

ONAM  
TU OTRA

**PREPARACIÓN:** coloca esta hoja de reglas en el centro de la zona de juego. Usa el lado de Lorwyn de la carta indicadora de Lorwyn y Páramo Sombrío para tapar la tabla de resultados de Páramo Sombrío. Cada jugador roba su mano inicial y hace mulligan como haría normalmente, y luego repite el proceso y pone su segunda mano de cartas en la esquina más próxima de esta hoja de reglas. Ten a mano un dado de seis caras.

ONAM  
TU OTRA

**FUNCIONAMIENTO:** los jugadores empiezan en Lorwyn. Una vez empezado el tercer turno del primer jugador, se aplican las siguientes reglas. Al comienzo del combate en tu turno, tira un dado de seis caras y recibe la bonificación indicada a continuación según el plano en el que te encuentres actualmente.

### LORWYN

- 1: Crea una ficha de criatura Metamorfo incolora 1/1 con la habilidad de cambiaformas.
- 2: Ganas 3 vidas.
- 3: Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo.
- 4: Robas una carta.
- 5: Al final del combate, endereza todas las criaturas que controlas. Los hechizos que lances este turno tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo este turno cuenta como un pago de 1 o de un maná del color de esa criatura.)*
- 6: Activa a tu elección cualquier otro efecto de Lorwyn. Cuando deje la pila, todos los jugadores viajan a Páramo Sombrío.

### PÁRAMO SOMBRÍO

- 1: Crea una ficha de criatura Metamorfo incolora 1/1 con la habilidad de cambiaformas.
- 2: Cada oponente pierde 3 vidas.
- 3: Pon un contador -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo.
- 4: Cada oponente descarta una carta a menos que perjudique 2. *(Para perjudicar 2, un jugador pone dos contadores -1/-1 sobre una criatura que controla.)*
- 5: Hasta tu próximo turno, las criaturas que controlas ganan "Cuando esta criatura muera, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella".
- 6: Activa a tu elección cualquier otro efecto de Páramo Sombrío. Cuando deje la pila, todos los jugadores viajan a Lorwyn.

Lorwyn  
Eclipsado

Lorwyn  
Eclipsado

Para viajar a Páramo Sombrío, cambia la carta indicadora al lado de Páramo Sombrío y úsala para tapar la tabla de resultados de Lorwyn. Cuando se viaja a Lorwyn o Páramo Sombrío, cada jugador cambia las cartas de su mano por las cartas sobre esta hoja de reglas. Los jugadores pueden mirar sus cartas sobre esta hoja de reglas, pero no las pueden descartar, exiliar ni interactuar con ellas de ningún otro modo que no sea intercambiarlas mediante esta habilidad de viaje.

Si el comandante de un jugador está en su mano mientras viaja entre Lorwyn y Páramo Sombrío, puede mostrarlo y dejarlo en su mano en vez de apartarlo.

TU OTRA  
MANO

TU OTRA  
MANO





# Lorwyn Eclipsado

COMMANDER PARTY