

Notas de la colección *El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 1 de mayo de 2023

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 expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media con el código de la colección LTR están permitidas en los formatos Modern, Commander, Legacy y Vintage.

Las cartas nuevas de Commander de *El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media* con el código de la colección LTC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas reimpresas con el código de la colección LTC son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

Nueva mecánica: el Anillo te tienta

El Anillo Único, forjado por Sauron, el Señor Oscuro, es tan poderoso como peligroso. La mecánica *el Anillo te tienta* te permite designar una criatura como tu portador del Anillo. Cada vez que el Anillo te tienta, ganará una nueva habilidad que hará que tu portador del Anillo sea más fuerte al atacar.

Frodo Bolsón

{G} {W}

Criatura legendaria — Explorador mediano

1/3

Siempre que Frodo Bolsón u otra criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, el Anillo te tienta.

Mientras Frodo sea tu portador del Anillo, debe ser bloqueado si se puede.

El Anillo

Tu portador del Anillo es legendario y no puede ser bloqueado por criaturas con mayor fuerza.

Siempre que tu portador del Anillo ataque, roba una carta, luego descarta una carta.

Siempre que tu portador del Anillo sea bloqueado por una criatura, el controlador de esa criatura la sacrifica al final del combate.

Siempre que tu portador del Anillo haga daño de combate a un jugador, cada oponente pierde 3 vidas.

- En cuanto el Anillo te tienta, obtienes un emblema llamado El Anillo si no tienes uno. Luego tu emblema gana su próxima habilidad y eliges una criatura que controlas para que se convierta en tu portador del Anillo (o siga siéndolo).
- El Anillo puede tentarte aunque no controles ninguna criatura. En este caso, las habilidades que se disparan “siempre que el Anillo te tienta” se seguirán disparando.
- Si la criatura que eliges como tu portador del Anillo ya era tu portador del Anillo, eso cuenta igualmente como elegir esa criatura como tu portador del Anillo a efectos de las habilidades que se disparan “siempre que elijas una criatura como tu portador del Anillo” o de las habilidades que se fijan en qué criatura se eligió como tu portador del Anillo.
- El Anillo gana sus habilidades en orden, de arriba abajo. Una vez que gana una habilidad, la tiene durante el resto del juego.
- Cada vez que el Anillo te tienta, debes elegir una criatura si controlas alguna.
- Cada jugador puede tener solo un emblema llamado El Anillo y solo un portador del Anillo a la vez.
- Algunos hechizos y habilidades que hacen que el Anillo te tienta pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. El Anillo no te tentará.

Nueva mecánica: enrollar Orcos

La habilidad de enrollar está de vuelta, pero esta vez es un poco distinta. En *El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media*, la habilidad de enrollar representa los ejércitos de orcos de Sauron que crecen sin parar y con los que planea conquistar toda la Tierra Media y hacerse con el Anillo Único una vez más.

Gothmog, lugarteniente de Morgul

{3} {B}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Cuando Gothmog, lugarteniente de Morgul entre al campo de batalla, enrola 1 Orco. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

Las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de toque mortal.

Notas generales sobre la habilidad de enrolar Orcos:

- La habilidad de enrolar ahora se escribirá “enrolar N [subtipo]”. Las cartas anteriores se corregirán para que queden como “enrolar N Zombies”.
- Para enrolar N Orcos, si no controlas una criatura Ejército, crea una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0. Luego, elige una criatura Ejército que controlas y pon N contadores +1/+1 sobre ella. Si ese Ejército todavía no es un Orco, se convierte en un Orco además de sus otros tipos.
- Enrolar Zombies funciona de la misma manera, excepto que creas una ficha de criatura Ejército Zombie negra 0/0 si no controlas un Ejército. Si la criatura Ejército que eliges todavía no es un Zombie, se convierte en un Zombie además de sus otros tipos. Al combinar cartas con la habilidad de enrolar Orcos y con la habilidad de enrolar Zombies, puedes acabar teniendo un Ejército Zombie Orco.
- En el caso improbable de que controles varias criaturas Ejército (tal vez porque jugaste una criatura con la habilidad de cambiaformas) mientras enrolas Orcos, eliges sobre cuál de tus criaturas Ejército pones los contadores +1/+1. Si esa criatura no es un Orco, se convierte en un Orco además de sus otros tipos.
- Si no controlas un Ejército, la ficha de Ejército Orco que creas entra al campo de batalla como una criatura 0/0 antes de recibir los contadores. Todas las habilidades que se disparan cuando una criatura con una fuerza determinada entra al campo de batalla, como la del Mentor de los mansos, verán que la ficha entra como una criatura 0/0 antes de que obtenga contadores +1/+1.
- Algunos hechizos y habilidades que enrolan Orcos pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No enrolarás Orcos.
- Algunas cartas hacen referencia al “Ejército enrolado”. Se refieren a la criatura Ejército que elegiste que recibiese contadores, incluso si no se pusieron contadores sobre ella por algún motivo.

Mecánica que regresa: fichas de Comida

Los hobbits comen seis veces al día si pueden. ¡Dales todo un festín con fichas de Comida!

Bill el poni

{3}{W}

Criatura legendaria — Caballo

1/4

Cuando Bill el poni entre al campo de batalla, crea dos fichas de Comida. *(Son artefactos con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.")*

Sacrificar una Comida: Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

Notas generales sobre Comida:

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas de otras colecciones, no es un tipo de criatura.
- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar el Pan de lembas, una carta de artefacto con el subtipo Comida, para activar la última habilidad de Bill el poni.
- No puedes sacrificar una ficha de Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y también para activar la última habilidad de Bill el poni.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Comida pueden requerir objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No crearás ninguna ficha de Comida.
- No te comas esas deliciosas cartas. No, ni siquiera como segundo desayuno.

Mecánica que regresa: histórico

La historia de la Tierra Media afectó en gran medida a lo que ocurrió en la Tercera Edad. Esta colección celebra esa historia con cartas históricas: cartas que tienen el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el tipo de encantamiento Saga.

Samsagaz Gamyi

{G}{W}

Criatura legendaria — Plebeyo mediano

2/2

Siempre que otra criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".)*

Sacrificar tres Comidas: Regresa la carta histórica objetivo de tu cementerio a tu mano. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

Notas generales sobre las 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.

- Algunas habilidades se disparan “siempre que lances un hechizo histórico”. Tales habilidades se resuelven antes que el hechizo que hizo que se dispararan. Se resuelven incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Una habilidad que se dispare “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispara si una carta histórica va al campo de batalla sin ser lanzada.
- Las tierras nunca se lanzan, así que las habilidades que se disparen “siempre que lances un hechizo histórico” no se dispararán si juegas una tierra legendaria. Tampoco se dispararán si una carta en el campo de batalla se transforma en una carta con el supertipo legendario, el tipo de carta artefacto o el subtipo Saga.

