cementerio o antes de ser exiliada.
- Si la carta que copia la ficha tenía habilidades del tipo "Cuando [esta criatura] entre", la ficha también tendrá esas habilidades, que se dispararán. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo "En cuanto [esta criatura] entre" o "[Esta criatura] entra con".
- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad de la Blastoneurona se disparará una sola vez.

Brad Boimler, alférez apasionado
{1}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/2
Vínculo vital.
Siempre que Brad Boimler se gire, hasta el final del turno, si fueran a ponerse uno o más contadores sobre un permanente que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad más uno de cada uno de esos tipos de contadores sobre ese permanente.

- Si un permanente que controlas fuera a entrar con una cantidad de contadores sobre él durante un turno en el que se resolvió la última habilidad de Brad Boimler, en vez de eso, entra con esa misma cantidad de contadores más uno de cada uno de esos tipos de contadores.
- Si la última habilidad de Brad Boimler se resolvió dos veces este turno, la cantidad de contadores que se ponen sobre un permanente que controlas aumenta en dos. Si se resolvió tres veces, la cantidad aumenta en 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.

Camuflaje y fáser
{8}{U}
Conjuro
Mundos desconocidos — Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Crea dos fichas de criatura Romulano negras 2/2. Roba dos cartas y luego descarta una carta.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Capitán Benjamin Sisko
{1}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/2
Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Oficial roja 1/1 por cada dilema al que te enfrentaste este turno.
{2}{W}{U}{B}{R}{G}, {T}: Exilia las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar cualquier cantidad de hechizos con valor de maná menor o igual que la cantidad de Oficiales que controlas de entre esas cartas sin pagar sus costes de maná.

- Eliges si lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas en cuanto se resuelve la última habilidad del Capitán Sisko. No puedes esperar y lanzarlos 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.

Capitán James T. Kirk
{2}{R}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/2
Siempre que el Capitán Kirk entre o ataque, elige uno. Si no tienes cartas en la mano, en vez de eso, elige uno o más.
• Descarta una carta y luego roba una carta.
• Crea una ficha de criatura Oficial roja 1/1.
• Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- Si no tienes ninguna carta en la mano en cuanto ocurre el primer modo, solo robarás una carta.

Capitán Jean-Luc Picard
{2}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/3
Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1.
Siempre que lances un hechizo de criatura o de Astronave, crea una ficha de criatura Oficial roja 1/1.
Girar siete Oficiales enderezados que controlas: Busca en tu biblioteca una carta de Astronave, ponla en el campo de batalla con siete contadores de carga sobre ella y luego baraja.

- La segunda habilidad del Capitán Picard 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 girar cualquier Oficial enderezado que controlas para activar la última habilidad del Capitán Picard, incluso al propio Capitán Picard y otros que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.

Capitana Kathryn Janeway
{3}{G}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/3
Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.
Siempre que la Capitana Janeway u otra criatura que controlas entre, esa criatura explora. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre la criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*

- El efecto de la primera habilidad de la Capitana Janeway es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a la Capitana Janeway y la Exploración (un encantamiento con "Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos"), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
- Si una habilidad indica a una criatura que explore, su controlador muestra la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de tierra, la pondrá en su mano. De lo contrario, pondrá un contador +1/+1 sobre esa criatura y luego elegirá entre dejar esa carta en la parte superior de la su biblioteca o ponerla en su cementerio.
- Una vez que una habilidad que hace que una criatura explore comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que explora después de que muestres una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se muestra ninguna carta, probablemente porque la biblioteca de ese jugador está vacía, la criatura que explora recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que explore, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura explora igualmente. Si muestras una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada, pero podrás poner la carta mostrada en tu cementerio. Los efectos que se disparan "siempre que una criatura explore" se disparan según corresponda.
- En algunos casos poco habituales, los permanentes que no sean criatura pueden explorar. Por ejemplo, si una criatura que controlas entra, pero por algún motivo no es una criatura para cuando se resuelve la

habilidad de la Capitana Janeway, puede explorar de todos modos. Harás las mismas acciones y quizá pongas un contador +1/+1 sobre ese permanente.

Capitán Pike, a su debido tiempo
{1}{G}{G}
Criatura legendaria — Explorador oficial humano
/
Mundos desconocidos — Tanto la fuerza como la resistencia del Capitán Pike son iguales a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.
Puedes jugar tierras desde la parte superior de tu biblioteca.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Capitán Pike se aplica en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, 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 un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla ni activar ninguna de sus habilidades que podrían activarse desde tu mano.

Comandante Raffi Musiker
{2}{B}
Criatura legendaria — Oficial humano
3/2
Cuando la Comandante Musiker entre, elige uno:
• Exilia hasta una carta objetivo de un cementerio. Ganas 2 vidas.
• Investiga. Pierdes 2 vidas. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".)*

- No tienes por qué elegir un objetivo para el primer modo. Sin embargo, si lo haces y la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Conquistador temporal
{2}{G}
Criatura — Guerrero na'kuhl
2/3
Cuando esta criatura entre, muele tres cartas. Luego regresa una carta de tierra de tu cementerio a tu mano. Si no puedes, crea una ficha de Tesoro. *(Para moler tres cartas, pon las tres primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Regresar una carta de tierra de tu cementerio a tu mano no es opcional. Si hay al menos una carta, debes regresarla. No puedes elegir no hacerlo, incluso aunque prefieras el Tesoro.

Continuo Q
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
Cuando esta tierra entre enderezada, elige uno:
• La criatura objetivo obtiene +1/+1 y gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.
• Escruta 1.
{T}: Agrega {G}.

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.

Cosmozoo voraz
{5}{R}
Criatura — Pez
3/3
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta que no sea tierra ni criatura en tu cementerio.
Vuela, prisa.

- 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.

Cripta sangrienta
Tierra — Pantano montaña
({T}: Agrega {B} o {R}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Cubo borg
{5}{W}{B}
Artefacto — Astronave
6/6
Afinidad por criaturas artefacto.
Siempre que esta Astronave entre o ataque, asimila una carta de criatura exiliada con ella. Si no puedes, exilia hasta una criatura objetivo. *(Para asimilar una carta, ponla en el campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1. Es una criatura artefacto Borg y pierde todos los otros tipos de criatura.)*
Pertrechar.
12+ | Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de volar.

- Afinidad por criaturas artefacto significa “Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura artefacto que controlas”.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Culber y Stamets, amor estelar
{3}{G}
Criatura legendaria — Artífice doctor humano
3/4
Cuando Culber y Stamets entren, elige uno:
• Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
• Agrega dos manás de un color cualquiera.

- La habilidad de Culber y Stamets no es una habilidad de maná incluso si se elige el último modo. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Dal R’El, huérfano intensificado
{1}{R}{G}
Criatura legendaria — Bribón mutante humano
3/3
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, agrega {R} o {G}.
{3}, sacrificar una tierra: Roba una carta.

- La habilidad de aterrizaje de Dal R’El no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Dathon, con el corazón abierto
{G}{U}{R}
Criatura legendaria — Oficial tamariano
3/3
Siempre que lances un hechizo de encantamiento, roba una carta. Si es un hechizo de Saga, Dathon hace 2 puntos de daño a cada oponente.
{2}: Elige un contador sobre el encantamiento objetivo que controlas. Pon otro contador de ese tipo sobre él. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad de Dathon 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 bestia en Tanagra. Kiteo, sus ojos cerrados. Temba, sus brazos abiertos. Sokath, sus ojos abiertos.

Dispositivo Génesis
{2}{G}
Artefacto legendario
Cuando el Dispositivo Génesis entre, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica o una carta de Planeta, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja.
{3}{G}{G}, {T}, sacrificar el Dispositivo Génesis: Sacrifica cualquier cantidad de tierras que controlas, luego busca en tu biblioteca hasta esa misma cantidad de cartas de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja. Activa esto solo como un conjuro.

- Eliges la cantidad de tierras que vas a sacrificar, qué tierras vas a sacrificar y luego sacrificas las tierras como parte de la resolución de la habilidad activada del Dispositivo Génesis.

Diversidad infinita
{7}{R}{R}
Conjuro
Federación — Exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio. Copia esa carta X veces, donde X es la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas. Puedes lanzar las copias sin pagar sus costes de maná. Exilia la Diversidad infinita.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la Diversidad infinita se resuelve.
- Lanzas las copias mientras la Diversidad infinita se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlos más adelante en el turno.
- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.

- Si no quieres lanzar una o más de las copias, puedes elegir no hacerlo; las copias que no lances dejarán de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.

Dr. Joseph M'Benga
{2}{G}{G}
Criatura legendaria — Doctor humano
3/3
Las otras criaturas que controlas con contadores sobre ellas tienen la habilidad de antimaleficio.
Si fueras a poner uno o más contadores sobre una criatura que controlas, en vez de eso, pon el doble de esa cantidad de cada uno de esos tipos de contadores sobre esa criatura.

- Si un permanente entra con contadores sobre él, el efecto que hace que el permanente reciba contadores puede especificar qué jugador pone esos contadores sobre él. Si el efecto no especifica un jugador, el controlador del objeto pone esos contadores sobre él.
- 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.

Dr. Leonard "Bones" McCoy
{1}{G}{G}
Criatura legendaria — Doctor humano
3/2
Destello.
Cuando el Dr. McCoy entre, elige uno:
• Regresa la carta de permanente objetivo que no sea Doctor de tu cementerio a tu mano.
• Elige hasta una criatura objetivo. Cuando muera este turno, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella al comienzo del próximo paso final.

- Para el segundo modo, si la criatura elegida muere después de que empiece el paso final del turno (incluso durante el paso de limpieza de ese turno), la habilidad disparada retrasada que la regresa al campo de batalla se disparará al comienzo del paso final del turno siguiente.

Dr. McCoy, cirujano arisco
{2}{W}{W}
Criatura legendaria — Doctor humano
2/2
Cuando el Dr. McCoy entre, pon un contador +1/+1 sobre otra criatura objetivo que controlas.
Si otra criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella fuera a ser destruida, en vez de eso, remueve todos los contadores +1/+1 de ella y todo el daño que ya se le hubiera hecho se cura.

- El efecto de reemplazo del Dr. McCoy se aplica si la criatura fuera a ser destruida por daño letal o por cualquier otra razón. No reemplaza los efectos o costes que requieren que sacrifiques una criatura con un contador +1/+1 sobre ella o que reducen la resistencia de una criatura con un contador +1/+1 sobre ella a 0 o menos.

Dra. Beverly Crusher
{2}{W}
Criatura legendaria — Doctor humano
2/2
Si que ganes vidas hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre la Dra. Crusher.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La primera habilidad de la Dra. Crusher 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.
- La segunda habilidad de la Dra. Crusher se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida de Jake Sisko, corresponsal de guerra o 2 vidas de Elim Garak, un simple sastre, aunque su primera habilidad hará que su segunda habilidad se dispare una vez más.
- Si la Dra. Crusher recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, morirá antes de que su segunda habilidad fuese a resolverse.
- 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 segunda habilidad de la Dra. Crusher se disparará dos veces (aunque su primera habilidad hará que sean cuatro). Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez (y su primera habilidad hará que sean dos).
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo o “igual a la cantidad de” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de la Dra. Crusher solo se dispara una vez (y su primera habilidad hará que sean dos).
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de la Dra. Crusher, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Dron del colectivo
{1}{B}
Criatura artefacto — Borg
*/2
La fuerza del Dron del colectivo es igual a la cantidad de criaturas artefacto que controlas.

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

Efecto Génesis
{4}{R}
Instantáneo
El Efecto Génesis hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo. Destruye la tierra objetivo que controlas. Crea una ficha de tierra Planeta girada llamada Planeta nuevo con "{T}: Agrega un maná de cualquier color".

- Debes elegir ambos objetivos, la criatura y la tierra que controlas, al lanzar el Efecto Génesis. Si solo uno de los objetivos es legal para cuando el hechizo intente resolverse, el efecto que afecta al objetivo legal restante sucederá igualmente y crearás la ficha de Planeta nuevo. Si ambos objetivos son ilegales para cuando el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás la ficha de Planeta nuevo.
- Mientras el Efecto Génesis se resuelva, crearás igualmente la ficha de Planeta nuevo incluso si la tierra que controlas no es destruida. Por ejemplo, si esa tierra tiene la habilidad de indestructible, el Efecto Génesis hará 6 puntos de daño a la criatura objetivo y tú crearás una ficha de Planeta nuevo. Que no se entere Kruge.

El Custodio
{5}{U}
Criatura legendaria — Elemental
5/6
Vigilancia, rebatir {2}.
Al comienzo de cada paso final, si te enfrentaste a un dilema este turno, el oponente objetivo exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. *(Te enfrentas a un dilema en cuanto eliges uno o más modos para un hechizo o habilidad.)*

- La última habilidad de El Custodio verificará en cuanto comience tu paso final si te enfrentaste a un dilema este turno. Si no es así, la habilidad no se disparará. Lanzar un hechizo modal o activar una habilidad modal durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
- Eliges si lanzar la carta que no sea tierra en cuanto se resuelve la última habilidad de El Custodio. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla 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.

El Doctor, HME
{3}{G/W}{G/W}
Criatura artefacto legendaria — Doctor ilusión
3/3
Cuando El Doctor entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Luego pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas con un contador sobre ella.

- Si el objetivo de la habilidad de El Doctor es ilegal cuando intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás ningún contador sobre ninguna criatura.

El unicomplejo
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
Cuando esta tierra entre enderezada, elige uno:
• Pon la carta de criatura objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.
• Escruta 1.
{T}: Agrega {B}.

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.

El Viajero
{G}{U}
Criatura legendaria — Explorador
*/3
Alcance, vigilancia.
Mundos desconocidos — La fuerza de El Viajero es igual a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

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

Elección imposible
{2}{B}
Instantáneo
Elige uno:
• *Cirugía de separación* — Destruye la criatura objetivo. Su controlador crea dos fichas de criatura Oficial rojas 1/1.
• *Permanecer fusionados* — Robas dos cartas y cada jugador pierde 2 vidas.

- Si eliges el primer modo y la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Elección imposible intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador creará ninguna ficha.

Encuentro con lo desconocido
{1}{R}{R}
Instantáneo
Elige uno:
• *En son de paz* — Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.
• *Disparar para matar* — El Encuentro con lo desconocido hace 2 puntos de daño a cada criatura y a cada jugador.

- Si llegas en son de paz, pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

Enfermería
{5}
Artefacto
Siempre que una criatura que controlas entre, ganas 1 vida.
Al comienzo del combate en tu turno, pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es uno más la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de la Enfermería.

Érica Ortegas, piloto intrépida
{3}{R}
Criatura legendaria — Piloto humano
3/3
Prisa.
Siempre que Érica Ortegas se gire, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano. Si lo haces, regresa una tierra que controlas a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Poner una carta de tierra en el campo de batalla con la habilidad disparada de Érica Ortegas no cuenta como jugar la tierra. Puedes poner una carta de tierra en el campo de batalla de esta manera incluso si ya jugaste una tierra este turno.
- La tierra que regresas a la mano de su propietario no tiene por qué ser la misma que pongas en el campo de batalla con la habilidad de Érica Ortegas.

Error de navegación
{3}{U}
Instantáneo
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante.
El propietario de la criatura o Astronave objetivo la pone a su elección en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

- 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 primera habilidad del Error de navegación). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Escanear el espacio profundo
{4}{U}{U}
Conjuro
Mundos desconocidos — Roba X cartas, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Tu mano no tiene tamaño máximo hasta tu próximo turno.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve Escanear el espacio profundo.

Escenario del Kobayashi Maru
{1}{U}{U}
Encantamiento
Al comienzo de tu mantenimiento, elige uno que no haya sido elegido:
• *Abrir frecuencias* — Regresa hasta una criatura objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o menos a la mano de su propietario.
• *Usar sensores* — Roba dos cartas.
• *Transportar* — Crea dos fichas de criatura Oficial rojas 1/1.
• *Abandonar la nave* — Pierdes el juego.

- Si una criatura tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si eliges el primer modo con un objetivo y ese objetivo es ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá, pero ese modo cuenta como elegido para las próximas instancias de la habilidad.
- En algunas situaciones muy poco habituales, quizá no puedas elegir ningún modo porque ya se eligieron todos los modos. En este caso, simplemente se remueve la habilidad de la pila sin efecto alguno. Bien visto por tu parte.
- No importa quién eligió un modo. Por ejemplo, si elegiste los tres primeros modos y un oponente gana el control de esa copia del Escenario del Kobayashi Maru, solo podrá elegir el cuarto modo. Muy bien visto por tu parte.