Mecánica que regresa: ciclo de tipo

El ciclo de tipo es una variante de la habilidad de ciclo. “Ciclo de [tipo] [coste]” significa “[coste], descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de [tipo], muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja”. Normalmente, este tipo es un subtipo (como en “ciclo de montaña”), pero puede ser cualquier tipo, subtipo o supertipo de carta, o una combinación de estos (como en el “ciclo de tierras básicas”).

Ent generoso
 {5}{G}
 Criatura — Pueblo-arbóreo
 5/7
 Alcance.
 Cuando el Ent generoso entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”).*
 Ciclo de bosque {1}. *({1}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Bosque, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)*

Notas generales sobre la habilidad de ciclo de tipo:

- A diferencia de la habilidad de ciclo normal, el ciclo de tipo no te permite robar una carta. En vez de eso, te permite buscar en tu biblioteca una carta con el tipo o los tipos indicados por el nombre de la habilidad. Por ejemplo, una carta con la habilidad de ciclo de tierras básicas te permite buscar una carta de tierra básica, y una carta con la habilidad de ciclo de hechicero te permite buscar una carta de Hechicero.
- El ciclo de tipo es una variante de ciclo. Cualquier habilidad que se dispare cuando se activa la habilidad de ciclo de una carta también se dispara cuando se activa la habilidad de ciclo de tipo de una carta. Cualquier habilidad que impida que se active una habilidad de ciclo también impide que se active una habilidad de ciclo de tipo.

Nuevo ciclo de tierras legendarias

El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media nos presenta un ciclo de tierras legendarias que entran al campo de batalla giradas a menos que controles una criatura legendaria.

La Comarca
Tierra legendaria
La Comarca entra al campo de batalla girada a menos
que controles una criatura legendaria.
{T}: Agrega {G}.
{1}{G}, {T}, girar una criatura enderezada que
controlas: Crea una ficha de Comida.

- La criatura legendaria ya tiene que estar en el campo de batalla en cuanto la tierra entra al campo de batalla. Si entra al campo de batalla al mismo tiempo, la tierra entrará girada.

Nueva palabra de habilidad: concilio secreto
Palabra de habilidad que regresa: voluntad del consejo
Palabra de habilidad que regresa: dilema del consejo

Los mazos de Commander de El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media nos traen el regreso de la mecánica de votar, así como una sorpresa para todos: votar en secreto.

Elrond del Concilio Blanco
{3}{G}{U}
Criatura legendaria — Noble elfo
3/3
Concilio secreto — Cuando Elrond del Concilio Blanco
entre al campo de batalla, cada jugador vota en secreto
comunidad o ayuda y luego se dan a conocer los votos.
Por cada voto de comunidad, el votante elige una criatura
que controla. Ganas el control de cada criatura elegida de
esta manera y estas ganan “Esta criatura no puede atacar
a su propietario”. Luego, por cada voto de ayuda, pon un
contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

Galadriel, reina de los elfos
{2}{G}{U}
Criatura legendaria — Noble elfo
4/5
Voluntad del consejo — Al comienzo del combate en tu
turno, si otro Elfo entró al campo de batalla bajo tu
control este turno, comenzando contigo, cada jugador
vota dominio o tutela. Si dominio consigue más votos, el
Anillo te tienta y luego pones un contador +1/+1 sobre tu
portador del Anillo. Si tutela consigue más votos o el
voto acaba en empate, roba una carta.

Ninguna de estas palabras de habilidad tiene un significado de reglas, pero cada una se usa en distintas circunstancias. Concilio secreto se usa específicamente para habilidades que requieren votar en secreto. Tanto voluntad del consejo como dilema del consejo no requieren votar en secreto: voluntad del consejo aparece en cartas que se fijan en qué opción obtuvo más votos, y dilema del consejo aparece en cartas en las que la cantidad de votos de cada opción es lo que importa.

Notas generales sobre votar:

- Para votar en secreto, cada jugador escribe la opción que elige y no se la muestra a nadie. Luego cada jugador mantiene su voto en secreto hasta que todos los jugadores muestran sus votos simultáneamente.
- Antes de que se muestren los votos en secreto, los jugadores pueden decir qué votarán, pero no pueden mostrar lo que escribieron hasta que todos los votos se muestren a la vez. Los jugadores pueden mentir sobre su intención de voto antes de mostrarlos.
- Las habilidades que se disparan “siempre que los jugadores terminen de votar” se disparan una vez que todos los jugadores votaron o una vez que todos los votos en secreto se muestran, pero no irán a la pila hasta que el hechizo o habilidad actual se acabe de resolver.
- Si no se vota en secreto, los votos se pronuncian por orden de turno y cada jugador conocerá los votos de los jugadores que ya votaron.
- Cada jugador debe votar por una de las opciones disponibles. No puede abstenerse.
- Ningún jugador pronunciará su voto hasta que el hechizo o habilidad se resuelva. Si se quiere responder a ese hechizo o habilidad, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
- La frase “el voto acaba en empate” se refiere solo a cuando hay más de una opción que recibió la mayor cantidad de votos. Por ejemplo, si una votación de cinco jugadores y tres opciones distintas acaba con tres votos, un voto y un voto, el voto no acaba en empate.

Variante de mecánica que regresa: camarada de [nombre]

Los mazos de Commander de *El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media* incluyen criaturas legendarias con la habilidad de camarada de [nombre], que es una variante de la palabra clave camarada.

Frodo, hobbit aventurero

{W}{B}

Criatura legendaria — Explorador mediano

1/3

Camarada de Sam, ayudante leal.

Vigilancia.

Siempre que Frodo, hobbit aventurero ataque, si ganaste 3 o más vidas este turno, el Anillo te tienta. Luego, si Frodo es tu portador del Anillo y el Anillo te tentó dos o más veces este juego, roba una carta.

Sam, ayudante leal

{1}{G}{W}

Criatura legendaria — Plebeyo mediano

2/4

Camarada de Frodo, hobbit aventurero. *(Cuando esta criatura entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede poner a Frodo en su mano desde su biblioteca y luego barajar.)*

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Te cuesta {1} menos activar las habilidades activadas de las Comidas que controlas.

Notas generales de la habilidad de camarada de:

- “Camarada de [nombre]” representa dos habilidades. La primera es una habilidad disparada: “Cuando este permanente entre al campo de batalla, el jugador objetivo puede buscar en su biblioteca una carta llamada [nombre], mostrarla, ponerla en su mano y luego barajar su biblioteca”.
- Ten en cuenta que el jugador objetivo busca en su biblioteca (que puede verse afectada por efectos como el de Estrangulación) y que la carta que encuentra se muestra, incluso si estas palabras no se incluyen en el texto recordatorio de la habilidad.
- La segunda habilidad representada por la palabra clave “camarada de [nombre]” modifica las reglas de construcción de mazos en la variante Commander y no tiene ninguna función fuera de esa variante. Si una carta de criatura legendaria con “camarada de [nombre]” es designada como tu comandante, la carta de criatura legendaria nombrada también puede ser designada como tu comandante. Para más información sobre la variante Commander, visita Wizards.com/Commander.
- Si tu mazo de Commander tiene dos comandantes, solo puedes incluir cartas cuyas identidades de color también se hallen en las identidades de color combinadas de tus comandantes. Si Frodo, hobbit aventurero y Sam, ayudante leal son tus comandantes, tu mazo puede contener cartas con blanco, negro y/o verde en sus identidades de color, pero no cartas azules ni rojas.
- Ambos comandantes empiezan en la zona de mando, y las 98 cartas restantes de tu mazo se barajan y forman tu biblioteca.
- Para tener dos comandantes, ambos deben tener la habilidad de camarada o las habilidades correspondientes de “camarada de” cuando el juego empieza. Una criatura con una habilidad “camarada de” no puede ser camarada de ninguna criatura que no sea su camarada designado. Perder una habilidad de camarada durante el juego no causa que ninguno de los dos deje de ser tu comandante.
- Una vez que el juego empieza, el seguimiento de los dos comandantes se realiza por separado. Si lanzas uno, no tendrás que pagar {2} más la primera vez que lances el otro. Un jugador pierde el juego si recibe 21 puntos de daño por parte de uno de los comandantes, no de ambos combinados. El efecto del Faro del dominio pone en tu mano a uno de ellos desde la zona de mando, no a ambos.
- Un efecto que verifique si controlas tu comandante se satisface si controlas a uno de tus dos comandantes o a ambos.
- La habilidad disparada de la palabra clave “camarada de” se sigue disparando en un juego de Commander. Si tu otro comandante terminó de algún modo en tu biblioteca, puedes buscarlo. También puedes hacer objetivo a otro jugador, tenga esa carta en su biblioteca o no.

Mecánica que regresa: monarca

Los mazos de Commander de El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media también pregonan el regreso de la designación favorita por excelencia: ¡el monarca! Mientras seas el monarca, podrás robar una carta de más en tus turnos, pero que no te sorprenda que otros jugadores empiecen a maquinan para usurpar el trono.

Aragorn, rey de Gondor
 {1}{U}{R}{W}
 Criatura legendaria — Noble humano
 4/4
 Vigilancia, vínculo vital.
 Cuando Aragorn, rey de Gondor entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.
 Siempre que Aragorn ataque, hasta una criatura objetivo no puede bloquear este turno. Si eres el monarca, las criaturas no pueden bloquear este turno.

Notas generales sobre el monarca:

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

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: RELATOS DE LA TIERRA MEDIA*:

Abatir al inmortal

{1} {R}

Instantáneo

Abatir al inmortal hace 3 puntos de daño a la criatura objetivo. Esa criatura pierde la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- La criatura dañada se exiliará si fuese a morir por cualquier motivo ese turno, no solo si muere por el daño de Abatir al inmortal.
 - Si Abatir al inmortal no hace daño a la criatura objetivo (tal vez porque ese daño se previene), los efectos adicionales se siguen aplicando. Seguirá perdiendo la habilidad de indestructible y se exiliará en vez de morir ese turno.
 - Puedes hacer objetivo a una criatura que no tenga la habilidad de indestructible con Abatir al inmortal. Se exiliará de todos modos si fuese a morir este turno.
-

Águilas del norte

{5}{W}

Criatura — Soldado ave

3/3

Vuela.

Cuando las Águilas del norte entren al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

Ciclo de llanura {1}. (*{1}*, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Llanura, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

- La habilidad disparada de las Águilas del norte afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no se verán afectadas.

Aislamiento en Orthanc

{3}{U}

Instantáneo

Pon la criatura objetivo en la biblioteca de su propietario en segundo lugar desde la parte superior.

- Si al controlador de la criatura objetivo no le quedan cartas en la biblioteca cuando el Aislamiento en Orthanc se resuelve, esa criatura se convierte en la primera carta de su biblioteca.

Andúril, Llama del Oeste

{3}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+1.

Siempre que la criatura equipada ataque, crea dos fichas de criatura Espíritu blancas 1/1 giradas con la habilidad de volar. Si esa criatura es legendaria, en vez de eso, crea dos de esas fichas que están giradas y atacando.

Equipar {2}.

- Si la criatura equipada es legendaria, el controlador de Andúril elige a qué jugador, planeswalker o batalla están atacando las fichas de Espíritu. Cada ficha de Espíritu puede entrar atacando a un jugador, planeswalker o batalla distinto y no tiene que ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando la criatura equipada.
- Si se equipa a Andúril a una criatura que controla un oponente, el controlador de Andúril creará dos fichas de Espíritu giradas cada vez que esa criatura ataque. Aunque esa criatura sea legendaria, los Espíritus no entrarán al campo de batalla atacando.

Aplastador olog-hai

{3}{R}

Criatura — Soldado trol

4/4

Arrolla.

El Aplastador olog-hai no puede bloquear a menos que controle un Trasgo u Orco.

- Que controles un Trasgo u Orco solo importa cuando declaras bloqueadoras. Una vez que el Aplastador olog-hai bloquee una criatura, eso no cambiará incluso si todos los Trasgos y Orcos que controlas dejan el campo de batalla.
- El Trasgo u Orco que controlas no tiene por qué bloquear.

Aplazar
 {1}{W}
 Instantáneo
 Regresa el hechizo objetivo a la mano de su propietario.
 Roba una carta.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.

Aragorn, el Unificador
 {R}{G}{W}{U}
 Criatura legendaria — Noble humano
 5/5
 Siempre que lances un hechizo blanco, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.
 Siempre que lances un hechizo azul, adivina 2.
 Siempre que lances un hechizo rojo, Aragorn, el Unificador hace 3 puntos de daño al oponente objetivo.
 Siempre que lances un hechizo verde, la criatura objetivo obtiene +4/+4 hasta el final del turno.

- Si lanzas un hechizo que es de varios colores, puede que se dispare más de una habilidad de Aragorn, el Unificador. En ese caso, eliges el orden en el que las habilidades van a la pila.

Arco de los galadrim
 {2}{G}
 Artefacto — Equipo
 Destello.
 Cuando el Arco de los galadrim entra al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.
 Endereza esa criatura.
 La criatura equipada obtiene +1/+2 y tiene la habilidad de alcance.
 Equipar {2}. (*{2}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Anexar un Equipo con su habilidad disparada de entra al campo de batalla no es lo mismo que usar su habilidad de equipar. No pagas maná por anexarlo y las restricciones de tiempo para las habilidades de equipar no se aplican.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Equipo permanece en el campo de batalla desanexado y no se endereza ninguna criatura.