Especie 8472
{4}{G}{G}
Criatura — Bestia insecto
7/5
Mundos desconocidos — Cuando esta criatura entre, ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas artefacto.
Esta criatura no puede ser objetivo de habilidades de fuentes artefacto que controlan tus oponentes.

- Una vez que la Especie 8472 haya sido bloqueada, convertir una criatura que la bloquea en una criatura artefacto no hará que esa criatura deje de bloquearla.

Espíritu pah
{5}{R}{R}
Criatura — Aparición
4/4
Daña primero, prisa.
Mundos desconocidos — Siempre que esta criatura ataque, las criaturas que controlas obtienen +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Espíritu pah.

Está muerto, Jim
{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 Está muerto, Jim intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No escrutarás.

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

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Explosivos diseñados
{X}
Artefacto
Estallido solar. *(Este artefacto entra con un contador de carga sobre él por cada color de maná usado para lanzarlo.)*
{2}, sacrificar este artefacto: Destruye cada permanente que no sea tierra con valor de maná igual a la cantidad de contadores de carga sobre este artefacto.

- Puedes elegir cualquier valor para X en cuanto lanzas los Explosivos diseñados. El valor elegido para X no afecta directamente a la cantidad de contadores de carga con los que los Explosivos diseñados entran al campo de batalla, pero te permite pagar más maná y, por lo tanto, usar más colores de maná para lanzarlos.
- El maná incoloro no dará a los Explosivos diseñados otro contador de carga. Incoloro no es un color.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Expulsar el núcleo de curvatura
{1}{B}
Instantáneo
Estímulo—Sacrificar un artefacto o criatura. *(Puedes sacrificar un artefacto o criatura como coste adicional al lanzar este hechizo.)*
La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.
Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, esa criatura obtiene -6/-6 hasta el final del turno.

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

Fantasma de Iliria
{3}{W}
Criatura — Espíritu elemental
3/3
Vuela.
Cuando esta criatura entre, exilia hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra que controlas.
Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- 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. 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.

Farol descarado
{R}{R}
Instantáneo
Elige el hechizo objetivo que no sea criatura que controla un oponente. Ese jugador puede exiliarlo. Si no lo hace, puedes lanzar un hechizo que no sea criatura desde tu mano sin pagar su coste de maná.

- Si el hechizo objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Farol descarado intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No lanzarás un hechizo desde tu mano.
- Si el oponente elige no exiliar el hechizo que controla, el hechizo que no sea criatura que lances desde tu mano se lanza mientras el Farol descarado se resuelve y sigue en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en el tipo de la carta.
- Si lanzas un hechizo "sin pagar su coste de maná", no puedes pagar costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Fuente consagrada
Tierra — Llanura isla
({T}: Agrega {W} o {U}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Fundición sagrada
Tierra — Montaña llanura
({T}: Agrega {R} o {W}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Vaharina (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Georgiou, emperatriz terrana
{4}{B}{B}
Criatura legendaria — Noble bribón humano
4/6
No pierdes el juego por tener 0 o menos vidas.
Al comienzo de tu paso final, pierdes 3 vidas y robas una carta. Luego, si tu total de vidas es de 0 o menos, crea diez fichas de criatura Oficial rojas 1/1.

- Si tienes 0 o menos vidas y Georgiou deja el campo de batalla, perderás el juego (a menos que otro efecto evite que pierdas).
- Si tienes 0 o menos vidas, no puedes pagar ninguna cantidad de vidas excepto 0. Puedes seguir perdiendo vidas como resultado del daño o de un efecto (como el efecto de la última habilidad de Georgiou).
- Puedes seguir perdiendo el juego por otras razones, como robar una carta de una biblioteca sin cartas o tener diez o más contadores de veneno.

Gray y Adira, juntos para siempre
{2}{U/R}{U/R}
Criatura legendaria — Oficial trill humano
2/3
Al comienzo del combate en tu turno, si lanzaste un hechizo que no sea criatura este turno, crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que no es legendaria. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

- La ficha creada con la habilidad de Gray y Adira 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 o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
- Si la 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 del tipo “Cuando [esta criatura] entre” 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.

Grupo de ataque de los MACO
{G}
Criatura — Soldado humano
2/1
Siempre que una criatura que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, crea una ficha de criatura Oficial roja 1/1 girada.

- La habilidad del Grupo de ataque de los MACO se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.

Gul Dukat, prefecto colonial
{4}{B}{B}{B}
Criatura legendaria — Bribón cardasiano
6/6
Amenaza.
Al comienzo de cada paso final, cada oponente pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas que ese jugador perdió este turno. Ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas perdidas de esta manera. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

- En algunos casos poco habituales, la cantidad de vidas que pierde cada oponente debido a la última habilidad de Gul Dukat puede ser distinta de la cantidad de vidas que perdió antes de que se resolviera (por ejemplo, puede que controles el Derramasangre de Aclazotz, una criatura con "Si un oponente fuera a perder vidas durante tu turno, en vez de eso, pierde el doble de esa cantidad de vidas"). En estos casos, las vidas que ganas se basan en la cantidad de vidas perdidas como resultado de la última habilidad de Gul Dukat.

Gwyndala, la progenie
{1}{U}
Criatura legendaria — Consejero vau-n'akat
1/1
Cuando Gwyndala entre, crea una ficha de artefacto Equipo incolora llamada Neuroflujo heredado con "La criatura equipada obtiene +1/+1" y la habilidad de equipar {2}. Anéxala a Gwyndala.
{2}: Cada ficha de Equipo que controlas se convierte en una copia del Equipo objetivo que controlas hasta el final del turno.

- Las fichas de Equipo copian exactamente lo que estaba impreso en el Equipo original y nada más (a menos que ese Equipo esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copian si ese Equipo está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si el Equipo copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el Equipo copiado es una ficha, cada ficha de Equipo que controlas copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.

- Si el Equipo copiado está copiando otra cosa, las fichas de Equipo se convierten en copias de lo que sea que copiara ese permanente.
- Como las fichas no están entrando al campo de batalla cuando se convierten en copias del Equipo objetivo, cualquier habilidad del tipo "Cuando [este Equipo] entre" o "[Este Equipo] entra con" del permanente copiado no se aplicará.

Hay café en esa nebulosa
{1}{W}
Conjuro
Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Llanura o una carta de permanente que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.
Transpórteme {2}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {2}{W} si también regresas una criatura que controlas a la mano de su propietario. Luego, exilia este hechizo.)*

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

HMS Bounty, nave temporal insólita
{4}{U}
Artefacto legendario — Astronave
3/4
Cuando la *HMS Bounty* entre, puedes buscar en tu biblioteca una carta de Ballena, mostrarla, ponerla en tu mano y luego barajar.
Pertrechar.
8+ | Vuela.
Siempre que la *HMS Bounty* haga daño de combate a un jugador, roba una carta. Si controlas una Ballena y no comenzaste un turno adicional este juego, juega un turno adicional después de este.

- Si fueras a comenzar un turno adicional, pero un efecto lo reemplaza (normalmente porque hace que te lo saltes, como el efecto de la última habilidad de la Estrangulación), no comenzaste ese turno adicional.

Holocubierta averiada
{2}{W}
Artefacto
Rebatir {2} *(Siempre que este artefacto sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*
Cuando este artefacto entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este artefacto deje el campo de batalla.

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

Holograma Janeway
{2}{W}
Criatura artefacto legendaria — Oficial ilusión
3/3
Siempre que ataques mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la habilidad del Holograma Janeway. Pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Holograma médico de emergencia
{W}
Criatura artefacto — Doctor ilusión
0/1
Cuando esta criatura entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Ganas 1 vida.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Holograma médico de emergencia intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Holoingeniero
{2}{G}{G}
Criatura — Artífice humano
3/3
Cuando esta criatura entre, crea una ficha de criatura artefacto Ilusión incolora 3/3.
Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crea esa misma cantidad de fichas de criatura artefacto Ilusión incoloras 3/3.

- Las características de la ficha se ven completamente reemplazadas por una ficha de criatura artefacto Ilusión incolora 3/3. No tiene ninguna de las habilidades con las que se hubiera creado. Se sigue aplicando cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como "girada", "atacando", "esa ficha gana la habilidad de prisa" o "exilia esa ficha al final del combate").
- Si un efecto modifica bajo el control de quién se fuera a crear una ficha, ese efecto se aplica antes de que se aplique el efecto de la última habilidad del Holoingeniero. Si un efecto modifica bajo el control de quién fuera a entrar al campo de batalla una ficha, ese efecto se aplica después de que se pueda aplicar el efecto de la última habilidad del Holoingeniero.

Hoshi Sato, exolingüista
{4}{U}
Criatura legendaria — Científico humano
3/3
Federación — Cuando Hoshi Sato entre, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Hoshi Sato.

Impulso temerario
{1}{R}
Conjuro
Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

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

Infiltración del Dominio
{X}{R}{R}{R}
Conjuro
Elige X criaturas objetivo que controlan tus oponentes. Por cada una de ellas, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que tiene la habilidad de cambiaformas. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exilia esas fichas al comienzo del próximo paso final.
(Son de todos los tipos de criatura.)

- Cada ficha creada por la Infiltración del Dominio 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 o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si una criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

- Si una criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
- Si 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 del tipo "Cuando [esta criatura] entre" de una criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo "En cuanto [esta criatura] entre" o "[Esta criatura] entra con" de esa criatura copiada también funcionará.

Insignia de comunicación
{3}
Artefacto — Equipo comunicador
Cuando lances este hechizo, cópialo. *(La copia se convierte en una ficha.)*
La criatura equipada tiene "Siempre que esta criatura ataque mientras controlas otra criatura con un Comunicador anexado a ella, esta criatura no puede ser bloqueada este turno".
Equipar {2}. *({2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- La primera habilidad de la Insignia de comunicación se resuelve antes que la propia Insignia de comunicación. Se resuelve incluso si la Insignia de comunicación se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- Una copia de un hechizo de permanente entra al campo de batalla como una ficha. Esto no es lo mismo que un efecto que crea una ficha, y cualquier efecto que haga referencia a crear una ficha no se aplica a las copias de los hechizos de permanente.
- Una vez que se resuelve la habilidad disparada que otorga la Insignia de comunicación a la criatura equipada, esa criatura no podrá ser bloqueada ese turno, incluso si ya no está equipada con la Insignia de comunicación o si la otra criatura deja de estar equipada con un Comunicador.

Instructor de la Academia
{2}{R}
Criatura — Oficial boliano
0/3
Esta criatura obtiene +1/+0 por cada ficha de Oficial que controlas.
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, crea una ficha de criatura Oficial roja 1/1.

- La última habilidad del Instructor de la Academia 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.

Intrusión del universo espejo
{1}{U}{B}
Conjuro
Estímulo {4}{U}{B}. *(Puedes pagar {4}{U}{B} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controla un oponente, excepto que tiene la habilidad de amenaza. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, por cada criatura que controla el oponente objetivo, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que tiene la habilidad de amenaza.

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está "estimulado".
- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.
- Si la Intrusión del universo espejo se estimula, hace objetivo a un oponente y no hace objetivo a ninguna criatura.
- Cada ficha creada por la Intrusión del universo espejo 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 o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si una criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si una criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
- Si 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 del tipo "Cuando [esta criatura] entre" de una criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo "En cuanto [esta criatura] entre" o "[Esta criatura] entra con" de esa criatura copiada también funcionará.

Involucionar
{1}{B}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada obtiene -4/-0, no puede bloquear y es una Salamandra. *(Pierde todos los otros tipos de criatura.)*
Umbral — Al comienzo de cada mantenimiento, si hay siete o más cartas en tu cementerio, exilia la criatura encantada.

- La habilidad de umbral de Involucionar verifica tu cementerio en el momento en el que fuera a dispararse para ver si hay siete o más cartas en tu cementerio. Si no es el caso, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto se resuelva. Si no tienes siete o más cartas en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se resolverá y sus efectos no sucederán.

Jadzia Dax, legado en vida
{1}{G}
Criatura legendaria — Científico trill
0/1
Al comienzo de tu primera fase principal, pon un contador +1/+1 sobre Jadzia Dax y luego agrega una cantidad de {G} igual a la cantidad de contadores sobre ella.
Implantar el simbionte — {2}{G}, descartar esta carta: Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- La primera habilidad de Jadzia Dax no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Si Jadzia Dax no está en el campo de batalla en cuanto su primera habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores que tenía antes de dejar el campo de batalla para determinar la cantidad de {G} que agregarás.

Jardín del templo
Tierra — Bosque llanura
({T}: Agrega {G} o {W}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Vaharina (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Jett Reno, solventaproblemas
{1}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
1/2
Siempre que Jett Reno se gire, escruta 1. Si su fuerza es de 4 o más, en vez de eso, roba una carta.
Siempre que te enfrentes a un dilema, pon un contador +1/+1 sobre Jett Reno. *(Te enfrentas a un dilema en cuanto eliges uno o más modos para un hechizo o habilidad.)*

- La primera habilidad de Jett Reno verifica su fuerza en cuanto se resuelve. Si 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 si robas una carta o escrutas 1.

Kai Winn, líder sin fe
{1}{B}
Criatura legendaria — Clérigo bajorano
3/1
En cuanto Kai Winn entre, elige un nombre de carta que no sea tierra.
Siempre que un oponente lance un hechizo con el nombre elegido o active una habilidad de una fuente con el nombre elegido, ese jugador pierde 3 vidas.

- Las habilidades activadas están escritas como “Coste: Efecto”. Algunas palabras clave son habilidades activadas (como equipar) y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades estáticas y disparadas de las fuentes con el nombre elegido no se ven afectadas.

¡Khaaaaaaaaaaannn!
{X}{R}
Instantáneo
¡Khaaaaaaaaaaannn! hace el doble de X puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de ¡Khaaaaaaaaaaannn! exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal (pero decir la frase tiene su gracia de todas formas).

Khan, de corazón vengativo
{2}{B}{B}
Criatura legendaria — Guerrero humano
5/3
Cuando Khan entre, puedes sacrificar otra criatura o artefacto. Si lo haces, roba dos cartas.
Puedes lanzar esta carta desde el exilio.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar a Khan desde el exilio.

Kira Nerys, instigadora
{1}{R}{W}
Criatura legendaria — Soldado bajorano
4/3
Arrolla.
Si una criatura que controlas fuera a entrar mientras controlas una criatura atacante, en vez de eso, entra girada y atacando.
Siempre que otra criatura que controlas entre, obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si la segunda habilidad de Kira Nerys hace que una criatura que controlas entre girada y atacando, eliges a qué oponente, planeswalker o batalla ataca en cuanto entra. En algunos casos poco habituales, una criatura que controlas entrará al campo de batalla atacando a un oponente, planeswalker o batalla en concreto. En esos casos, la criatura entrará atacando a ese jugador o permanente y no podrás elegir.

- Las criaturas que entran giradas y atacando debido a la segunda habilidad de Kira Nerys nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esas criaturas entren atacando.

Kirk, oficial al mando
{1}{R}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
3/3
Siempre que ataques mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.
{2}, sacrificar a Kirk: Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

- Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la primera habilidad de Kirk. Exiliarás la primera carta de tu biblioteca de todas formas y podrás jugarla este turno igualmente.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

La'an Noonien-Singh, seguridad
{2}{R}{R}
Criatura legendaria — Soldado humano
4/3
Siempre que ataques mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, la criatura objetivo no puede bloquear este turno.

- Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la habilidad de La'an Noonien-Singh. La criatura objetivo seguirá sin poder bloquear este turno.

La ciudad en el límite del tiempo
{3}{W}{B}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)
I — Todos los artefactos y criaturas salen de fase. Crea una ficha de criatura Humano blanca 0/1 con "Los permanentes no pueden entrar en fase". *(Trata a los permanentes que salieron de fase y a cualquier objeto anexado a ellos como si no existiesen.)*
II — Robas dos cartas y cada jugador pierde 2 vidas.
III — Sacrifica una ficha de criatura. Si lo haces, ganas 5 vidas.