- El Arco de los galadrim no entra al campo de batalla anexado a una criatura. En vez de eso, el Equipo entra al campo de batalla y luego una habilidad disparada lo anexa a una criatura. Puedes lanzar el Arco de los galadrim aunque no controles ninguna criatura.

Arwen, reina mortal
 {1}{G}{W}
 Criatura legendaria — Noble elfo
 2/2

Arwen, reina mortal entra al campo de batalla con un contador de indestructible sobre ella.
 {1}, remover un contador de indestructible de Arwen:
 Otra criatura objetivo gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Pon un contador +1/+1 y un contador de vínculo vital sobre esa criatura, y pon un contador +1/+1 y un contador de vínculo vital sobre Arwen.

- Remueves un contador de indestructible de Arwen como un coste para activar su segunda habilidad. Si Arwen ya recibió 2 puntos de daño antes en el turno, será destruida por haber recibido daño letal antes de que puedas poner un contador +1/+1 sobre ella.
- Si el objetivo de la segunda habilidad de Arwen es ilegal en cuanto intenta resolverse, la habilidad no hace nada. No podrás poner ningún contador sobre Arwen.

Arwen Undómiel
 {G}{U}
 Criatura legendaria — Noble elfo
 2/2
 Siempre que adivines, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
 {4}{G}{U}: Adivina 2.

- Acabas de adivinar antes de elegir un objetivo para la primera habilidad de Arwen.

Ataque trascendental de Isildur
 {2}{B}{B}
 Instantáneo legendario
(Solo puedes lanzar un instantáneo legendario si controlas una criatura o planeswalker legendario.)
 Destruye la criatura objetivo. Si su controlador tiene más de cuatro cartas en la mano, exilia una cantidad de cartas de su mano igual a la diferencia.

- El Ataque trascendental de Isildur es el primer instantáneo legendario. Está sujeto a las mismas restricciones de lanzamiento que los conjuros legendarios que ya existen, tal y como se explica en las siguientes reglas.
- No puedes lanzar un instantáneo legendario a menos que controles una criatura legendaria o un planeswalker legendario. Una vez que empieces a lanzar un instantáneo legendario, perder el control de tus criaturas o planeswalkers legendarios no afectará a ese hechizo.

- Aparte de la restricción de lanzamiento, el supertipo legendario en un instantáneo no tiene reglas adicionales. Puedes lanzar cualquier cantidad de instantáneos legendarios en un turno, y tu mazo puede contener cualquier cantidad de cartas legendarias (pero no más de cuatro de cualquiera con el mismo nombre).

Auge del Rey Brujo

{2} {B} {G}

Conjuro

Cada jugador sacrifica una criatura. Si sacrificaste una criatura de esta manera, puedes regresar otra carta de permanente de tu cementerio al campo de batalla.

- En primer lugar, el jugador activo elige qué criatura quiere sacrificar; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego todas esas criaturas son sacrificadas simultáneamente.
- Puedes elegir qué carta de permanente regresas al campo de batalla, si regresas alguna, en cuanto el Auge del Rey Brujo se resuelve y después de sacrificar los permanentes.
- No puedes regresar la misma carta de permanente que sacrificaste.

Baya de Oro, Hija del Río

{1} {U}

Criatura legendaria — Ninfa

1/3

{T}: Mueve un contador de cada tipo que no esté sobre Baya de Oro, Hija del Río de otro permanente objetivo que controlas a Baya de Oro.

{U}, {T}: Mueve uno o más contadores de Baya de Oro a otro permanente objetivo que controlas. Si lo haces, roba una carta.

- Para mover un contador de un permanente a otro, el contador es removido del primer permanente y puesto sobre el segundo. Se aplicará cualquier habilidad que se fije en si un contador es removido o puesto sobre un permanente.

Bestia de guerra de Gorgoroth

{4} {R}

Criatura — Bestia

5/4

Siempre que la Bestia de guerra de Gorgoroth u otra criatura que controlas con fuerza de 4 o más muera, enrola 2 Orcos. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

- Si la Bestia de guerra de Gorgoroth y una o más otras criaturas que controlas con fuerza de 4 o más mueren al mismo tiempo, su habilidad se disparará una vez por cada una de ellas.

Bill el poni

{3}{W}

Criatura legendaria — Caballo

1/4

Cuando Bill el poni entre al campo de batalla, crea dos fichas de Comida. *(Son artefactos con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.”)*

Sacrificar una Comida: Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

- La última habilidad de Bill el poni no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales. Por ejemplo, como el hecho de que dos criaturas luchen no provoca daño de combate, un efecto que hace que la criatura afectada luche contra otra criatura usará igualmente su fuerza para determinar cuánto daño se hace.

Bill Helechal, estafador de Bree

{1}{U}

Criatura legendaria — Bribón humano

2/1

Siempre que Bill Helechal, estafador de Bree sea bloqueado, elige uno:

- Crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color.”)*
- El oponente objetivo gana el control del Caballo objetivo que controlas. Si lo hace, remueves a Bill Helechal del combate y creas tres fichas de Tesoro.

- La habilidad se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas lo bloqueen.
- Si Bill Helechal, estafador de Bree se remueve del combate, permanece girado si estaba girado.

Boromir, Guardián de la Torre

{2}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Vigilancia.

Siempre que un oponente lance un hechizo, si no se usó maná para lanzarlo, contrarresta ese hechizo.

Sacrificar a Boromir, Guardián de la Torre: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno. El Anillo te tienta.

- Los jugadores pueden lanzar hechizos que sepan que Boromir, Guardián de la Torre contrarrestará. Todas las habilidades que se disparan al lanzar hechizos se seguirán disparando y se resolverán según corresponda, y todos los efectos que cuenten cuántos hechizos se lanzan seguirán contando esos hechizos según corresponda.

- Si un hechizo se lanza con un coste alternativo que incluye maná (como el de la habilidad de retrospectiva), la segunda habilidad de Boromir no se disparará y no contrarrestará ese hechizo. De manera similar, si un hechizo se lanza sin pagar su coste de maná, pero el jugador sí pagó maná para sus costes adicionales como los de la habilidad de estímulo o el de la Espina de amatista, la segunda habilidad de Boromir no se disparará y no contrarrestará ese hechizo.

Catapulta de Mordor

{2} {B}

Criatura artefacto — Muro

1/4

Defensor.

Siempre que ataques con uno o más Trasgos y/u Orcos, crea una ficha de criatura artefacto Constructo incolora 2/1 con la habilidad de volar llamada Roca balística que está girada y atacando. Sacrifica esa ficha al final del combate.

- El controlador de la Catapulta de Mordor elige a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la ficha. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que están atacando cualquiera de los Trasgos y/u Orcos.