- Un permanente que está fuera de fase mientras la ficha de criatura creada por la primera habilidad de capítulo de esta Saga está en el campo de batalla no entrará en fase durante el paso de enderezar de su controlador de forma normal. Una vez que no haya ningún permanente con la habilidad "Los permanentes no pueden entrar en fase" en el campo de batalla (que normalmente será cuando esa ficha deje el campo de batalla), cada permanente fuera de fase entrará en fase durante el próximo paso de enderezar de su controlador de forma normal.
- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos ni 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 un permanente 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 ese permanente 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 durante ese turno y se pueden activar sus habilidades activadas con {T} en sus costes. Si un permanente tenía contadores sobre él cuando salió de fase, tendrá esos contadores cuando vuelva a entrar en fase.
- 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.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.
- La habilidad de capítulo III no es opcional. Debes sacrificar una ficha de criatura si controlas una en cuanto se resuelve dicha habilidad, pero no tiene por qué ser la ficha creada por la habilidad de capítulo I.

La destrucción de Praxis
{3}{B}{B}
Conjuro
Mundos desconocidos — Todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas. Si X es 6 o más, crea dos fichas de criatura Guerrero Klingon rojas 2/1 con la habilidad de prisa.

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto La destrucción de Praxis se resuelve.

La holocubierta
{7}
Artefacto legendario
Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes jugar una carta de permanente de la cual eres propietario de fuera del juego o de tu cementerio.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera.
- En un juego casual, una carta que juegas de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, una carta que juegas de fuera del juego tiene que ser de tu sideboard. En eventos de Limitado, tu

sideboard incluye cualquier cantidad de tierras básicas además de las cartas que hayas seleccionado durante el draft u obtenido en los sobres y que no formen parte de tu mazo. Puedes consultar tu sideboard en todo momento.

La medida de un hombre
{2}{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 — Exilia hasta un artefacto o criatura objetivo que no sea ficha.
II — Investiga. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".)*
III — Regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario. Ganas 2 vidas.

- Si la primera habilidad de capítulo de La medida de un hombre exilia más de un permanente (normalmente porque se copia la habilidad), su tercera habilidad de capítulo regresará todas las cartas exiliadas al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.
- Si la tercera habilidad de capítulo de La medida de un hombre se resuelve, pero no hay ninguna carta exiliada, ganarás 2 vidas igualmente.

La resistencia es inútil
{1}{B}
Conjuro
Elige uno:
• Destruye la criatura objetivo que no sea artefacto.
• Regresa la carta de criatura artefacto objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

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

Larga vida y prosperidad
{5}{W}{U}
Conjuro.
Este hechizo no puede ser contrarrestado.
Duplica tu total de vidas. Roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en tu mano. Tu mano no tiene tamaño máximo hasta tu próximo turno.

- Para duplicar tu total de vidas, gana tantas vidas como sea necesario para que tu total de vidas sea el doble del número que era antes. Si tu total de vidas es negativo, en vez de eso, pierde la cantidad de vidas necesaria para que tu total de vidas sea el doble de negativo de lo que era antes. Otros efectos interactúan con esta ganancia o pérdida de vidas del modo que corresponda.

Línea temporal ramificada
{6}{G}{G}
Conjuro
Mundos desconocidos — Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas. Pon todas las cartas de permanente mostradas de esta manera en el campo de batalla giradas y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la Línea temporal ramificada se resuelve.

Locutus, el que habla
{W}{B}
Criatura artefacto legendaria — Borg
1/1
Las criaturas artefacto que controlas obtienen +1/+1.
{W}{B}, descartar esta carta: Hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo. Ganas 2 vidas.

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

Lwaxana Troi, visita con encanto
{1}{R}
Criatura legendaria — Consejero betazoide
2/2
Puedes elegir no enderezar a Lwaxana Troi durante tu paso de enderezar.
{2}, {T}: Elige otra criatura objetivo que controlas. Mientras Lwaxana Troi permanezca girada, si una habilidad disparada de esa criatura se dispara, esa habilidad se dispara una vez más.

- Si Lwaxana Troi se endereza antes de que su última habilidad se resuelva, la habilidad se resolverá igualmente, pero no hará que las habilidades disparadas de la criatura objetivo se disparen una vez más.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La habilidad de Lwaxana Troi 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.

Maestra *dahar*
{3}{R}
Criatura — Guerrero klingon
4/3
Cuando esta criatura entre, puedes sacrificar otro permanente que no sea tierra. Cuando lo hagas, esta criatura hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Maestra *dahar* cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad "reflexiva" cuando sacrificas otro permanente 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.

Manipulador excalbiano
{5}{W}
Criatura — Excalbiano
6/6
Mundos desconocidos — Cuando esta criatura entre, crea X fichas de criatura Oficial rojas 1/1, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Siempre que esta criatura u otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la primera habilidad del Manipulador excalbiano.

Miles O'Brien, jefe de transporte
{2}{W}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/3
Cuando Miles O'Brien entre, regresa hasta una otra criatura o artefacto objetivo que controlas a la mano de su propietario.
Al comienzo de cada paso final, si un permanente regresó a tu mano desde el campo de batalla este turno, roba una carta.

- La última habilidad de Miles O'Brien verificará en cuanto empiece el paso final si un permanente regresó a tu mano desde el campo de batalla este turno. Si no regresó ninguno, la habilidad no se disparará. Regresar un permanente a tu mano desde el campo de batalla durante un paso final no hará que esta habilidad se dispare.

Misión antropológica
{2}{U}
Encantamiento
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento. Roba una carta. Luego descarta una carta a menos que este encantamiento tenga tres o más contadores de búsqueda sobre él.

- La habilidad de la Misión antropológica 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 la Misión antropológica no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de búsqueda que tenía sobre ella antes de que dejara el campo de batalla para determinar si descartas una carta, pero ten en cuenta que no podrás poner otro contador de búsqueda sobre ella por esa instancia en la que se resolvió la habilidad.

Misión de apoyo
{2}{G}
Encantamiento
Siempre que una criatura que controlas entre, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento. Pon un contador +1/+1 sobre esa criatura. Si este encantamiento tiene cinco o más contadores de búsqueda sobre él, en vez de eso, pon dos contadores +1/+1 sobre esa criatura.

- Si la Misión de apoyo no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de búsqueda que tenía sobre ella antes de que dejara el campo de batalla para determinar si pones dos contadores +1/+1 sobre la criatura, pero ten en cuenta que no podrás poner otro contador de búsqueda sobre la Misión de apoyo por esa instancia en la que se resolvió la habilidad.

Misión de conquista
{2}{W}
Encantamiento
Siempre que un artefacto que no sea ficha que controlas entre, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento. Crea una ficha de criatura artefacto Borg incolora 1/1. Si este encantamiento tiene seis o más contadores de búsqueda sobre él, en vez de eso, crea dos de esas fichas.

- Si la Misión de conquista no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de búsqueda que tenía sobre ella antes de que dejara el campo de batalla para determinar si creas dos fichas, pero ten en cuenta que no podrás poner otro contador de búsqueda sobre ella por esa instancia en la que se resolvió la habilidad.

Misión de exploración
{2}{R}{R}
Encantamiento
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento. Luego exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes jugar esa carta este turno. Si este encantamiento tiene cinco o más contadores de búsqueda sobre él, agrega {R}{R}.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.
- Si la Misión de exploración no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de búsqueda que tenía sobre ella antes de que dejara el campo de batalla para determinar si agregas {R}{R}, pero ten en cuenta que no podrás poner otro contador de búsqueda sobre ella por esa instancia en la que se resolvió la habilidad.

Misión de venganza
{2}{B}
Encantamiento
Siempre que una criatura muera, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento. El oponente objetivo pierde 1 vida. En vez de eso, ese jugador pierde 2 vidas si hay siete o más contadores de búsqueda sobre este encantamiento.

- Si la Misión de venganza no está en el campo de batalla en cuanto su habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de búsqueda que tenía sobre ella antes de que dejara el campo de batalla para determinar si el oponente pierde 2 vidas, pero ten en cuenta que no podrás poner otro contador de búsqueda sobre ella por esa instancia en la que se resolvió la habilidad.

Neelix, da apoyo moral
{1}{G}
Criatura legendaria — Consejero talaxiano
1/1
Cuando Neelix entre, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas.")*
Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre Neelix.

- La segunda habilidad de Neelix se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida de Jake Sisko, corresponsal de guerra o 2 vidas de Elim Garak, un simple sastre.
- Si Neelix recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, morirá antes de que su segunda habilidad fuese a resolverse.
- 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 segunda habilidad de Neelix 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, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá 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 o "igual a la cantidad de" algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de Neelix solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de Neelix, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Nog, cadete ambicioso
{B}{G}
Criatura legendaria — Bribón ferengi
2/2
Amenaza.
{1}: Si Nog es un Bribón, se convierte en un Explorador Ferengi con fuerza y resistencia base de 3/4 y gana "Siempre que Nog se gire, escruta 2".
{3}: Si Nog es un Explorador, se convierte en un Oficial Ferengi y gana "Puedes jugar tierras desde tu cementerio" y "Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos".

- Ninguna de las habilidades activadas de Nog tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que Nog deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Puedes activar las habilidades activadas de Nog independientemente de sus tipos de criatura. Cada una de esas habilidades verifica los tipos de criatura de Nog cuando se resuelve. Si Nog no es del tipo de criatura adecuado en ese momento, esa habilidad no hace nada.
- La segunda habilidad de Nog verifica si es un Bribón y su última habilidad verifica si es un Explorador. No importa cómo se convirtió en el tipo de criatura adecuado o si tiene otros tipos de criatura más allá del que se está verificando.
- El efecto de la habilidad "Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos" es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Nog con esa habilidad y la Exploración (un encantamiento con "Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos"), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
- La habilidad "Puedes jugar tierras desde tu cementerio" no altera el momento en que puedes jugar esas cartas de tierra. Solo puedes jugar tierras durante tu fase principal cuando tengas la prioridad y la pila esté vacía. Tampoco te permite activar habilidades (como las de ciclo) de las cartas de tierra en tu cementerio.

Nyota Uhura, comunicaciones
{2}{U}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/4
Abrir las frecuencias — En cuanto Nyota Uhura entre, elige un número entre el 0 y el 10.
Abrir un canal — Siempre que un oponente lance un hechizo con valor de maná igual al número elegido, robas una carta.

- Los números que puedes elegir para la primera habilidad de Nyota Uhura incluyen el 0 y el 10.
- Los efectos que aumenten o reduzcan el coste para lanzar un hechizo no afectan al valor de maná de ese hechizo.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor de X para determinar si el valor de maná del hechizo es el número elegido. Por ejemplo, si el número elegido es 4, un hechizo con coste de maná de {X}{R}{R} lanzado con X igual a 2 haría que la última habilidad de Nyota Uhura se disparara.
- La última habilidad de Nyota Uhura 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.

Objetivo común
{1}{G}
Conjuro
Una o dos criaturas objetivo que controlas hacen una cantidad de daño cada una igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Si elijes dos criaturas objetivo que controlas para el Objetivo común y una de esas criaturas es un objetivo ilegal en cuanto el hechizo intente resolverse, la criatura que controlas que sigue siendo un objetivo legal hará daño igualmente a la criatura que controla un oponente (si sigue siendo un objetivo legal).

Oficial táctica
{1}{W}
Criatura — Oficial humano
2/1
Siempre que ataques mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura. Enderézala.

- Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la habilidad de la Oficial táctica. Seguirás poniendo un contador +1/+1 sobre la Oficial táctica y la enderezarás.

Operaciones Cetáceas
{3}{U}
Criatura — Oficial ballena
3/3
Rebatir {1}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*
Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La última habilidad de las Operaciones Cetáceas 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.

Paz en nuestro tiempo
{3}{W}
Encantamiento
Al comienzo del combate en el turno de cada jugador, ese jugador puede robar una carta. Si lo hace, no puede atacar este turno y tú pones un contador de paz sobre este encantamiento.
Al comienzo de tu mantenimiento, si este encantamiento tiene doce o más contadores de paz sobre él, ganas el juego.

- La última habilidad de la Paz en nuestro tiempo verificará en cuanto comienza tu mantenimiento si la Paz en nuestro tiempo tiene doce o más contadores de paz sobre ella. Si no tiene, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si la Paz en nuestro tiempo no tiene doce o más contadores de paz sobre ella en ese momento, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá.
- Si la última habilidad de la Paz en nuestro tiempo se dispara, pero la Paz en nuestro tiempo deja el campo de batalla antes de que se resuelva esa habilidad, usa la cantidad de contadores que tenía sobre ella cuando estuvo por última vez en el campo de batalla para determinar si la habilidad se resuelve o no.

Picard, dando ejemplo
{1}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/2
{1}, {T}: Otra criatura objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Picard. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de Picard. Si Picard ya 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.

¡Písele!
{1}{R}{G}
Encantamiento
Las criaturas que controlas tienen la habilidad de prisa.
Cuando este encantamiento entre, muestra las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Pon en el campo de batalla girada una carta de tierra de entre ellas y el resto en tu cementerio.

- Cambiamos ligeramente el texto de Oracle de ¡Písele! para especificar en la última habilidad que las cartas se muestran. El texto correcto es el que aparece arriba. Si hay al menos una carta de tierra entre las cinco primeras cartas de tu biblioteca, debes poner una en el campo de batalla.
- Aunque las cartas vayan de la parte superior de tu biblioteca a tu cementerio, no se trata de un efecto de moler y las otras cartas que se fijen en que muelas cartas no interactuarán con ¡Písele!.

Procesador isolineal
{2}
Artefacto
{T}: Agrega {C}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de artefacto o activar una habilidad de una fuente artefacto.
{2}, {T}: Roba una carta y luego descarta una carta.

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

Prueba de convicción
{1}{W}
Conjuro
Elige uno:
• *Atacar* — Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.
• *Negociar* — El oponente objetivo roba una carta.
Robas dos cartas.

- Si se elige el segundo modo y el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Prueba de convicción intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ninguna carta.

Prueba de lealtad
{B}
Conjuro
Elige uno:
• *Simple y llanamente, Garak* — Exilia la carta objetivo de un cementerio. Roba una carta.
• *De la Orden Obsidiana* — Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si se elige el primer modo y la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Prueba de lealtad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Prueba de prioridades
{1}{U}
Instantáneo
Elige uno:
• *Toda la energía a reactores* — Escruta 2 y luego roba una carta.
• *Toda la energía al soporte vital* — Exilia la criatura objetivo que controlas. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- 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. Una vez que 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.

Prueba de valor
{G}
Instantáneo
Elige uno:
• *Alterar el pasado* — Exilia la carta objetivo de un cementerio. Ganas 2 vidas.
• *Eliminar la red de la transcurvatura* — Destruye el artefacto o encantamiento objetivo con valor de maná de 3 o menos.

- Si se elige el primer modo y la carta objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Prueba de valor intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Puesto fronterizo de la Federación
Tierra
Esta tierra entra girada a menos que controles otras dos o más tierras.
Cuando esta tierra entre enderezada, elige uno:
• Ganas 2 vidas.
• Escruta 1.
{T}: Agrega {W}.

- Si esta tierra entra al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier cantidad de otras tierras, esas otras tierras no cuentan al determinar si esta tierra entra girada o enderezada.

Pura energía
{1}{W}
Conjuro
Distribuye dos contadores +1/+1 entre una o dos criaturas objetivo.
Transpórteme {2}{W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando {2}{W} si también regresas una criatura que controlas a la mano de su propietario. Luego, exilia este hechizo.)*

- Eliges la cantidad de objetivos y cómo se distribuirán los contadores en cuanto lanzas Pura energía. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador.
- Si eliges dos objetivos para Pura energía y solo una de las criaturas sigue siendo un objetivo legal en cuanto el hechizo intenta resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierde el contador que se hubiera puesto sobre el objetivo ilegal. No se pondrá sobre el objetivo legal que quede.

Q, jugando sucio
{2}{R}{R}
Criatura legendaria — Q
4/4
Cuando Q entre, baraja tu biblioteca y luego exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Esa carta que no sea tierra gana "Exiliar una carta de tu mano: Crea una copia de esta carta. Puedes lanzar la copia. Activa esto solo durante tu turno y solo si esta carta está exiliada".

- La copia se lanza mientras la habilidad activada de la carta exiliada se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se realicen las acciones basadas en estado.