Celeborn, el Sabio

{3} {G}

Criatura legendaria — Noble elfo

3/3

Siempre que ataques con uno o más Elfos, adivina 1.

Siempre que adivines, Celeborn, el Sabio obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada carta que miraste mientras adivinabas de esta manera.

- La primera habilidad de Celeborn, el Sabio te permite adivinar 1 solo una vez siempre que ataques con uno o más Elfos, sin importar con cuántos Elfos ataques ni a cuántos jugadores ataques.
- La última habilidad de Celeborn, el Sabio se fija en la cantidad de cartas que miraste. Por ejemplo, si debías adivinar 3, pero solo tenías dos cartas en tu biblioteca, Celeborn obtendrá +2/+2.

Cohetes del mago

{1}

Artefacto

Los Cohetes del mago entran al campo de batalla girados.

{X}, {T}, sacrificar los Cohetes del mago: Agrega X manás de cualquier combinación de colores.

Cuando los Cohetes del mago vayan a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

- Debes elegir los colores de maná que producen los Cohetes del mago antes de que su última habilidad haga que robes una carta.

- La última habilidad de los Cohetes del mago se dispara sin importar cómo van a un cementerio desde el campo de batalla.
-

Coro élfico

{3} {G}

Encantamiento

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

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

Las criaturas que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
 - Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
 - El Coro élfico no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos de criatura. Normalmente, esto significa durante tu fase principal cuando la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiar esto.
 - Debes pagar todos los costes del hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
 - La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes realizar otras acciones que normalmente estarían permitidas desde tu mano, como descartarla debido a un efecto o activar una habilidad de ciclo.
-

Cota de mithril

{3}

Artefacto legendario — Equipo

Destello.

Indestructible.

Cuando la Cota de mithril entre al campo de batalla, anéxala a la criatura legendaria objetivo que controlas.

La criatura equipada tiene la habilidad de indestructible.

Equipar {3}.

- Anexar un Equipo con su habilidad disparada de entra al campo de batalla no es lo mismo que usar su habilidad de equipar. No pagas maná por anexarlo y las restricciones de tiempo para las habilidades de equipar no se aplican.
- Si la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal, el Equipo permanece en el campo de batalla desanexado.
- La Cota de mithril no entra al campo de batalla anexada a una criatura. En vez de eso, el Equipo entra al campo de batalla y luego una habilidad disparada lo anexa a una criatura. Puedes lanzar la Cota de mithril aunque no controles ninguna criatura.

Cuerno de la Marca

{2}

Artefacto legendario

Siempre que dos o más criaturas que controlas ataquen a un jugador, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Dos o más criaturas que controlas deben atacar al mismo jugador para que la habilidad del Cuerno de la Marca se dispare. Las criaturas que controlas que ataquen a planeswalkers que controla ese jugador o a batallas que protege ese jugador no contarán para la condición de disparo del Cuerno de la Marca.
- En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada del Cuerno de la Marca se dispara una vez por cada jugador al que ataques con al menos dos criaturas.

Denethor, senescal regente

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Noble humano

2/4

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió bajo tu control este turno, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

{2}, sacrificar otra criatura: Cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- No es necesario que Denethor, senescal regente estuviera en el campo de batalla cuando murió la criatura. Por ejemplo, si una criatura muere durante el combate en tu turno y lanzas a Denethor, senescal regente durante tu segunda fase principal, su primera habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La primera habilidad de Denethor, senescal regente solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron bajo tu control este turno. Sin embargo, si no murió ninguna criatura bajo tu control este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura bajo tu control durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Devenir en leyenda

{W}{W}

Instantáneo

Pon el permanente histórico objetivo que no sea tierra en la biblioteca de su propietario en cuarto lugar desde la parte superior. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

- Si al controlador del permanente objetivo le quedan dos o menos cartas en la biblioteca cuando Devenir en leyenda se resuelve, ese permanente se convierte en la carta del fondo su biblioteca.
-

El Anillo Único

{4}

Artefacto legendario

Indestructible.

Cuando El Anillo Único entre al campo de batalla, si lo lanzaste, gana protección contra todo hasta tu próximo turno.

Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 1 vida por cada contador de cometido sobre El Anillo Único.

{T}: Pon un contador de cometido sobre El Anillo Único, luego roba una carta por cada contador de cometido sobre El Anillo Único.

- Si un jugador tiene protección contra todo, significa tres cosas: 1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. 2) No se pueden anexas Auras a ese jugador. 3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
- Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti puede hacer que descartes cartas igualmente. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fueras a recibir.
- Ganar protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- En general, la protección contra todo prevendrá el daño que se te fuera a hacer, pero hay daño que no se puede prevenir. En este caso, dicho daño reducirá tu total de vidas de forma normal.

El balrog, el Daño de Durin

{5} {B} {R}

Criatura legendaria — Demonio avatar

7/5

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada permanente sacrificado este turno.

Prisa.

El balrog, el Daño de Durin no puede ser bloqueado excepto por criaturas legendarias.

Cuando El balrog muera, destruye el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente.

- La primera habilidad de El balrog, el Daño de Durin no puede reducir su coste a menos de {B} {R}.
 - La primera habilidad de El balrog, el Daño de Durin cuenta cada permanente que fue sacrificado este turno por cualquier jugador.
-

El Guardián del Agua

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Kraken

9/9

El Guardián del Agua entra al campo de batalla girado con nueve contadores de aturdimiento sobre él. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Siempre que robes una carta durante el turno de un oponente, crea una ficha de criatura Tentáculo azul 1/1. Siempre que un Tentáculo que controlas muera, endereza hasta un Kraken objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre hasta un permanente objetivo que no sea tierra.

- Para la última habilidad, el Kraken objetivo puede ser (y probablemente será) El Guardián del Agua. Si lo es y tiene al menos un contador de aturdimiento sobre él, removerás un contador de aturdimiento de él en vez de enderezarlo.

El viejo Hombre-Sauce

{2}{B}{G}

Criatura legendaria — Pueblo-arbóreo

/

Tanto la fuerza como la resistencia de El viejo Hombre-Sauce son iguales a la cantidad de tierras que controlas. Siempre que El viejo Hombre-Sauce ataque, puedes sacrificar otra criatura o una ficha. Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de El viejo Hombre-Sauce cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas una criatura o una ficha 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.

Ella-Laraña, hija de Ungoliant

{4}{B}{G}

Criatura legendaria — Demonio araña

8/8

Toque mortal, rebatir {2}.

Las otras Arañas que controlas tienen las habilidades de toque mortal y rebatir {2}.

Siempre que muera otra criatura que recibió daño de una Araña que controlas este turno, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es un artefacto Comida con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas” y pierde todos los otros tipos de carta.

- La ficha copia la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla antes de morir, no tal y como existe en el cementerio.

- Excepto por ser un artefacto Comida, tener la habilidad activada mencionada y perder todos los otros tipos y subtipos de carta, la ficha copia solo lo que estaba impreso en la criatura original (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura estaba enderezada o girada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha nueva que se crea copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas más arriba.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura elegida también funcionará.
- Como la ficha es un artefacto Comida y no una criatura, no puede atacar ni bloquear a menos que se convierta en una criatura de alguna manera.

Elrond, maestro de la curación

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Noble elfo

4/4

Siempre que adivines, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta X criaturas objetivo, donde X es la cantidad de cartas que miraste mientras adivinabas de esta manera.

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar una carta.

- La primera habilidad de Elrond, maestro de la curación se fija en la cantidad de cartas que miraste. Por ejemplo, si debías adivinar 3, pero solo tenías dos cartas en tu biblioteca, X será 2.
- Si dos criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas se convierten en el objetivo del mismo hechizo o habilidad que controla un oponente, la última habilidad de Elrond, maestro de la curación se disparará dos veces.

Éomer, mariscal de Rohan

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Prisa.

Siempre que una o más otras criaturas legendarias atacantes que controlas mueran, endereza todas las criaturas que controlas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si Éomer, mariscal de Rohan y una o más otras criaturas legendarias atacantes que controlas mueren al mismo tiempo (probablemente por el daño de combate), se disparará la última habilidad de Éomer, mariscal de Rohan.
- Ten en cuenta que la habilidad disparada de Éomer, mariscal de Rohan no te proporciona ninguna fase principal adicional. Esto significa que se pasará directamente del paso de final del combate de una fase de combate al paso de inicio del combate de la siguiente fase.

Éowyn, caballero valiente

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Caballero humano

3/4

Prisa.

Cuando Éowyn, caballero valiente entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente con mayor fuerza. Las criaturas legendarias que controlas ganan protección contra todos los colores de esa criatura hasta el final del turno.

- Éowyn, caballero valiente se fija en los colores de la criatura justo antes de que dejase el campo de batalla. Podrían ser distintos a los colores de la carta de criatura en el exilio (por ejemplo, si se le aplicaba un efecto de copia en el campo de batalla).

Éowyn, dama de Rohan

{2} {W}

Criatura legendaria — Noble humano

2/4

Al comienzo del combate en tu turno, la criatura objetivo gana a tu elección la habilidad de dañar primero o vigilancia hasta el final del turno. Si esa criatura está equipada, en vez de eso, gana las habilidades de dañar primero y vigilancia hasta el final del turno.

Te cuesta {1} menos activar las habilidades de equipar.

- La última habilidad de Éowyn, dama de Rohan reduce solo la cantidad de maná genérico de las habilidades de equipar. Por ejemplo, reducirá un coste de equipar de {1} a {0}, pero no tendrá efecto en un coste de equipar de {G}.
- Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una distinta que las anexa a una criatura. Reconfigurar no es una habilidad de equipar y los costes de la habilidad de reconfigurar no se reducen con la última habilidad de Éowyn, dama de Rohan. Las habilidades de equipar con variantes o restricciones, como la habilidad de “equipar Humano” de la Espada de los dúnedain, siguen siendo habilidades de equipar y sus costes se reducen con la última habilidad de Éowyn, dama de Rohan.

Erkenbrand, señor del Folde Oeste

{3}{R}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Siempre que Erkenbrand, señor del Folde Oeste u otro Humano entre al campo de batalla bajo tu control, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de Erkenbrand, señor del Folde Oeste afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no se verán afectadas.

Estocada de hobbit

{1}{W}

Instantáneo

La Estocada de hobbit hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es la cantidad de criaturas que controlas más la cantidad de Comidas que controlas.

- Si una Comida que controlas también es una criatura, se contará dos veces.

Exhibición de poderío

{1}{R}{R}

Instantáneo

Este hechizo no se puede copiar.

Copia cualquier cantidad de hechizos de instantáneo y/o de conjuro objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

- La primera habilidad de la Exhibición de poderío solo funciona en la pila. Se puede copiar desde tu cementerio, tu mano o cualquier otra zona.
- Si copias varios hechizos con la Exhibición de poderío, puedes poner las copias en la pila en cualquier orden.
- Si lanzas la Exhibición de poderío, puedes, como mucho, hacer una copia de cada hechizo de instantáneo y de conjuro en la pila. No es posible que una Exhibición de poderío copie el mismo hechizo varias veces.
- Las copias tendrán los mismos objetivos que los hechizos que están copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Las copias se crean en la pila, así que no se “lanzan”. Crear las copias no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Si un hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si 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 un hechizo copiado. 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 un hechizo dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores a objetivos.
- Todas las elecciones que se toman en cuanto un hechizo se resuelve no se habrán realizado aún una vez que se copie. Estas elecciones se realizarán por separado en cuanto la copia se resuelva.

Extorsión de Sauron

{1}{U}{B}

Instantáneo

Elige un oponente. Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca y las separa en un montón boca abajo y un montón boca arriba. Pon un montón en tu mano y el otro en tu cementerio. El Anillo te tienta.

- Elige un único oponente para que mire las cuatro primeras cartas de tu biblioteca y las ponga en montones. Los demás jugadores no pueden mirar, pero pueden ofrecer consejos sin saber qué cartas son. El jugador que mira puede elegir la información que comparte con los demás si quiere consejo sobre cómo dividir la cantidad de cartas, pero ese jugador no tiene por qué compartir información.
- No tienes que mostrar las cartas del montón boca abajo si lo pones en tu mano.
- El oponente puede dividir las cartas en un montón de cuatro y un montón de cero. El montón de cuatro cartas puede ser el montón boca arriba o el montón boca abajo.

Fangorn, pastor de árboles

{4}{G}{G}{G}

Criatura legendaria — Pueblo-arbóreo

4/10

Los Pueblo-arbóreos que controlas tienen la habilidad de vigilancia.

Siempre que uno o más Pueblo-arbóreos que controlas ataquen, agrega el doble de esa cantidad de {G}.

No pierdes el maná verde que no hayas usado en cuanto terminan los pasos y las fases.

- Puedes mantener el maná verde en tu reserva de maná indefinidamente mientras Fangorn, pastor de árboles esté en el campo de batalla. Eso significa que, si agregas un maná verde a tu reserva de maná durante un paso o fase, puedes usarlo durante un paso o fase posterior, o incluso en un turno posterior. Otros tipos de maná seguirán vaciándose de tu reserva de maná en cuanto termine cada paso o fase.
- Si un maná verde que agregas a tu reserva de maná tiene ciertas restricciones o condiciones asociadas con él (por ejemplo, si fue producido por el Gran salón de la ciudadela), estas se aplicarán a ese maná, al margen de cuándo lo uses.
- Una vez que Fangorn, pastor de árboles deja el campo de batalla, tienes hasta el final del paso o fase actual para usar cualquier maná verde que haya en tu reserva de maná antes de que también se vacíe de forma normal. No hay ninguna penalización asociada con esto, excepto la pérdida del maná.