Quark, propietario humilde
{2}{R}
Criatura legendaria — Bribón ferengi
1/2
No puedes sacrificar fichas de Tesoro.
Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color".)*

- La primera habilidad de Quark impide que sacrifiques fichas de Tesoro por cualquier motivo. No puedes sacrificarlos para pagar ningún coste que te obligue a sacrificar un artefacto ni para pagar el coste de sus propias habilidades. Si un efecto te pide que sacrifiques una ficha de Tesoro, no puedes y esa ficha permanece en el campo de batalla.
- Si un efecto te pide que sacrifiques un artefacto y controlas algún artefacto que no sean fichas de Tesoro, debes sacrificar uno de esos otros artefactos. No puedes intentar sacrificar una ficha de Tesoro, no lograrlo e ignorar el efecto.

Que así sea
{3}{U}
Conjuro
Elige uno:
• Endereza el permanente objetivo que controlas. El jugador objetivo roba dos cartas.
• Crea una ficha de criatura Oficial roja 1/1 y roba dos cartas.

- Debes elegir ambos objetivos, el permanente que controlas y el jugador, para elegir el primer modo de Que así sea. Si solo uno de los objetivos es legal para cuando el hechizo intente resolverse, el efecto que afecta al objetivo legal restante sucederá igualmente. Si ambos objetivos son ilegales para cuando el hechizo intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En cambio, el segundo modo de Que así sea no requiere ningún objetivo.

Reglas de adquisición
{3}{U}{U}
Conjuro
Elige uno:
• *Seguir la regla número 3* — Gana el control del permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente. Ese oponente roba tres cartas.
• *Seguir la regla número 98* — El oponente objetivo gana el control del permanente objetivo que no sea tierra que controlas. Si lo hace, robas tres cartas.

- Si se elige el primer modo y el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando las Reglas de adquisición intenten resolverse, no se resolverán y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador robará cartas.
- Si se elige el segundo modo y uno de los objetivos es un objetivo ilegal para cuando las Reglas de adquisición intenten resolverse, el oponente no ganará el control del permanente. Si ambos objetivos son ilegales, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En cualquier caso, no robarás cartas.

Replicador
{2}
Artefacto
Cuando este artefacto entre, crea una ficha de Comida.
(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas".)
{2}, {T}: Crea una ficha girada que es una copia de la ficha objetivo que controlas.

- La ficha copia las características originales de la ficha objetivo tal y como las describe el efecto que la creó (a menos que esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera. En particular, la ficha que creas no estará atacando, incluso si la ficha original sí lo está.
- Si la ficha original está copiando otra cosa, la nueva ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa ficha. Si está copiando algo con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la ficha objetivo tenía habilidades de "Cuando [esta ficha] entre", la ficha nueva también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo "En cuanto [esta ficha] entre" o "[Esta ficha] entra con".

Respiraderos de vapor
Tierra — Isla montaña
({T}: Agrega {U} o {R}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Rutherford, alférez mejorado
{2}{W}
Criatura legendaria — Artífice humano
2/2
Cuando Rutherford entre, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de artefacto de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.
Siempre que lances un hechizo de Astronave, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- La última habilidad de Rutherford 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.

Saavik, estudiante estoica
{4}{W}
Criatura legendaria — Consejero vulcano
2/2
Destello.
Federación — Cuando Saavik entre, hace X puntos de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo que controla un oponente, donde X es la cantidad de tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Saavik.

Saboteador del Dominio
{4}{U}
Criatura — Metamorfo
3/3
Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier artefacto o criatura en el campo de batalla, excepto que no es legendaria. Si lo haces, entra con una cantidad de contadores adicionales sobre ella igual a la cantidad y tipos de contadores que tiene el permanente copiado sobre él.

- El Saboteador del Dominio copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más, con la excepción detallada (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, el Saboteador del Dominio copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.

- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, el Saboteador del Dominio entra como una copia de lo que sea que estuviera copiando ese permanente, con la excepción detallada.
- Cualquier habilidad del tipo “Cuando [este permanente] entra” del permanente copiado se disparará cuando el Saboteador del Dominio entre. Cualquier habilidad del tipo “En cuanto [este permanente] entre” o “[Este permanente] entra con” del permanente copiado también funcionará.

Sarcophagus, nave de los muertos
{2}{R}
Artefacto legendario — Astronave
4/4
Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+0.
Siempre que una criatura muera, si la Sarcophagus no es una criatura, pon un contador de carga sobre ella.
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 10+.)*
10+ | Vuela.

- La segunda habilidad de la Sarcophagus verificará siempre que una criatura muera para determinar si la Sarcophagus es una criatura. Si lo es, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto se resuelva. Si la Sarcophagus es una criatura en ese momento, la habilidad no se resolverá y su efecto no sucederá.

Sarek, embajador de la Federación
{1}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Consejero vulcano
0/5
Federación — Al comienzo del combate en tu turno, roba una carta por cada cinco tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas. Si robas tres o más cartas de esta manera, pon dos contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Si hay entre cinco y nueve tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas, robarás una carta. Si hay entre diez y catorce tipos de criatura entre las criaturas que no sean Borg que controlas, robarás dos cartas y así sucesivamente.

Scotty, el que hace milagros
{1}{U}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
2/3
Durante tu fase principal, cada carta en tu cementerio tiene la habilidad de transpórteme. El coste de transpórteme es igual al coste de maná de ese hechizo. No se puede transportar a Scotty para lanzar un hechizo de esta manera. *(Solo se pueden lanzar de esta manera hechizos de instantáneo y de conjuro. Puedes lanzar una carta desde tu cementerio pagando su coste de transpórteme si también regresas otra criatura que controlas a la mano de su propietario. Luego, exilia ese hechizo.)*

- Scotty no puede regresar a tu mano para pagar el coste de transpórteme de los hechizos que lances con la habilidad de transpórteme otorgada por su habilidad. Puede regresar a tu mano para pagar el coste de transpórteme de hechizos que se lancen con su propia habilidad de transpórteme.

Sehlat domesticado
{2}{W}
Criatura — Oso
4/3
Esta criatura no puede atacar sola.

- El *Sehlat* domesticado solo puede declararse como atacante si otra criatura se declara como atacante al mismo tiempo. Una vez que está atacando, remover la otra criatura no hará que el *Sehlat* domesticado deje de estar atacando.
- Si controlas más de una criatura que no puede atacar sola, pueden atacar juntas, incluso si no ataca ninguna otra criatura.
- Aunque el *Sehlat* domesticado no puede atacar solo, las otras criaturas atacantes no están obligadas a atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla. Por ejemplo, el *Sehlat* domesticado podría atacar a un oponente y otra criatura podría atacar a un planeswalker que controla ese oponente.
- Si una criatura que no puede atacar sola también debe atacar si puede, su controlador debe atacar con ella y con otra criatura si puede.

Sela, paradoja del Tal Shiar
{3}{B}
Criatura legendaria — Bribón humano romulano
3/3
Siempre que Sela ataque, exilia hasta una carta objetivo de un cementerio.
Siempre que una o más cartas dejen tu cementerio, crea una ficha de criatura Romulano negra 2/2 girada.

- Si varias cartas dejan tu cementerio al mismo tiempo, la última habilidad de Sela se disparará una sola vez.

Siete de Nueve, sin asimilar
{1}{U}
Criatura artefacto legendaria — Oficial humano
0/4
Al comienzo de tu primera fase principal, roba una carta. Luego descarta una carta a menos que controles cinco o más tierras con un nombre distinto.
{6}{U}: La fuerza y resistencia base de Siete de Nueve se convierten en 7/9. Activa esto solo si controlas siete o más tierras con un nombre distinto.

- La última habilidad de Siete de Nueve no tiene duración. Si se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que Siete de Nueve deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie su fuerza y/o resistencia base, lo que ocurra primero.

Sopesar la Primera Directriz
{2}{U}
Instantáneo
Elige uno:
• *Interferir* — Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {3}.
• *Observar* — Gira hasta una criatura objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre ella. Roba una carta. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- No tienes que elegir un objetivo para el segundo modo de Sopesar la Primera Directriz. Sin embargo, si lo haces y la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Sopesar la Primera Directriz intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Sr. Spock, oficial científico
{2}{U}{U}
Criatura legendaria — Científico humano vulcano
2/4
Si fueras a robar una carta, en vez de eso, roba dos cartas.

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

Subcomandante T'Pol
{2}{U}
Criatura legendaria — Científico vulcano
3/1
Destello.
Cuando la Subcomandante T'Pol entre, elige uno:
• Contrarresta la habilidad activada o disparada objetivo.
• Gira hasta un artefacto o criatura objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre ese permanente. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- 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 habilidades de palabra clave (como destreza) son habilidades disparadas y tendrán las palabras "cuando", "siempre que" o "al comienzo de" en sus textos recordatorios.

Submatriz desbordada
{2}{B}
Criatura artefacto — Borg
3/3
Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de criatura artefacto desde tu cementerio. Si lanzas un hechizo de esta manera, esa criatura artefacto entra 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.)*

- Pagas todos los costes y sigues todas las restricciones de cuándo lanzar hechizos de esta manera.
- 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.

Sulu, espadachín espacial
{1}{W}
Criatura legendaria — Piloto humano
2/2
Daña primero.
Siempre que Sulu se gire, si un Equipo o Astronave entró al campo de batalla bajo tu control este turno, roba una carta.

- La última habilidad de Sulu verificará en el momento en el que se gire si un Equipo o Astronave entró al campo de batalla bajo tu control este turno. Si entró al menos uno, la habilidad se disparará. No importa si el Equipo o Astronave sigue estando en el campo de batalla o si está bajo tu control.

Supervisor de silicato
{4}{R}
Criatura — Explorador tholiano
4/4
Alcance.
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 sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

Sylvia Tilly, alegría de descubrir
{2}{G}
Criatura legendaria — Artífice científico humano
2/2
Cuando Sylvia Tilly entre, escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*
Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {1} y exiliar una carta de tu cementerio. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Sylvia Tilly cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1} y exilias una carta de tu cementerio 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.

Tasha Yar, sin tiempo
{1}{R}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/1
Prisa.
Cuando Tasha Yar muera, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.
{2}{R}, exiliar esta carta de tu cementerio: Crea una ficha que es una copia de esta carta. Sacrificala al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.
- La ficha creada por la última habilidad de Tasha Yar copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más. No copia información sobre el objeto que era esa carta antes de ir a ese cementerio o antes de ser exiliada.

Teniente comandante Data
{2}{U}
Criatura artefacto legendaria — Científico androide
2/2
Siempre que un jugador lance un hechizo que no sea criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Teniente comandante Data.
{1}, remover tres contadores de entre las criaturas que controlas: Roba una carta.

- La primera habilidad del Teniente comandante Data 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.
- Los contadores que remueves para pagar el coste de la última habilidad del Teniente comandante Data no tienen por qué ser el mismo tipo de contador y no tienen por qué estar todos sobre la misma criatura. Por ejemplo, podrías remover un contador de aturdimiento de una criatura, un contador -1/-1 de otra y un contador +1/+1 de una tercera.

Terreno aplastador
Tierra — Montaña bosque
({T}: Agrega {R} o {G}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Vaharina (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Todas las cosas buenas...
{3}{G}{U}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de IV.)
I, II, III — Roba dos cartas y luego exilia una carta de tu mano.
IV — Si todas las cartas exiliadas con esta Saga comparten un tipo de carta, ganas 10 vidas.

- Los tipos de cartas de *Magic* son artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básica y nevado son supertipos, no tipos de cartas; Vulcano, Astronave y Planeta son subtipos, no tipos de cartas.
- En cuanto se resuelve la habilidad del capítulo IV, verifica las cartas exiliadas con esta Saga para determinar si todas comparten un tipo de carta, incluso si son menos de tres cartas (tal vez porque una o más cartas exiliadas dejaron el exilio o nunca se exiliaron tres cartas). Ganarás 10 vidas si hay solo una carta exiliada, ya que compartirá un tipo de carta consigo misma. Si no hay cartas exiliadas, también ganarás 10 vidas. (Consulta con tu oficial científico si estás interesado en más detalles sobre afirmaciones vacuas verdaderas).

Tribbles con tribulaciones
{2}{W}
Criatura — Tribble
0/1
Esta criatura no puede bloquear.
Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha que es una copia de esta criatura.

- La ficha que es una copia nace preñada..., es decir, tendrá las habilidades de los Tribbles con tribulaciones, incluida la habilidad que crea una ficha que es una copia de sí misma.
- Las fichas no copian si los Tribbles con tribulaciones están enderezados o girados, si tienen contadores sobre ellos o si hay Auras anexadas a ellos, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si los Tribbles con tribulaciones dejan el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia de los Tribbles con tribulaciones usando sus valores copiables de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que los Tribbles con tribulaciones se conviertan en una copia de otra cosa mientras su última habilidad está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que estén copiando los Tribbles con tribulaciones.

Trimatriz de recopilación
{B}
Criatura artefacto — Borg
1/1
Girar tres criaturas artefacto enderezadas que controlas:
Robas una carta y pierdes 1 vida.

- Puedes girar cualquier criatura artefacto enderezada que controlas para activar la habilidad de la Trimatriz de recopilación, incluso la propia Trimatriz de recopilación o una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.

Tripulación de sangre fría
{4}{G}{G}
Criatura — Guerrero gorn
4/4
Cuando esta criatura entre, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.
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 la Tripulación de sangre fría sea bloqueada, reducir la fuerza de la criatura bloqueadora a 2 o menos no hará la Tripulación de sangre fría deje de estar bloqueada.

Tte. Cmte. Geordi La Forge
{2}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/2
Si fueras a poner uno o más contadores de carga sobre un artefacto que controlas, en vez de eso, pon el doble de esa cantidad de contadores de carga sobre ese artefacto.

- Si un permanente entra con contadores sobre él, el efecto que hace que el permanente reciba contadores puede especificar qué jugador pone esos contadores sobre él. Si el efecto no especifica un jugador, el controlador del objeto pone esos contadores sobre él.
- 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.

Tumba cubierta de hierbas
Tierra — Pantano bosque
({T}: Agrega {B} o {G}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Tumba inundada
Tierra — Isla pantano
({T}: Agrega {U} o {B}.)
En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como la Última frontera no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
- Si un efecto pone esta tierra en el campo de batalla girada, puedes pagar 2 vidas, pero entrará girada igualmente.

Una Chin-Riley, número uno
{4}{W}
Criatura legendaria — Oficial iliriano
4/5
Siempre que ataques mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, la criatura atacante objetivo obtiene +2/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la habilidad de Una Chin-Riley. La criatura atacante objetivo seguirá obteniendo +2/+0 y ganará la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Unidad de avulsión orgánica
{2}{B}
Criatura artefacto — Borg
2/3
{2}: Las criaturas artefacto que controlas ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(Una criatura con la habilidad de amenaza no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Una vez que una criatura artefacto que controlas es bloqueada legalmente por una única criatura, hacer que gane la habilidad de amenaza no afectará de ninguna manera al combate. Seguirá estando bloqueada.

Unión mental vulcana
{U}
Conjuro
El oponente objetivo mira la primera carta de tu biblioteca y luego la exilia boca abajo. Miras las dos primeras cartas de su biblioteca y luego las exilias boca abajo. Por cada carta exiliada de esta manera, el jugador que la exilió puede jugarla mientras permanezca exiliada. Se puede usar maná de cualquier tipo para lanzar hechizos de esta manera.

- Los jugadores pagan todos los costes y siguen todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas que exiliaste es de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.

USS Discovery, en alerta
{3}{G}{G}
Artefacto legendario — Astronave
5/5
Siempre que la USS Discovery entre o ataque, descubre 5. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 5 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*
Pertrechar.
6+ | Vuela.

- Por un error de diseño, el nombre original de la USS Discovery en español se imprimió tal como aparece aquí y no “en alerta negra”, como debería haber sido.

USS Enterprise-D, clase Galaxia
{3}
Artefacto legendario — Astronave
4/5
Siempre que uno o más contadores de carga se pongan sobre la USS Enterprise-D por primera vez cada turno, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 7+.)*
7+ | Vuela, vigilancia.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

USS Reliant, desde el infierno
{2}{B}{B}
Artefacto legendario — Astronave
4/3
Siempre que la *USS Reliant* entre o haga daño de combate a un jugador, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 4 o menos de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 10+.)*
10+ | Vuela.

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

Velocidad de curvatura
{2}{G}
Encantamiento
Las tierras que controlas entran enderezadas.
Cuando este encantamiento entre, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica o de Planeta, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.
Mundos desconocidos — {7}{U}{U}, sacrificar este encantamiento: Roba dos cartas. Te cuesta {X} menos activar esta habilidad, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.