Faramir, comandante de campo
{3}{W}
Criatura legendaria — Soldado humano
3/3

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió bajo tu control este turno, roba una carta.
Siempre que el Anillo te tiente, si eliges una criatura que no sea Faramir, comandante de campo como tu portador del Anillo, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.

- No es necesario que Faramir, comandante de campo estuviera en el campo de batalla cuando murió la criatura. Por ejemplo, si una criatura muere durante el combate en tu turno y lanzas a Faramir, comandante de campo durante tu segunda fase principal, su primera habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La primera habilidad de Faramir, comandante de campo solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron bajo tu control este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura bajo tu control este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura bajo tu control durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Faramir, príncipe de Ithilien
{2}{W}{U}
Criatura legendaria — Noble humano
3/3

Al comienzo de tu paso final, elige un oponente. Al comienzo del próximo paso final de ese jugador, robas una carta si no te atacó ese turno. De lo contrario, crea tres fichas de criatura Soldado Humano blancas 1/1.

- Atacar a un planeswalker que controlas o a una batalla que proteges no cuenta como atacarte.

Forjar de nuevo
{2}{W}
Encantamiento
Cuando Forjar de nuevo entre al campo de batalla, regresa la carta de Equipo objetivo de tu cementerio al campo de batalla.
Mientras sea tu turno, puedes activar las habilidades de equipar en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.
Puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de equipar de la primera habilidad de equipar que actives durante cada uno de tus turnos.

- Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una distinta que las anexa a una criatura. La habilidad de reconfigurar no es una habilidad de equipar. Las habilidades de reconfigurar no se pueden activar a velocidad de instantáneo con la segunda habilidad de Forjar de nuevo, y no puedes pagar {0} en lugar de pagar su coste de reconfigurar con la última habilidad de Forjar de nuevo. Las habilidades de equipar con variantes o restricciones, como la habilidad de “equipar Humano” de la

Espada de los dúnedain, siguen siendo habilidades de equipar y puedes pagar {0} en lugar de pagar su coste.

Frasco de Galadriel

{3}

Artefacto legendario

Si fueras a robar una carta mientras no tienes cartas en la mano, en vez de eso, roba dos cartas.

Si fueras a ganar vidas mientras tienes 5 vidas o menos, en vez de eso, ganas el doble de esa cantidad de vidas.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.
 - Si se te pide que robes más de una carta, las robas de una en una. Por ejemplo, si controlas el Frasco de Galadriel, no tienes cartas en la mano y se te pide que “robes dos cartas”, tu primer robo de cartas se reemplaza por robar dos cartas y luego robarás la segunda carta de la instrucción original. En total, robarás tres cartas.
 - Si de alguna manera controlas más de una copia del Frasco de Galadriel, cada una agregará una carta. Por ejemplo, si controlas dos copias del Frasco de Galadriel y fueses a robar una carta mientras no tienes cartas en la mano, el efecto de una de las copias del Frasco de Galadriel reemplazará el evento “roba una carta” por “roba dos cartas”. El efecto de la otra copia del Frasco de Galadriel reemplazará el robo de la primera de esas dos cartas por “roba dos cartas”. En total, robarías tres cartas.
 - Las segundas habilidades de varias copias del Frasco de Galadriel se acumulan. Si controlas dos copias, la cantidad de vidas que ganas mientras tienes 5 vidas o menos se multiplicará por 4. Tres copias del Frasco multiplican esa cantidad de vidas por 8. Y así hasta la saciedad.
 - Si un efecto fuese a fijar tu total de vidas a una cantidad específica que es mayor que tu total de vidas actual, ese efecto hace que ganes una cantidad de vidas igual a la diferencia. Si tu total de vidas es de 5 o menos, el Frasco de Galadriel duplicará la cantidad de vidas que ese efecto haría que ganases. Por ejemplo, si tienes 3 vidas y un efecto dice que tu total de vidas “se convierte en 10”, ganarías 7 vidas, las cuales se duplicarían a 14 por el Frasco. Así, tu total de vidas se convertiría en 17.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la segunda habilidad del Frasco de Galadriel se aplique, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
-

Frodo Bolsón

{G} {W}

Criatura legendaria — Explorador mediano

1/3

Siempre que Frodo Bolsón u otra criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, el Anillo te tiente.

Mientras Frodo sea tu portador del Anillo, debe ser bloqueado si se puede.

- Si Frodo Bolsón es tu portador del Anillo, solo se necesita una criatura para bloquearlo. Las otras criaturas también pueden bloquearlo, bloquear otras criaturas o no bloquear en absoluto.

- Si Frodo Bolsón es tu portador del Anillo, pero cada criatura que controla el jugador defensor no puede bloquear por cualquier motivo (como por tener más fuerza que Frodo junto con la primera habilidad del emblema El Anillo), Frodo Bolsón no es bloqueado. Si hay un coste asociado con bloquear a Frodo Bolsón, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.

Frodo, la ruina de Sauron

{W}

Criatura legendaria — Ciudadano mediano

1/2

{W/B}{W/B}: Si Frodo, la ruina de Sauron es un Ciudadano, se convierte en un Explorador Mediano con fuerza y resistencia base de 2/3 y la habilidad de vínculo vital.

{B}{B}{B}: Si Frodo es un Explorador, se convierte en un Bribón Mediano con “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde el juego si el Anillo te tentó cuatro o más veces este juego. De lo contrario, el Anillo te tienta”.

- Ninguna de estas habilidades tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que Frodo, la ruina de Sauron deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Puedes activar las habilidades de Frodo, la ruina de Sauron independientemente de sus tipos de criatura. Cada una de esas habilidades verifica los tipos de criatura de Frodo cuando se resuelve. Si Frodo, la ruina de Sauron no es del tipo de criatura adecuado en ese momento, esa habilidad no hace nada.
- La primera habilidad de Frodo, la ruina de Sauron verifica si es un Ciudadano, y su segunda habilidad verifica si es un Explorador. No importa cómo se convirtió en el tipo de criatura adecuado.

Furia de Gimli

{1}{R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+2 hasta el final del turno. Si es legendaria, también gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- La Furia de Gimli se fija en si la criatura es legendaria en cuanto se resuelve. Si el objetivo no es legendario en cuanto se lanza el hechizo, pero se convierte en legendario antes de que el hechizo se resuelva, esa criatura ganará la habilidad de arrollar.

Galadriel de Lothlórien

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Noble elfo

3/3

Siempre que el Anillo te tienta, si eliges una criatura que no sea Galadriel de Lothlórien como tu portador del Anillo, adivina 3.

Siempre que adivines, puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si se muestra una carta de tierra de esta manera, ponla en el campo de batalla girada.