- Si una tierra tiene una habilidad que dice que entra al campo de batalla girada, eliges en qué orden se aplican el efecto de esa habilidad y el efecto de la Velocidad de curvatura. Esto significa que puedes elegir que la tierra entre girada o enderezada. Si una tierra que controlas simplemente se pone en el campo de batalla girada sin que se aplique ningún efecto de reemplazo, siempre entra enderezada si controlas la Velocidad de curvatura.
- Si la Velocidad de curvatura fuera a entrar al campo de batalla al mismo tiempo que una tierra que controlas fuera a entrar al campo de batalla girada, esa tierra entra al campo de batalla girada igualmente.

Veterana de las batallitas
{B}
Criatura — Consejero klingon
2/1
Esta criatura no puede bloquear.
Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio. Si lo haces, entra 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.)*

- Sigues pagando todos los costes y siguiendo todas las restricciones de cuándo lanzar la Veterana de las batallitas desde tu cementerio con el permiso de su última habilidad.

- Si la Veterana de las batallitas es contrarrestada después de ser lanzada desde tu cementerio, regresará a tu cementerio. Puede lanzarse de este modo de nuevo (y, si lo haces, tendrá la historia de cómo se enfrentó a un contrahechizo en la guerra, si corresponde).
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo desde tu cementerio, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzar el hechizo.
- 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.

Wesley Crusher, cadete de la Flota
{2}{U}{U}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/2
Destello.
Cuando Wesley Crusher entre, elige dos:
• Contrarresta el hechizo objetivo que no sea criatura a menos que su controlador pague {2}.
• Regresa la criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos a la mano de su propietario.
• La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.
• El jugador objetivo roba dos cartas y luego descarta dos cartas.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- En algunos casos poco habituales, es posible que no puedas elegir dos modos legalmente. En esos casos, la habilidad se removerá de la pila sin ningún efecto. No puedes elegir un solo modo.

Worf, contratista de inteligencia
{2}{R}
Criatura legendaria — Espía guerrero klingon
3/2
Cuando Worf entre, por cada oponente, gana el control de hasta una criatura objetivo que controla ese jugador con valor de maná de 3 o menos hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Hasta el final del turno, se convierten en Guerreros además de sus otros tipos y ganan la habilidad de prisa.

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

Worf, guerrero con honor
{R/W}{R/W}
Criatura legendaria — Oficial guerrero klingon
1/1
Siempre que ataques mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, duplica la fuerza de Worf hasta el final del turno.
Girar dos criaturas y/o artefactos enderezados que controlas: Pon un contador +1/+1 sobre Worf. Activa esto solo como un conjuro.

- Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la primera habilidad de Worf. Seguirás duplicando la fuerza de Worf hasta el final del turno.
- Puedes girar cualquier artefacto y/o criatura enderezados que controlas para activar la última habilidad de Worf, incluso al propio Worf y unos que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.

Zefram Cochrane, as de la curvatura
{2}{U}
Criatura legendaria — Piloto humano
2/3
Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento.
Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de artefacto desde la parte superior de tu biblioteca.
Las Astronaves que controlas entran con dos contadores de carga adicionales sobre ellas.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra, 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 un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes activar su habilidad de ciclo, descartarla ni activar ninguna de sus habilidades que podrían activarse desde tu mano.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE FECHA ESTELAR SIN BORDE DE *STAR TREK:*

Arcum Dagsson
(Nombre alternativo: Scotty, transportista de transcurvatura)
{3}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
2/2
{T}: El controlador de la criatura artefacto objetivo la sacrifica. Ese jugador puede buscar en su biblioteca una carta de artefacto que no sea criatura, ponerla en el campo de batalla y luego barajar.

- La habilidad de Arcum Dagsson hace objetivo a una criatura artefacto, no al jugador que la controla.
- Si la criatura artefacto objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de Arcum Dagsson intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Ningún jugador busca en su biblioteca. Si el objetivo es legal pero no se sacrifica (probablemente por un efecto como el de Sigarda, Anfitriona de las Garzas), su controlador sí busca en su biblioteca una carta de artefacto que no sea criatura.
- Cualquier habilidad disparada que se dispare cuando la criatura es sacrificada se pondrá en la pila al mismo tiempo que cualquier habilidad disparada que se dispare cuando el artefacto que no sea criatura entre al campo de batalla.

Botín, explorador exuberante
(Nombre alternativo: Hikaru Sulu, piloto sin parangón)
{2}{G}
Criatura legendaria — Noble bestia
1/4
Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.
{4}{G}{G}, {T}: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura con valor de maná menor o igual que la cantidad de tierras que controlas de entre ellas y ponerla en el campo de batalla. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.

- El efecto de la primera habilidad de Botín es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Botín y la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.
- Si una carta de criatura en tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Bruvac el Grandilocuente
(Nombre alternativo: Spock, completamente lógico)
{2}{U}
Criatura legendaria — Consejero humano
1/4
Si un oponente fuera a moler una o más cartas, en vez de eso, muele el doble de esa cantidad de cartas. *(Para moler una carta, un jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

- Si un jugador debe poner una carta en su cementerio sin usar específicamente el verbo "moler", la habilidad de Bruvac no se aplica.
- Muchas cartas impresas antes del lanzamiento de la Colección básica 2021 han recibido correcciones para indicar a un jugador que muela cartas en vez de poner las primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Usa la guía de referencia de cartas Oracle que hay en **Gatherer.Wizards.com** para determinar si una carta concreta recibió alguna corrección. Por norma general, si un efecto indica a un jugador que mire o muestre una carta antes de ponerla en el cementerio de su propietario, es poco probable que recibiera una corrección.
- Como Bruvac es legendario, no es probable que un jugador controle dos. Sin embargo, si eso sucede, cada oponente muele cuatro veces la cantidad de cartas que debía moler originalmente. Si controla tres, sus oponentes muelen ocho veces esa cantidad, y así sucesivamente.

Capitana Sisay
(Nombre alternativo: Pike, mentor implacable)
{2}{G}{W}
Criatura legendaria — Soldado humano
2/2
{T}: Busca en tu biblioteca una carta legendaria, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Como la "búsqueda" requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.

Decreto de dolor
{6}{B}{B}
Conjuro
Destruye todas las criaturas. No pueden ser regeneradas.
Roba una carta por cada criatura destruida de esta manera.
Ciclo {3}{B}{B}. *({3}{B}{B}: descartar esta carta: Roba una carta.)*
Cuando actives la habilidad de ciclo de esta carta, todas las criaturas obtienen -2/-2 hasta el final del turno.

- Cuando activas la habilidad de ciclo de esta carta, primero la habilidad de ciclo va a la pila y luego la habilidad disparada va a la pila encima de ella. La habilidad disparada se resolverá antes de que robes una carta por la habilidad de ciclo.
- La habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Si la habilidad disparada no se resuelve (por ejemplo, debido a que fue contrarrestada), la habilidad de ciclo se resolverá igualmente y robarás una carta.

Drivnod, dominus de la masacre
(Nombre alternativo: Intendente Kira Nerys)
{3}{B}{B}
Criatura legendaria — Horror pirexiano
8/3
Si la muerte de una criatura hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
{B/P}{B/P}, exiliar tres cartas de criatura de tu cementerio: Pon un contador de indestructible sobre la Intendente Kira Nerys. *({B/P} puede pagarse con {B} o 2 vidas.)*

- Drivnod afecta a las propias habilidades disparadas de "cuando esta criatura muera" de una criatura y a otras habilidades disparadas que se disparan cuando esa criatura muere. Estas habilidades disparadas empiezan con "cuando" o "siempre que".
- El efecto de Drivnod no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. 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 al resolverse, como la de pagar un coste por esa habilidad disparada, también se toman de forma separada.
- El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a "criaturas". En estos casos, el evento de disparo puede referirse también a algo que "va a un cementerio desde el campo de batalla". Por ejemplo, una habilidad que se dispara "siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla" se dispararía dos veces si una criatura artefacto muere mientras Drivnod, dominus de la masacre está en el campo de batalla.
- Una habilidad que se dispare cuando una criatura "deja el campo de batalla" se disparará dos veces si esa criatura deja el campo de batalla al morir.
- Una habilidad que se dispare con un evento que haga que una criatura muera no se dispara dos veces. Por ejemplo, una habilidad que se dispare "siempre que sacrifiques una criatura" solo se dispara una vez.
- Mira cada criatura tal y como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si una tierra que se ha convertido en una criatura muere, una habilidad que se dispare cuando muera se disparará dos veces.
- Si una criatura muere al mismo tiempo que otro permanente que controlas deja el campo de batalla, y esto hace que una habilidad disparada de ese permanente se dispare, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una criatura que muere al mismo tiempo que Drivnod (incluido el propio Drivnod) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Drivnod, la muerte de una criatura hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia de Drivnod hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente. Esto también significa que, si controlas a Drivnod y lanzas una segunda copia, una habilidad que se dispare cuando muera debido a la "regla de leyendas" se dispara tres veces.
- La muerte de una criatura que no sea ficha causará que una habilidad de un permanente que se dispare siempre que una carta vaya a un cementerio "desde cualquier parte" se dispare dos veces solo si Drivnod y ese permanente siguen en el campo de batalla inmediatamente después de que la criatura haya muerto.

Edu Espinoso, sembrador de púas
(Nombre alternativo: Leonard McCoy, médico rural)
{1}{G}
Criatura legendaria — Druida planta
2/2
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
{3}{G}{G}: Duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Ertai resucitado
(Nombre alternativo: Nero, el último del Imperio)
{2}{U}{B}
Criatura legendaria — Hechicero humano pirexiano
3/2
Destello.
Cuando Nero entre, elige hasta uno:
• Contrarresta el hechizo, habilidad activada o habilidad disparada objetivo. Su controlador roba una carta.
• Destruye otra criatura o planeswalker objetivo. Su controlador roba una carta.

- Las habilidades activadas están escritas como "Coste: Efecto". Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y tripular) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en sus textos recordatorios.
- Las habilidades disparadas usan las palabras "cuando", "siempre que" o "al". A menudo su formulación es "[condición de disparo], [efecto]". Algunas habilidades de palabra clave (como destreza y fabricar) son habilidades disparadas y tendrán las palabras "cuando", "siempre que" o "al" en sus textos recordatorios.
- Si contrarrestas una habilidad disparada retrasada que se dispara al principio de un "próximo" paso o una "próxima" fase, esa habilidad no se disparará de nuevo la siguiente vez que ocurra ese paso o fase.
- No se puede hacer objetivo a habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él. Las habilidades que usan "en cuanto [esta criatura] entre" también son efectos de reemplazo y no se pueden hacer objetivo. De manera similar, no se puede contrarrestar el efecto de reemplazo que previene que una criatura con un contador de aturdimiento sobre ella se enderece.

Estallido de robustez
{2}{W}{W}
Instantáneo
Puedes sacrificar una criatura blanca que no sea ficha en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.
Hasta el final del turno, tu total de vidas no puede cambiar y los permanentes que controlas ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible.

- 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.
- Si un coste fuera a hacerte ganar vidas, ese coste no puede pagarse. De forma similar, no puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas. Sin embargo, puedes elegir recibir daño, aunque ese daño no hará que tu total de vidas cambie.
- El efecto del Estallido de robustez no previene el daño. En vez de eso, cambia los resultados de ese daño. Por ejemplo, si una criatura con la habilidad de vínculo vital te hace daño, no perderás ninguna vida, pero su controlador ganará esa cantidad de vidas. Asimismo, si una criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño a otro jugador, ese jugador perderá vidas, pero tú no ganarás ninguna.
- Las habilidades que se disparan siempre que recibas daño se dispararán igualmente, dado que ese daño se inflige igualmente, por mucho que tu total de vidas no cambie en consecuencia.
- Los efectos que reemplazarían tu ganancia de vidas por otro evento no se podrán aplicar, porque no puedes ganar vidas.
- Los efectos que reemplazan un evento por hacer que ganes vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierdas vidas reemplazarán el evento por nada.
- Si un efecto fuera a fijar tu total de vidas en una determinada cantidad, 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.
- En un juego de Commander, el daño de combate que te hacen los comandantes se contará igualmente, incluso si ese daño no hace que pierdas vidas.

Isshin, dos cielos como uno
(Nombre alternativo: Janeway, espejo roto)
{R}{W}{B}
Criatura legendaria — Samurái humano
3/4
Si el ataque de una criatura hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La habilidad de Isshin, dos cielos como uno solo afecta a las habilidades disparadas que tengan condiciones directamente relacionadas con atacar, como “siempre que [esta criatura] ataque” o “siempre que ataques con una o más criaturas”. No afecta a las habilidades disparadas con otras condiciones de disparo, como “siempre que [esta criatura] se gire”.
- El efecto de Isshin no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare dos veces. 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 también se toman de forma individual.

Jhoira, capitana del Vientoligero
(Nombre alternativo: Nyota Uhura, siempre perspicaz)
{2}{U}{R}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/3
Siempre que lances un hechizo histórico, roba una carta.
(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)

- Una hechizo es histórico si tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo de encantamiento Saga. Tener dos o más de estas cualidades no hace que un hechizo sea más histórico que otro ni aporta un beneficio adicional. Un hechizo es histórico o no lo es.
- Una habilidad que se dispara cuando un jugador lanza un hechizo 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.

Kenrith, el Rey Regresado
(Nombre alternativo: General Picard, guerrero de la Tierra)
{4}{W}
Criatura legendaria — Noble humano
5/5
{R}: Todas las criaturas ganan las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.
{1}{G}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
{2}{W}: El jugador objetivo gana 5 vidas.
{3}{U}: El jugador objetivo roba una carta.
{4}{B}: Pon en el campo de batalla bajo el control de su propietario la carta de criatura objetivo de un cementerio.

- La última habilidad de Kenrith puede hacer objetivo a una carta de criatura en el cementerio de cualquier jugador. Su propietario controlará la criatura, que permanecerá en el campo de batalla incluso si dejas el juego (si no eres su propietario).

Mogis, dios de la masacre
(Nombre alternativo: Worf, regente de Terok Nor)
{2}{B}{R}
Criatura encantamiento legendaria — Deidad
7/5
Indestructible.
Mientras tu devoción al negro y al rojo sea menor que siete, Worf no es una criatura.
Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, Worf hace 2 puntos de daño a ese jugador a menos que sacrifique una criatura de su elección.

- La habilidad de cambio de tipo que hace que Mogis no sea una criatura solo funciona en el campo de batalla. Siempre es una carta de criatura en otras zonas, sin importar tu devoción a sus colores. Siempre es un hechizo de criatura mientras está en la pila.

- En cuanto Mogis entre al campo de batalla, tu devoción a sus colores determinará si los efectos de reemplazo que afecten a las criaturas que entran al campo de batalla se aplican a esa Deidad. Como los efectos de reemplazo se consideran antes de que Mogis esté en el campo de batalla, los símbolos de maná en su coste de maná no se contarán al determinar esto.
- Cuando Mogis entre al campo de batalla, tu devoción a sus colores (incluyendo los símbolos de maná del coste de maná del propio Mogis) determinará si una criatura entró al campo de batalla o no a efectos de habilidades que se disparan siempre que una criatura entre.
- Si Mogis deja de ser una criatura, pierde el tipo criatura y el tipo de criatura Deidad. Sigue siendo un encantamiento legendario.
- Las habilidades de Mogis funcionan mientras esté en el campo de batalla, sin importar si es una criatura o no.
- Si Mogis está atacando o bloqueando y deja de ser una criatura, será removido del combate. No regresará al combate si vuelve a ser una criatura después durante ese mismo combate.
- Los contadores que se pongan sobre Mogis permanecen sobre él mientras no sea una criatura, incluso si no tienen ningún efecto.
- Si un efecto hace que Mogis pierda todas sus habilidades, su habilidad que hace que deje de ser una criatura se sigue aplicando si procede.

Portal de Garras de Madara
(Nombre alternativo: Base estelar Yorktown)
Tierra — Portal
Cuando esta tierra entre, hasta una criatura objetivo sale de fase.
{T}: Agrega {C}.
{1}, {T}: Agrega un maná de cualquier color.
{4}: Pon esta carta de tu mano en el campo de batalla.

- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos ni 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 un permanente 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 ese permanente 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 durante ese turno y se pueden activar sus habilidades activadas con {T} en sus costes. 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.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

- Cuando actives la última habilidad del Portal de Garras de Madara, debes mostrar el Portal de Garras de Madara de tu mano hasta que esa habilidad se resuelva o deje la pila de otro modo. Si el Portal de Garras de Madara aún no está en tu mano en cuanto esa habilidad se resuelve, no ocurre nada.

Próspero, unido al grimorio
(Nombre alternativo: Spock, malhechor del espejo)
{2}{B}{R}
Criatura legendaria — Brujo tiefling
1/4
Toque mortal.
Al comienzo de tu paso final, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.
Siempre que juegues una carta desde el exilio, crea una ficha de Tesoro.

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo jugar cartas con la segunda habilidad.
- La última habilidad se dispara siempre que juegas cualquier carta desde el exilio, no solo las que exiliaste con la segunda habilidad.

Riku de los muchos caminos
(Nombre alternativo: Spock, capitán por el tiempo)
{G}{U}{R}
Criatura legendaria — Hechicero humano
3/3
Siempre que lances un hechizo modal, elige hasta X, donde X es la cantidad de veces que elegiste un modo para ese hechizo:
• Exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugarla.
• Pon un contador +1/+1 sobre Spock. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.
• Crea una ficha de criatura Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.

- Un hechizo es modal si tiene dos o más opciones en una lista con distintas posibilidades e instrucciones para que un jugador elija una cantidad de estas opciones, como “Elige uno” o “Elige uno o más”. Cada una de estas opciones es un modo. Los hechizos con las habilidades de arrebato o gradual son hechizos modales.
- Los hechizos modales impresos antes del lanzamiento de *Kans de Tarkir* no usaban listas con distintas opciones para los modos. Estas cartas ya se corrigieron en la guía de referencia de cartas Oracle.
- La X en la habilidad de Riku es la cantidad de veces que eliges un modo por el hechizo modal que lanzas, no la cantidad de distintos modos que eliges. Por ejemplo, si lanzas un hechizo modal que te permite elegir el mismo modo más de una vez y eliges el mismo modo tres veces, X es tres y puedes elegir hasta todos los modos de la habilidad de Riku.
- No puedes elegir el mismo modo de la habilidad disparada de Riku más de una vez cada vez que se dispara.

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

Rishkar, renegado de Peema
(Nombre alternativo: Keenser, salvaguardia de Scotty)
{2}{G}
Criatura legendaria — Druida elfo
2/2
Cuando Keenser entre, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.
Cada criatura que controlas con un contador sobre ella tiene "{T}: Agrega {G}".

- Rishkar puede ser un objetivo de su propia habilidad disparada.
- No puedes hacer objetivo a la misma criatura dos veces para que un receptor obtenga dos contadores +1/+1.
- Cada criatura que controlas tiene la habilidad de maná de Rishkar mientras esas criaturas tengan cualquier tipo de contador sobre ellas. El efecto no se limita a aquellas que tengan contadores +1/+1.

Sheoldred, el Apocalipsis
(Nombre alternativo: Khan, mal mejorado)
{2}{B}{B}
Criatura legendaria — Magistrado pirexiano
4/5
Toque mortal.
Siempre que robes una carta, ganas 2 vidas.
Siempre que un oponente robe una carta, pierde 2 vidas.

- Si un oponente y tú roban una carta al mismo tiempo, eliges el orden en el que se resolverán las habilidades disparadas.

Sisay, capitana del Vientoligero
(Nombre alternativo: Kirk, advenedizo carismático)
{2}{W}
Criatura legendaria — Soldado humano
2/2
Kirk obtiene +1/+1 por cada color entre los otros permanentes legendarios que controlas.
{W}{U}{B}{R}{G}: Busca en tu biblioteca una carta de permanente legendario con valor de maná menor que la fuerza de Kirk, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja.

- Si Sisay deja el campo de batalla después de que hayas activado su última habilidad pero antes de que se resuelva esa habilidad, usa la última información conocida en el campo de batalla para determinar qué carta buscas.
- Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Stella Lee, el comodín
(Nombre alternativo: Spock, extrañamente humano)
{1}{U}{R}
Criatura legendaria — Bribón humano
2/4
Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esa carta.
{T}: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Activa esto solo si lanzaste tres o más hechizos este turno.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que Stella Lee entrara al campo de batalla se cuentan. Si Stella Lee fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el próximo hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la primera habilidad de Stella Lee. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.
- La copia creada por la última habilidad de Stella Lee 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. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros. En particular, no elegiste un modo para la copia y no cuenta como enfrentarse a un dilema.
- 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 un hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia que crea la última habilidad de Stella Lee se crea en la pila, así que no se “lanza”.

Tatyova, druida bentónica
(Nombre alternativo: Chekov, joven buscacaminos)
{3}{G}{U}
Criatura legendaria — Druida tritón
3/3
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, ganas 1 vida y robas una carta.

- 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. Como resultado, puedes hacer que esas habilidades se resuelvan en el orden que elijas.

Thada Adel, adquisidora
(Nombre alternativo: Carol Marcus, científica capaz)
{1}{U}{U}
Criatura legendaria — Bribón tritón
2/2
Cruza islas.*(Esta criatura no puede ser bloqueada mientras el jugador defensor controle una Isla.)*
Siempre que Carol Marcus haga daño de combate a un jugador, busca en la biblioteca de ese jugador una carta de artefacto y exíliala. Luego ese jugador baraja. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

- Cuando la habilidad disparada se resuelve, debes buscar en la biblioteca de ese jugador (y él debe barajarla) incluso si no hay cartas de artefacto en ella o decides no encontrar una.
- La carta exiliada se juega de acuerdo con las reglas normales sobre cuándo jugar un artefacto, así como cualquier restricción aplicable. Por ejemplo, no puedes jugar la carta durante tu fase de combate a menos que tenga la habilidad de destello. De manera similar, si la carta exiliada es una tierra artefacto, no puedes jugarla si ya jugaste una tierra ese turno. Si es una carta que no sea tierra, tendrás que pagar su coste de maná. Lo único que cambia es que la juegas desde la zona de exilio.
- Si no juegas la carta antes de que acabe el turno, se queda exiliada.

Torbran, barón de Colina Roja
(Nombre alternativo: Michael Burnham, ejecutora)
{1}{R}{R}{R}
Criatura legendaria — Noble enano
2/4
Si una fuente roja 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 2.

- La fuente que hace los 2 puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. Torbran no hace el daño a menos que Torbran sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría esa fuente roja, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de Torbran 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 2. Por ejemplo, si atacas con una criatura roja 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 4 y 5 respectivamente.

Trillizas Sen
(Nombre alternativo: Reina borg, legado de odio)
{2}{W}{U}{B}
Criatura artefacto legendaria — Hechicero humano
3/3
Al comienzo de tu mantenimiento, elige un oponente objetivo. Este turno, ese jugador no puede lanzar hechizos ni activar habilidades activadas y juega mostrando su mano. Puedes jugar tierras y lanzar hechizos desde la mano de ese jugador este turno.

- El oponente objetivo no puede activar ninguna habilidad, incluidas las de maná.
- Las habilidades activadas están escritas como "[Coste]: [Efecto]". Algunas habilidades de palabra clave (como ciclo) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Las habilidades disparadas usan las palabras "cuando", "siempre que" o "al". A menudo su formulación es "[condición de disparo], [efecto]". Las habilidades disparadas no se ven afectadas por las Trillizas Sen.
- Las habilidades que crean efectos de reemplazo, como que un permanente entre al campo de batalla girado o con contadores sobre él, no se ven afectadas por las Trillizas Sen. Las habilidades que usan "en cuanto [esta criatura] entre" también son efectos de reemplazo y no se ven afectadas.
- No puedes activar habilidades de las cartas en la mano del oponente objetivo.
- Las Trillizas Sen no te permiten jugar más de una tierra durante tu turno ni cambiar cuándo puedes lanzar hechizos desde la mano del oponente objetivo.

NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *STAR TREK:*

A hombros de gigantes
{2}{U}
Encantamiento
Las criaturas históricas que controlas tienen la habilidad de volar. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

- Una carta, hechizo o permanente es histórico si tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga. Tener dos o más de estas cualidades no hace que un objeto sea más histórico que otro ni aporta un beneficio adicional. Un objeto es histórico o no lo es.

Alexander, necio de la nave
{3}{R}{W}
Criatura legendaria — Humano klingon
3/5
Vigilancia, prisa.
{T}: Cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca y luego roba una carta. Alexander hace X puntos de daño a un oponente al azar, donde X es el mayor valor de maná entre las cartas mostradas de esta manera.

- Excepto en algunos casos muy infrecuentes, la carta que muestra cada jugador será la que robe.
- Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Alférez Harry Kim, operaciones
{1}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
1/2
Siempre que otra criatura que controlas entre, si su fuerza es mayor que la del Alférez Kim, pon un contador +1/+1 sobre el Alférez Kim.
{2}, remover dos contadores +1/+1 de entre las criaturas que controlas: Roba una carta.

- Para determinar si la primera habilidad del Alférez Kim se dispara cuando una criatura que controlas entra, usa la fuerza de la criatura tras aplicar cualquier habilidad estática que modifique su fuerza (como la de Locutus, el que habla).
- Si una criatura que controlas con fuerza menor o igual que la fuerza del Alférez Kim entra, la primera habilidad del Alférez Kim no se disparará. Aumentar la fuerza de esa criatura o reducir la fuerza del Alférez Kim después de que esa criatura entre no hará que la habilidad del Alférez Kim se dispare.
- En cuanto la primera habilidad del Alférez Kim intente resolverse, verificará si la fuerza de la criatura que entró sigue siendo mayor que la fuerza del Alférez Kim. Si no lo es, la habilidad no se resolverá.
- Si la criatura que entra deja el campo de batalla mientras la primera habilidad del Alférez Kim sigue en la pila, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si se resuelve la habilidad del Alférez Kim.

Amanda Grayson, Vínculo Lógico
{3}{G}
Criatura legendaria — Consejero humano
2/3
Afinidad por Vulcanos. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Vulcano que controlas.)*
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Ameba espacial gigante
{4}{U}
Criatura — Germen
3/3
Vuela.
Siempre que esta criatura ataque, la criatura objetivo que controla el jugador defensor obtiene -3/-0 hasta el final del turno y luego creas una ficha que es una copia de esta criatura.

- Si el jugador defensor no controla ninguna criatura, la habilidad disparada de la Ameba espacial gigante no irá a la pila. Ninguno de sus efectos sucederá y no crearás una ficha que es una copia de ella.
- De manera similar, si la habilidad se dispara, pero la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso tampoco crearás una ficha que es una copia.
- La ficha que es una copia tendrá las habilidades de la Ameba espacial gigante, incluida la habilidad que crea una ficha que es una copia de sí misma.
- La ficha no copia si la Ameba espacial gigante está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si la Ameba espacial gigante deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia de la Ameba espacial gigante usando sus valores copiables de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
- En el caso poco habitual de que la Ameba espacial gigante se convierta en una copia de otra cosa mientras su última habilidad está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando la Ameba espacial gigante.

Anexo de optimización
{1}{U}
Criatura artefacto — Borg
1/3
Si fueran a ponerse uno o más contadores de carga sobre un artefacto que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores de carga más uno sobre él.

- Si un artefacto que controlas fuera a entrar con una cantidad de contadores de carga sobre él, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
- Si controlas dos Anexos de optimización, la cantidad de contadores de carga que se ponen sobre un artefacto que controlas aumenta en dos. Si controlas tres Anexos de optimización, la cantidad aumenta en 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.

Anulación colectiva
{2}{W}{U}
Instantáneo
Elige uno. Si controlas un comandante al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir ambos.
• Crea una ficha de criatura artefacto Borg incolora 1/1 por cada criatura atacante.
• Roba una carta por cada criatura atacante.

- El comandante que controlas no tiene por qué ser tu comandante.
- Una vez que anuncies que lanzas este hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover el comandante que controlas para cambiar cuántos modos puedes elegir.
- Solo se determina una vez si controlas un comandante o no, en cuanto eliges los modos para este hechizo. Si de alguna manera pierdes el control de ese comandante antes de que termines de lanzar el hechizo (tal vez porque lo sacrificaste para activar una habilidad de maná), no cambiará la cantidad de modos elegidos.

Asesino de planetas
{8}
Criatura artefacto — Constructo
9/9
Vuela, indestructible.
Esta criatura ataca cada combate si puede.
Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre ella por cada tierra que controla ese jugador.

- Si el Asesino de planetas 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.

Batalla de Wolf 359
{3}{B}{B}
Conjuro
Todas las criaturas que no sean artefacto obtienen -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas artefacto que controlas.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la Batalla de Wolf 359 se resuelve.

B’Elanna Torres, desguazadora
{1}{U}{R}
Criatura legendaria — Artífice humano klingon
2/2
Vigilancia, arrolla.
{2}, {T}: Escruta 2 y luego puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si se muestra una carta de artefacto de esta manera, roba una carta. Si no robas una carta de esta manera, pon dos contadores +1/+1 sobre B’Elanna Torres.

- Se actualizó mínimamente el texto de B’Elanna Torres para aclarar su función si decides no mostrar la primera carta de tu biblioteca, pero estás jugando con la primera carta de tu biblioteca mostrada debido a un efecto como el que crea Benjamin Sisko, sitiado. Arriba está el texto actualizado.

Cámara de maduración
{1}{W}
Artefacto
Siempre que lances un hechizo de artefacto, pon un contador de carga sobre este artefacto.
{4}, {T}: Crea una ficha de criatura artefacto Borg incolora 1/1 por cada contador de carga sobre este artefacto. Activa esto solo como un conjuro.

- La primera habilidad de la Cámara de maduración 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 la Cámara de maduración no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad se resuelve, usa la cantidad de contadores de carga que había sobre ella tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas de criatura Borg crearás.

Campeona del deporte sangriento
{1}{B}
Criatura — Guerrero klingon
2/2
Estímulo {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo.)*
Toque mortal.
Cuando esta criatura entre, si fue estimulada, las otras criaturas que controlas ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
- La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
- Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.

Capitán de la Flota Christopher Pike
{2}{U}
Criatura legendaria — Oficial humano
0/6
Sí — {1}, {T}: Endereza otras dos criaturas objetivo.
No — {2}, {T}: Gira otras dos criaturas objetivo.

- Aunque debes elegir dos criaturas objetivo para ambas habilidades, esos objetivos pueden estar girados o enderezados.

Capitana Janeway, Fin del Juego
{1}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
3/3
Siempre que uno o más Oficiales que controlas hagan daño de combate a un jugador, robas una carta y creas una ficha de criatura Oficial roja 1/1.
{2}, girar una criatura enderezada que controlas: La Capitana Janeway no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que la Capitana Janeway es bloqueada, activar su última habilidad no hará que deje de estarlo.
- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para activar la última habilidad de la Capitana Janeway, incluso a la propia Capitana Janeway o una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.

Centro de transcurvatura
{2}{U}
Artefacto — Astronave
Cuando esta Astronave entre, muele cinco cartas. Puedes poner en tu mano hasta dos cartas de artefacto de entre ellas.
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro.)*
3+ | {T}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que una criatura es bloqueada, activar la última habilidad del Centro de transcurvatura haciendo objetivo a esa criatura no hará que deje de estar bloqueada.

Christine Chapel, médica de combate
{3}{G}
Criatura legendaria — Doctor humano
2/2
Mundos desconocidos — Cuando Christine Chapel entre, ganas una cantidad de vidas igual a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Siempre que ganes vidas, pon dos contadores +1/+1 sobre Christine Chapel.

- La segunda habilidad de Christine Chapel se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 1 vida de Jake Sisko, corresponsal de guerra o 2 vidas de Elim Garak, un simple sastre.
- Si Christine Chapel recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, morirá antes de que su segunda habilidad fuese a resolverse.
- 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 segunda habilidad de Christine Chapel 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, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá 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 o "igual a la cantidad de" algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la segunda habilidad de Christine Chapel solo se dispara una vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la segunda habilidad de Christine Chapel, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.

Cmte. Troi, empática sociable
{2}{U}{R}
Criatura legendaria — Consejero humano betazoide
3/3
Vigilancia.
{T}: El oponente objetivo cuyo turno se está jugando puede lanzar un hechizo desde su mano sin pagar su coste de maná. Si lo hace, copias ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Si no lo hace, robas una carta.

- El jugador objetivo lanza el hechizo mientras la habilidad activada de la Cmte. Troi se está resolviendo y aún está en la pila. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en sus tipos.
- Un jugador que lanza un hechizo "sin pagar su coste de maná" no puede pagar costes alternativos. Sin embargo, puede pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene algún coste adicional obligatorio, se deben pagar.
- Si un jugador lanza un hechizo con {X} en su coste de maná, se debe elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná. La copia que creas en la pila heredará el valor de X del hechizo original, de modo que el valor de X será de 0 también para la copia.
- La copia que creas del hechizo 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 que creas se resuelve antes que el hechizo que lanza el oponente objetivo. Se resuelve incluso si el hechizo original se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si copias un hechizo modal de esta manera (es decir, dice "Elige uno:" o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente. En particular, no elegiste un modo para la copia y no cuenta como enfrentarse a un dilema.

- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- 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, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- 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.

Cocinero de *gagh*
{2}{R}
Criatura — Guerrero klingon
3/2
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de Guerrero y de Klingon.
Siempre que otro Guerrero o Klingon que controlas entre, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

- 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.
- Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que tengan ambos tipos, no {2} menos.

Colona feroz
{1}{R}
Criatura — Ciudadano klingon
0/1
Daña dos veces.
Reyerta. *(Siempre que esta criatura ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste este combate.)*

- 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 la Colona feroz y a otro jugador con cinco criaturas, la Colona feroz 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.

Comandante Spock
{2}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Científico humano vulcano
3/5
Mundos desconocidos — Siempre que el Comandante Spock entre o ataque, muestra la primera carta de tu biblioteca. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná de ese hechizo es igual o menor que la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla girada. Si esa carta sigue en la parte superior de tu biblioteca, roba una carta.

- Lanzas la carta mientras la habilidad del Comandante Spock se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y jugarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en sus tipos.
- Si la carta mostrada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo "sin pagar su coste de maná", no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Comunicador de la Flota
{3}
Artefacto — Equipo comunicador
Cuando lances este hechizo, cópialo. *(La copia se convierte en una ficha.)*
La criatura equipada tiene "Siempre que esta criatura ataque, roba X cartas y luego puedes poner en el campo de batalla giradas hasta X cartas de tierra de tu mano, donde X es la cantidad de otras criaturas que controlas con un Comunicador anexado a ellas".
Equipar {1}.

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

Conquistar el día
{4}{R}{R}
Conjuro
Al frente de batalla — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada oponente al que atacaste este turno.
Endereza todas las criaturas que atacaron este turno.
Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

- 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.

Curzon Dax, unido por la sangre
{2}{R}{W}
Criatura legendaria — Guerrero trill
4/3
Siempre que otro Guerrero o Klingon que controlas muera, Curzon Dax hace 1 punto de daño a cada oponente.
Cuando Curzon Dax muera, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura con valor de maná de 3 o menos de tu mano.

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

Data, estudiando la humanidad
{4}{U}
Criatura artefacto legendaria — Científico androide
4/4
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, descubre 4. *(Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra con valor de maná de 4 o menos. Lánzala sin pagar su coste de maná o ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Cuando descubres, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas la carta exiliada o si la pones en tu mano.
- Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
- Si lanzas un hechizo "sin pagar su coste de maná", no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si la carta descubierta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si no puedes lanzar la carta descubierta (quizá porque no hay objetivos legales para el hechizo), la pones en tu mano.
- El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de descubrir te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquiera de las dos mitades (siempre que su valor de maná sea menor o igual que el valor de descubrir del efecto), pero no ambas.
- Si descubres una carta de aventurero, una carta de presagio, una carta partida o una carta de dos caras modal, según el valor de descubrir del efecto, podrás lanzar esa carta con cualquier conjunto de características. Por ejemplo, si descubres 4 y muestras la Giganta galvánica (una carta de aventurero de *Las tierras salvajes de Eldraine* con un valor de maná de 4), podrías lanzar la Giganta galvánica, pero no Leer la tormenta (su Aventura, que tiene un valor de maná de 7). Si descubres 7 y muestras la Giganta galvánica, puedes lanzar la Giganta galvánica o Leer la tormenta.

Derecho de venganza
{3}{W}
Instantáneo
Hasta el final del turno, siempre que una criatura te haga daño de combate, destruye esa criatura y crea una ficha de criatura Guerrero Klingon roja 2/1 con la habilidad de prisa.

- El controlador de la habilidad disparada retrasada del Derecho de venganza crea la ficha de criatura Guerrero Klingon. Suele ser un jugador distinto que el controlador de la criatura que hizo daño de combate.
- La ficha de criatura Guerrero Klingon se crea incluso si la criatura no es destruida (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible).

El equilibrio del terror
{2}{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 — Destruye hasta un otro artefacto o encantamiento objetivo.
II, III — Exilia hasta un otro permanente objetivo que controlas. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- 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. 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.

Embajadora K'Ehleyr
{2}{W}
Criatura legendaria — Consejero humano klingon
2/2
Vigilancia.
Parlamentar — Al comienzo del combate en tu turno, cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca y luego roba una carta. Por cada carta que no sea tierra mostrada de esta manera, pon un contador +1/+1 sobre la Embajadora K'Ehleyr.

- Excepto en algunos casos muy infrecuentes, la carta que muestra cada jugador será la que robe.

Emulador de la estratagema
{2}{W}
Criatura artefacto — Borg
2/1
Cuando esta criatura muera, crea X fichas de criatura artefacto Borg incoloras 1/1, donde X es su fuerza.

- Usa la fuerza del Emulador de la estratagema tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Ezri Dax, nueva huésped
{1}{W}
Criatura legendaria — Consejero trill
2/2
Destello.
Puedes hacer que Ezri Dax entre como una copia de cualquier carta de criatura en tu cementerio que haya ido allí desde el campo de batalla este turno, excepto que su nombre es Ezri Dax, nueva huésped y es un Trill legendario además de sus otros tipos.

- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Trata a Ezri Dax como si fuera la carta elegida al entrar al campo de batalla, excepto que también es un Trill legendario llamado Ezri Dax, nueva huésped. Cualquier habilidad del tipo “En cuanto [esta criatura] entre”, “[Esta criatura] entra con” y “Cuando [esta criatura] entre” de la carta elegida funcionará.

¡Gloria al Imperio!
{5}{R}
Encantamiento
Cuando este encantamiento entre, crea una cantidad de fichas de criatura Guerrero Klingon rojas 2/1 con la habilidad de prisa igual a la cantidad de oponentes que tienes.
Las criaturas que controlas tienen la habilidad de reyerta.
(Siempre que una criatura con la habilidad de reyerta ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada oponente al que atacaste este combate.)

- 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 una criatura con la habilidad de reyerta y a otro jugador con cinco otras criaturas, la criatura con la habilidad de reyerta 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.

Hugh, primero de muchos
{1}{W}{U}{B}
Criatura artefacto legendaria — Borg
3/4
Los hechizos de artefacto que lanzas tienen la habilidad reproducir {2}{U}. *(Siempre que lances un hechizo de artefacto, cópialo por cada vez que pagaste su coste de reproducir. Cada copia se convierte en una ficha.)*

- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de reproducir no afectará a las copias.

Integrante de la extracción
{1}{B}
Criatura artefacto — Borg
1/1
Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de amenaza y "Siempre que una criatura bloquee esta criatura, esa criatura obtiene -1/-1 hasta el final del turno".

- Si una criatura artefacto que controlas es bloqueada por más de una criatura, la habilidad disparada otorgada por la Integrante de la extracción se disparará una vez por cada una de esas criaturas.

Intendente de Qo'noS
{1}{R}
Criatura — Guerrero klingon
2/2
Amenaza.
Siempre que esta criatura ataque, agrega un maná de cualquier color. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- La habilidad disparada del Intendente de Qo'noS no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Janice Rand, asistente vital
{3}{G}
Criatura legendaria — Consejero humano
3/3
Siempre que un comandante que controlas entre o ataque, pon un contador +1/+1 sobre él y luego muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de tierra. Pon esa carta en el campo de batalla girada y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad de Janice Rand considera cualquier comandante que controles, no solo tu comandante.

Jean-Luc Picard, célebre
{1}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/4
Siempre que otro permanente histórico que controlas con valor de maná de 3 o más entre, roba una carta. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre hasta una otra criatura objetivo y dos contadores de carga sobre hasta una Astronave objetivo.

- Una carta, hechizo o permanente es histórico si tiene el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga. Tener dos o más de estas cualidades no hace que un objeto sea más histórico que otro ni aporta un beneficio adicional. Un objeto es histórico o no lo es.
- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Jefe Kyle, técnico de transporte
{2}{W}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/2
Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, exilia hasta una otra criatura objetivo que controlas. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- 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 la criatura exiliada 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.

Jefe Miles O’Brien
{2}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
2/4
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre el artefacto o criatura objetivo que controlas.

- Para duplicar la cantidad de cada tipo de contador sobre un artefacto o criatura, pon otro contador sobre ese permanente por cada contador que ya tenga. Los efectos que interactúan con contadores que se ponen sobre artefactos o criaturas se aplican según corresponda.

Julian Bashir, doctor fronterizo
{2}{W}
Criatura legendaria — Doctor humano
1/1
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre Julian Bashir. Siempre que Julian Bashir ataque, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la fuerza de Julian Bashir.

- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si el valor de maná de la carta de criatura objetivo es mayor que la fuerza de Julian Bashir cuando su última habilidad se resuelve (probablemente porque un efecto redujo la fuerza de Julian Bashir en respuesta), la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Si Julian Bashir 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 si la habilidad se resuelve o no.

Jurati, reina cordial
{1}{W}{U}
Criatura artefacto legendaria — Científico borg
3/3
Siempre que una o más criaturas artefacto que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha que es una copia de la ficha de artefacto objetivo que controlas.

- La ficha copia las características originales de la ficha objetivo tal y como las describe el efecto que la creó (a menos que esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, fuerza y resistencia, etcétera.
- Si la ficha original está copiando otra cosa, la nueva ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa ficha. Si está copiando algo con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la ficha objetivo tenía habilidades de “Cuando [este artefacto] entre”, la ficha nueva también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando se cree. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que esa ficha copió del tipo “En cuanto [este artefacto] entre” o “[Este artefacto] entra con”.

Kang, capitán desconfiado
{3}{R}
Criatura legendaria — Oficial guerrero klingon
4/4
Cuando Kang entre, elige la criatura objetivo que controla un oponente. Kang y esa criatura están incitados mientras controles a Kang. *(Atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*
Siempre que una o más criaturas incitadas ataquen, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- 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.

Kes, telépata evolutiva
{4}{U}
Criatura legendaria — Consejero ocampa
2/6
Al comienzo de tu paso final, pon un contador de tiempo sobre Kes y luego roba X cartas, donde X es la cantidad de contadores de tiempo sobre ella. Luego, si tiene nueve o más contadores de tiempo sobre ella, sacrifícala.

- Si Kes deja el campo de batalla mientras su habilidad está en la pila, usa la cantidad de contadores de tiempo que había sobre ella tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Koloth, cazador de tribbles
{3}{R}
Criatura legendaria — Oficial guerrero klingon
3/3
Al comienzo de tu paso final, cada jugador crea dos fichas de criatura Tribble blancas 1/1 con “Esta ficha no puede bloquear”.
Todos los Tribbles obtienen +1/+0 y están incitados.
(Atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)

- 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.

Lo mejor de ambos mundos
{4}{W}{U}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)
I — Asimila la criatura objetivo que no sea artefacto que controla un oponente. *(Gana su control y pon un contador +1/+1 sobre ella. Es una criatura artefacto Borg y pierde todos los otros tipos de criatura.)*
II — Las criaturas artefacto que controlas obtienen +2/+2 hasta el final del turno.
III — Exilia el Borg asimilado con esta Saga y luego regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si la primera habilidad de capítulo de Lo mejor de ambos mundos asimiló más de una criatura (normalmente porque se copia la habilidad), su tercera habilidad de capítulo exiliará todos los Borg asimilados y los regresará al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

- La tercera habilidad de capítulo exiliará el permanente asimilado por la primera habilidad de capítulo, incluso si ya no es un Borg, ya no es una criatura o ya no está bajo tu control en ese momento.
- 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. Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.

Maestro de los clones colosal
{5}{U}
Criatura — Gigante
0/0
Mundos desconocidos — Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que no es legendaria y tiene "Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas".

- El Maestro de los clones colosal copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, el Maestro de los clones colosal copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Maestro de los clones colosal entra como una copia de lo que sea que estuviera copiando ese permanente (con las excepciones detalladas).
- Cualquier habilidad de "Cuando [esta criatura] entre" de la criatura copiada se disparará cuando el Maestro de los clones colosal entre. Cualquier habilidad del tipo "En cuanto [esta criatura] entre" o "[Esta criatura] entra con" de la criatura elegida también funcionará.

Montones de tribbles
{2}{W}
Criatura — Tribble
1/1
Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.
Cuando esta criatura muera, crea X fichas de criatura Tribble blancas 1/1 con "Esta ficha no puede bloquear", donde X es la fuerza de esta criatura.

- Usa la fuerza de los Montones de tribbles tal y como existieron por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.

Nave borg de tipo 3
{3}{W}
Artefacto — Astronave
5/5
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de artefacto.
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 7+.)*
7+ | Vuela.
Siempre que lances un hechizo, crea una ficha de criatura artefacto Borg incolora 1/1.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La última habilidad de la Nave borg de tipo 3 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.

Orden misericordiosa
{1}{W}
Instantáneo
Endereza todas las criaturas que controlas. Si es una fase de combate, puedes finalizar la fase de combate.
(Remueve todas las atacantes y bloqueadoras del combate. Exilia todos los hechizos y habilidades de la pila, incluido este hechizo.)

- Aunque otros hechizos y habilidades que estén exiliados no tendrán ocasión de resolverse, no se consideran contrarrestados.
- Si alguna habilidad disparada se dispara durante este proceso, va a la pila después de que el juego salte a la fase o paso apropiado.
- Si eliges finalizar la fase de combate y todavía no es el paso de final del combate, cualquier habilidad disparada de “al final del combate” no tendrá ocasión de dispararse en ese combate porque el juego se salta el paso de final del combate.
- Terminar la fase de combate de esta manera significa que suceden las siguientes cosas en orden: (1) Se exilian todos los hechizos y habilidades en la pila. Esto incluye los hechizos y habilidades que no pueden ser contrarrestados. (2) Se realizan las acciones basadas en estado. Ningún jugador obtiene la prioridad y ninguna habilidad disparada se pone en la pila. (3) Termina la fase y el paso actual. El juego salta directamente a la segunda fase principal. En cuanto esto sucede, todas las criaturas atacantes y bloqueadoras son removidas del combate y los efectos que duran “hasta el final del combate” expiran. En algunos casos poco habituales relacionados con combates y fases principales adicionales, es posible que el juego salte directamente al siguiente combate, una tercera o siguiente fase principal poscombate o el paso final.
- En el caso improbable de saltarse la segunda fase principal, el juego salta al paso final de la fase de finalización. Si ese paso también se salta, el juego salta directamente al paso de limpieza del turno. No es posible saltarse el paso de limpieza.

Pavel Chekov, primera misión
{2}{G}{U}
Criatura legendaria — Piloto humano
1/4
Si fueras a robar una carta, en vez de eso, puedes elegir tierra o que no sea tierra y mostrar cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta del tipo elegido. Pon esa carta en tu mano y todas las otras cartas mostradas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si un efecto fuera a hacer que robaras varias cartas mientras controlas a Pavel Chekov, cada robo individual puede reemplazarse por el efecto de Pavel Chekov. Por cada uno de esos robos, puedes elegir si aplicar o no el efecto de reemplazo y elegirás tierra o que no sea tierra para cada robo que reemplaces. No tienes que tomar la misma decisión para cada robo.
- Si no hay ninguna carta del tipo elegido en tu biblioteca, no obtendrás una carta. Aleatorizarás tu biblioteca después de mostrar cada una de sus cartas.
- Si tu biblioteca está vacía, puedes seguir reemplazando los robos de cartas con el efecto de Pavel Chekov. No pondrás ninguna carta en tu mano, pero no robarás una carta y, por lo tanto, no perderás el juego por robar una carta mientras tu biblioteca está vacía.

Planeta de permisos
Tierra — Planeta
Esta tierra entra girada.
{T}: Agrega {U}.
{4}{U}: Esta tierra se convierte en una copia de la criatura objetivo que controlas hasta el final del turno, excepto que no es legendaria y es un artefacto Robot además de sus otros tipos.

- El Planeta de permisos copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, el Planeta de permisos copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Planeta de permisos se convierte en una copia de lo que sea que estuviera copiando esa criatura (pero con las excepciones detalladas).
- Como el Planeta de permisos no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de otra criatura, cualquier habilidad del tipo “Cuando [esta criatura] entre” o “[Esta criatura] entra con” de la criatura copiada no se aplicará.

Reactor ambulante
{3}{U}
Criatura artefacto — Borg
2/5
Las criaturas artefacto que controlas tienen "{T}: Agrega {C}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de artefacto o activar una habilidad de una fuente artefacto".

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

Reg Barclay, soñador inquieto
{2}{U}{R}
Criatura legendaria — Artífice humano
1/5
Descubrimientos — Siempre que robes tu segunda carta cada turno, crea una ficha que es una copia de otra criatura objetivo que controlas, excepto que no es legendaria, es un artefacto Ilusión además de sus otros tipos y tiene la habilidad de prisa. Exilia esa ficha al comienzo del próximo paso final.

- La ficha creada con la habilidad de Reg Barclay copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada 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 del tipo "Cuando [esta criatura] entre" 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.

Rescatar del caos
{3}{W}{B}
Instantáneo
Exilia el artefacto o criatura objetivo. Crea X fichas de criatura artefacto Borg incoloras 1/1, donde X es el valor de maná de ese permanente.

- Usa el valor de maná del permanente exiliado tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
- Si el permanente objetivo es un objetivo ilegal para cuando Rescatar del caos intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás ninguna ficha de Borg.

Rompecascos imperiales
{2}{W}
Criatura — Guerrero klingon
2/2
Escuadra {2}. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar {2} tantas veces como quieras. Cuando esta criatura entre, crea esa cantidad de fichas que son copias de ella.)*
Vuela.
Grito de batalla. *(Siempre que esta criatura ataque, cada otra criatura atacante obtiene +1/+0 hasta el final del turno.)*

- Puedes pagar el coste de escuadra tantas veces como quieras. Crearás una ficha que es una copia de ese permanente por cada vez que pagaste el coste de escuadra. Si pagaste el coste de escuadra varias veces, las fichas entrarán al campo de batalla simultáneamente.
- Si se contrarresta el hechizo, la habilidad de escuadra no se disparará y no se crearán fichas.
- Si el hechizo se resuelve, pero el permanente con la habilidad de escuadra deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de escuadra, crearás igualmente las fichas que son copias.
- Las fichas creadas por la habilidad de escuadra no se "lanzan", por lo que las habilidades que se disparan cuando se lanza un hechizo no se dispararán por las copias.
- Si por alguna razón el permanente no tiene la habilidad de escuadra cuando está en el campo de batalla, la habilidad no se disparará, incluso si pagaste el coste de escuadra una o más veces.

Sam Kirk, xenoantropólogo
{3}{U}
Criatura legendaria — Científico humano
3/3
Siempre que un oponente lance un hechizo de criatura, investigas. *(Crea una ficha de Pista. Es un artefacto con "{2}, sacrificar esta ficha: Roba una carta".)*

- La habilidad de Sam Kirk 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.

Sanadora poco delicada
{2}{W}
Criatura — Doctor guerrero klingon
3/3
Siempre que esta criatura u otro Guerrero o Klingon que controlas entre, las criaturas que controlas ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

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

Siete de Nueve, adjunta terciaria
{2}{U}
Criatura artefacto legendaria — Borg
1/4
Eso es irrelevante — {T}: Roba una carta y luego descarta una carta. Cuando descartes una carta que no sea tierra de esta manera, pon dos contadores de carga sobre hasta un artefacto objetivo.

- No eliges un objetivo para la habilidad de Siete de Nueve en el momento en el que la activas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad "reflexiva" cuando 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.

Silla de mando
{6}
Artefacto
Este artefacto entra girado.
{T}: Agrega tres manás de un color cualquiera.
{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es el mayor valor de maná entre los comandantes que controlas.

- La última habilidad de la Silla de mando considera cualquier comandante que controles, no solo tu comandante.
- La última habilidad de la Silla de mando es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. En particular, los oponentes no pueden intentar remover los comandantes que controlas para reducir el valor de X.

Spot, *Felis catus*
{2}{W}
Criatura legendaria — Felino
1/1
Siempre que Spot u otro permanente legendario que no sea ficha que controlas entre, crea una ficha de Comida.
(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar esta ficha: Ganas 3 vidas".)
{4}, sacrificar una Comida: Destruye el artefacto objetivo.

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar un Té, earl grey, caliente (un "Artefacto — Comida") para activar la última habilidad de Spot. No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y también activar la última habilidad de Spot.

Teniente Hikaru Sulu
{2}{G}
Criatura legendaria — Piloto humano
3/3
Siempre que el Teniente Sulu se gire, explora. *(Muestra la primera carta de tu biblioteca. Pon esa carta en tu mano si es una tierra. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura y luego devuelve la carta a su sitio o ponla en tu cementerio.)*
{2}{U}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Si una habilidad indica a una criatura que explore, su controlador muestra la primera carta de su biblioteca. Si es una carta de tierra, la pondrá en su mano. De lo contrario, pondrá un contador +1/+1 sobre esa criatura y luego elegirá entre dejar esa carta en la parte superior de la su biblioteca o ponerla en su cementerio.
- Una vez que una habilidad que hace que una criatura explore comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que explora después de que muestres una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se muestra ninguna carta, probablemente porque la biblioteca de ese jugador está vacía, la criatura que explora recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que explore, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura explora igualmente. Si muestras una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada, pero podrás poner la carta mostrada en tu cementerio. Los efectos que se disparan "siempre que una criatura explore" se disparan según corresponda.
- En algunos casos poco habituales, los permanentes que no sean criatura pueden explorar. Por ejemplo, si el Teniente Sulu deja de ser una criatura y después se gira, puede explorar de todos modos. Harás las mismas acciones y quizá pongas un contador +1/+1 sobre el Teniente Sulu.

Teniente Nyota Uhura
{2}{U}
Criatura legendaria — Oficial humano
2/3
Mundos desconocidos — {4}, {T}: El oponente objetivo exilia las X primeras cartas de su biblioteca, donde X es la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas. Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro de entre ellas sin pagar su coste de maná. Luego ese jugador pone el resto en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- 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.

Tenor incitador
{3}{R}
Criatura — Artista klingon
4/3
Amenaza.
Al frente de batalla — Siempre que esta criatura ataque, incita a hasta X criaturas objetivo, donde X es la cantidad de oponentes a los que atacaste este turno. *(Hasta tu próximo turno, esas criaturas atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.)*

- 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.

Tribulación temporal
{2}{U}
Instantáneo
Exilia dos permanentes objetivo que controlas. Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.
Retrospectiva {5}{U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- Las Auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a los permanentes exiliados quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir. Una vez que cada 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.
- “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”.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo (como el de retrospectiva) 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.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Puedes lanzar un hechizo con la habilidad de retrospectiva incluso si de alguna manera fue a tu cementerio sin haber sido lanzado.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Tte. Arex, gran adaptador
{5}{G}{U}
Criatura legendaria — Oficial edosiano
/
Arrolla.
Mundos desconocidos — Tanto la fuerza como la resistencia del Tte. Arex son iguales a la cantidad de tierras con un nombre distinto que controlas.
Cuando el Tte. Arex entre, roba tres cartas. Puedes poner en el campo de batalla giradas hasta tres cartas de tierra de tu mano.

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

Tubo Jefferies
{1}
Artefacto
{2}, {T}: Pon dos contadores de carga sobre el artefacto objetivo.
{3}, {T}: La criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno.
{4}, {T}: Roba una carta. Puedes poner en el campo de batalla girada una carta de tierra de tu mano.

- Una vez que una criatura es bloqueada, activar la segunda habilidad del Tubo Jefferies haciendo objetivo a esa criatura no hará que deje de estar bloqueada.

Tuvok, oficial táctico jefe
{2}{U}
Criatura legendaria — Oficial vulcano
2/3
Destello.
Cuando Tuvok entre durante el paso de declarar atacantes, elige hasta dos criaturas atacantes objetivo. Por cada una de ellas, puedes volver a elegir a qué jugador o permanente ataca esa criatura. *(Una criatura no puede atacar a su controlador.)*

- Volver a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.
- Volver a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura no hace que se disparen las habilidades de "siempre que esta criatura ataque".
- Si vuelves a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura atacante, se sigue considerando que esa criatura atacó al jugador o permanente que se declaró, pero ahora ataca al nuevo jugador o permanente.
- Si una habilidad hace objetivo a algo controlado por el "jugador defensor" de una criatura atacante y el jugador defensor para esa criatura cambia antes de que la habilidad se resuelva, la habilidad no se resolverá porque su objetivo ahora es ilegal.

Unificación
{3}{W}{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 — El propietario de hasta una criatura objetivo roba dos cartas y luego baraja esa criatura en su biblioteca.
II — Puedes poner en el campo de batalla una carta de Astronave de tu mano o cementerio.
III — El oponente objetivo y tú roban dos cartas.

- Si no eliges un objetivo para la primera habilidad de capítulo, esa habilidad no tendrá ningún efecto. Nadie robará ninguna carta.

Unirse al colectivo
{5}{W}{W}
Conjuro
Destruye todas las criaturas. Crea X fichas de criatura artefacto Borg incoloras 1/1, donde X es la cantidad de criaturas que no sean artefacto destruidas de esta manera.

- Las criaturas destruidas de esta manera contarán para el valor de X incluso si van a una zona que no sea un cementerio.
- Las criaturas que no son destruidas de esta manera (si tienen la habilidad de indestructible, por ejemplo) no contarán para el valor de X.

USS Defiant, migrante espejada
{2}
Artefacto legendario — Astronave
5/5
Destello.
Cuando la *USS Defiant* entre, ella y hasta una criatura objetivo que controlas salen de fase. *(Trátalas a ellas y a cualquier objeto anexado a ellas como si no existiesen hasta tu próximo turno.)*
Pertrechar.
8+ | Vuela.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la habilidad de "entra" de la *USS Defiant*, pero, si lo haces y ese objetivo es ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Nada saldrá de fase.
- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos ni 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 un permanente 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 ese permanente 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 los permanentes dejen el campo de batalla o vuelvan a entrar al mismo, por lo que no se disparará ninguna habilidad del tipo "deja el campo de batalla" o "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.
- Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron al campo de batalla se recuerdan cuando entran en fase.

USS Enterprise-C, perdida en el tiempo
{5}
Artefacto legendario — Astronave
6/6
Cuando la *USS Enterprise*-C entre o muera, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba una carta por cada carta descartada de esta manera.
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 3+.)*
3+ | Vuela.

- Puedes elegir descartar tu mano incluso si no tienes cartas en la mano.

USS Prometheus, prototipo
{5}
Artefacto legendario — Astronave
6/6
Pertrechar. *(Girar otra criatura que controlas: Pon una cantidad de contadores de carga igual a su fuerza sobre esta Astronave. Pertrecha esto solo como un conjuro. Es una criatura artefacto mientras tenga 4+.)*
4+ | Vuela.
8+ | *Modo de ataque multivector* — Siempre que la *USS Prometheus* haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño a cada otro oponente.

- El daño hecho por la *USS Prometheus* como resultado de su última habilidad no es daño de combate y por lo tanto no hace que la habilidad se dispare otra vez.

Voq, portador de la antorcha
{3}{B}
Criatura legendaria — Espía klingon
4/3
Amenaza.
ChoH'a' — Puedes hacer que Voq entre como una copia de una carta de criatura en un cementerio, excepto que es un Espía Klingon además de sus otros tipos y tiene la habilidad de amenaza.

- Si la carta copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Trata a Voq como si fuera la carta elegida al entrar al campo de batalla, excepto que también es un Espía Klingon y tiene la habilidad de amenaza. Cualquier habilidad del tipo "En cuanto [esta criatura] entre", "[Esta criatura] entra con" y "Cuando [esta criatura] entre" de la carta elegida funcionará.

Võx, niño del colectivo
{4}{U}
Criatura artefacto legendaria — Borg
3/3
Cuando Võx entre y al comienzo de tu primera fase principal, el próximo hechizo de criatura artefacto y el próximo hechizo de Astronave que lances este turno tienen la habilidad de audacia. *(Te cuesta {1} menos lanzarlos por cada oponente.)*

- 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.

Worf, comandante desafiador
{2}{R}{W}{B}
Criatura legendaria — Oficial guerrero klingon
3/4
Cuando Worf entre, crea una ficha de criatura Guerrero Klingon roja 2/1 con la habilidad de prisa.
Al frente de batalla — Siempre que ataques, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de oponentes a los que atacaste este turno. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE LOS MAZOS DE BIENVENIDA DE *STAR TREK:*

Benjamin Sisko, sitiado
{4}{G}{G}
Criatura legendaria — Oficial humano
5/5
Juega mostrando la primera carta de tu biblioteca.
Puedes jugar tierras y lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca.

- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no muestras 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.
- Debes pagar todos los costes y seguir todas las restricciones de cuándo lanzar los hechizos de criatura que lanzas desde tu biblioteca. Lo mismo se aplica a las tierras que juegas desde la parte superior de tu biblioteca. La habilidad de Benjamin Sisko no te permite jugar más de una tierra durante cada uno de tus turnos ni jugar una tierra cuando no podrías hacerlo normalmente.

Kirk, capitán de la Enterprise
{3}{R}
Criatura legendaria — Oficial humano
4/3
Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*
Siempre que Kirk ataque mientras las criaturas que controlas tengan una fuerza total de 8 o más, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Si las criaturas que controlabas tenían una fuerza total de 8 o más en el momento en el que terminaste de declarar atacantes, no importa cuál sea la fuerza total de las criaturas que controlas cuando se resuelve la primera habilidad de Kirk. Exiliarás la primera carta de tu biblioteca de todas formas y tendrás permiso para jugarla este turno igualmente.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas 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 y solo si te quedan tierras por jugar.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LAS CAJAS DE ESCENA DE *STAR TREK:*

Jean-Luc, *Mon Capitaine*
{2}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Oficial humano
5/3
Vuela.
Federación — Las Hadas que controlas entran con un contador +1/+1 adicional sobre ellas por cada tipo de criatura entre las criaturas que no sean Borg que ya controlas.

- Si un Hada que controlas entra al mismo tiempo que otras criaturas que no sean Borg que controlas, esas criaturas que no sean Borg no se consideran al contar la cantidad de tipos de criaturas que controlas entre las criaturas que no sean Borg que controlas.
- Si Jean-Luc será un Hada en el campo de batalla (seguro que culpa de Q), su última habilidad no se aplicará a sí mismo.

Q, Your Illustrious Host (Q, su ilustre huésped)
{W}{U}{B}{R}{G}
Criatura legendaria — Q
5/5
Gira tres Hadas enderezadas que controlas: Exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná.

- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si 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, permanece en el exilio, junto con cualquier carta de tierra que hayas exiliado debido a la habilidad de Q.
- Puedes girar cualquier Hada enderezada que controlas para activar la última habilidad de Q, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente. Si Q es un Hada por algún motivo, podrías incluso girar a Q de esta manera.

Scotty, Chief Engineer (Scotty, ingeniero jefe)
{3}{U}
Criatura legendaria — Artífice humano
3/4
Girar un artefacto enderezado que controlas: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Puedes girar cualquier artefacto enderezado que controlas para activar la habilidad de Scotty, incluso uno que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente. Si Scotty es un artefacto por algún motivo, podrías incluso girar a Scotty de esta manera. Sin duda, hace milagros.

Spock, Voice of Reason (Spock, Voz de la Lógica)
{2}{U}
Criatura legendaria — Científico humano vulcano
3/2
{2}, {T}: Roba una carta por cada permanente que no sea ficha que controlas que entró este turno.

- La habilidad de Spock solo considera aquellos permanentes que no sean ficha que controlas en cuanto su habilidad se resuelve. Si un permanente que no sea ficha que controlabas entró antes en el turno pero dejó el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva, no contará.

TM & © 2026 CBS Studios Inc. © 2026 Paramount Pictures Corp. STAR TREK and all related marks and logos are trademarks of CBS Studios Inc. All Rights Reserved. Magic: The Gathering, Magic, 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.