- Acabas de adivinar antes de mostrar la primera carta de tu biblioteca.
-

Gandalf, amigo de la Comarca

{3}{U}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

2/4

Destello.

Puedes lanzar los hechizos de conjuro como si tuvieran la habilidad de destello.

Siempre que el Anillo te tiene, si eliges una criatura que no sea Gandalf, amigo de la Comarca como tu portador del Anillo, roba una carta.

- La segunda habilidad solo se aplica al lanzamiento de hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
-

Gandalf el Blanco

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

4/5

Destello.

Puedes lanzar los hechizos legendarios y los hechizos de artefacto como si tuvieran la habilidad de destello.

Si un permanente legendario o un artefacto que entra o deja el campo de batalla hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- La segunda habilidad solo se aplica al lanzamiento de hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.
- Gandalf el Blanco afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla y de deja el campo de batalla de un permanente, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente entra o deja el campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de Gandalf el Blanco. Por ejemplo, una criatura legendaria que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- Tampoco afecta a las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla”, como elegir un color con el Guantelete de poder.
- No necesitas controlar el permanente que entra o deja el campo de batalla, solo el permanente que tiene la habilidad disparada.
- El efecto de Gandalf el Blanco 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 para cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si de alguna manera controlas dos copias de Gandalf el Blanco, un permanente legendario o un artefacto que entre o deje el campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera

copia de Gandalf el Blanco hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.

- Si un permanente legendario o un artefacto que entra o deja el campo de batalla al mismo tiempo que Gandalf el Blanco (incluyendo al mismo Gandalf el Blanco) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a permanentes legendarios o a artefactos ni a cuando algo “deja el campo de batalla”. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que una criatura muera” se dispararía dos veces si una criatura legendaria o una criatura artefacto muere mientras Gandalf el Blanco está en el campo de batalla, así como una habilidad que se dispara “siempre que un permanente vaya a un cementerio desde el campo de batalla”.
- Mira cada permanente legendario y cada artefacto tal como existen en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos, para determinar si alguna habilidad disparada se disparará varias veces. Por ejemplo, si muere una criatura que no es legendaria y que se convirtió en legendaria (probablemente porque es el portador del Anillo de un jugador), una habilidad que se dispara cuando deja el campo de batalla se dispara dos veces.
- Una habilidad de un permanente que se dispara cuando una carta va a un cementerio “desde cualquier parte” se dispara dos veces solo si Gandalf el Blanco y ese permanente siguen en el campo de batalla inmediatamente después de que el permanente legendario o el artefacto vaya al cementerio desde el campo de batalla. Por ejemplo, en el caso de que controles tanto a Gandalf el Blanco como a Sefris de la sabiduría oculta, si otra criatura legendaria que controlas muere, la primera habilidad de Sefris se disparará dos veces. Pero, si Gandalf el Blanco muere, la primera habilidad de Sefris solo se disparará una vez.

Gandalf el Gris

{3}{U}{R}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

3/4

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, elige uno que no haya sido elegido:

- Puedes girar o enderezar el permanente objetivo.
 - Gandalf el Gris hace 3 puntos de daño a cada oponente.
 - Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.
 - Pon a Gandalf en la parte superior de la biblioteca de su propietario.
- Eliges el modo en cuanto la habilidad disparada va a la pila. Puedes elegir un modo que requiera objetivos solo si hay objetivos legales disponibles.
 - Si la habilidad no se resuelve (ya sea porque su objetivo se convierte en ilegal o porque un hechizo o habilidad la contrarresta), el modo elegido para ese disparo de la habilidad sigue contando como que se eligió.
 - La frase “que no haya sido elegido” solo se refiere a esa copia de Gandalf el Gris. Si Gandalf el Gris deja el campo de batalla (probablemente por el cuarto modo de su habilidad) y luego regresa al campo de batalla más adelante, será un nuevo objeto que no recordará los modos elegidos cuando estuvo en el campo de batalla por última vez.
 - No importa quién eligió un modo. Por ejemplo, si controlas a Gandalf el Gris, elegiste los dos primeros modos y un oponente gana el control de Gandalf el Gris, ese jugador puede elegir solo el tercer o el cuarto modo.

Gimli, contador de muertes

{3} {R}

Criatura legendaria — Guerrero enano

4/3

Arrolla.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, Gimli, contador de muertes hace 1 punto de daño al controlador de esa criatura.

- Si Gimli, contador de muertes muere al mismo tiempo que una o más criaturas que controla un oponente, la última habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.

Gimli, vengador afligido

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero enano

3/2

Gimli, vengador afligido tiene la habilidad de indestructible mientras dos o más criaturas hayan muerto bajo tu control este turno.

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre Gimli. Cuando esta habilidad se resuelve por tercera vez este turno, Gimli lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- No es necesario que Gimli, vengador afligido haya estado en el campo de batalla cuando las criaturas murieron bajo tu control para que la primera habilidad las cuente. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas mueren durante el combate en tu turno y lanzas a Gimli, vengador afligido durante tu segunda fase principal, tendrá la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
- No eliges un objetivo para la última habilidad de Gimli, vengador afligido cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando su última habilidad se resuelve por tercera vez en un turno. Puedes elegir un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Glamdring

{2}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de dañar primero y obtiene +1/+0 por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a un jugador, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano con valor de maná menor o igual que ese daño sin pagar su coste de maná.

Equipar {3}.

- Si lanzas un hechizo usando la habilidad disparada de Glamdring, lo haces como parte de la resolución de la habilidad. No puedes esperar para lanzar el hechizo más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de 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 el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Glóin, emisario enano

{2} {R}

Criatura legendaria — Enano consejero

3/3

Siempre que lances un hechizo histórico, crea una ficha de Tesoro. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno. *(Los artefactos, las Sagas y las cartas legendarias son cartas históricas.)*

{T}, sacrificar un Tesoro: Incita a la criatura objetivo. *(Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*

- 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 tampoco tiene que 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 cada uno de tus oponentes, la criatura debe atacar a un oponente (en lugar de a un planeswalker o a una batalla), pero tú eliges a qué oponente ataca.

Glorfindel, rescatador audaz

{2} {G}

Criatura legendaria — Noble elfo

3/2

Siempre que adivines, elige uno y Glorfindel, rescatador audaz obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Glorfindel debe ser bloqueado este turno si se puede.
- Glorfindel no puede ser bloqueado por más de una criatura cada combate este turno.

- Si eliges el primer modo para la habilidad disparada de Glorfindel, rescatador audaz, solo hace falta que lo bloquee una criatura. Las otras criaturas también pueden bloquearlo (a menos que también hayas elegido el segundo modo para la habilidad disparada de Glorfindel, rescatador audaz este turno) y pueden bloquear otras criaturas o no bloquear nada.
 - Si eliges el primer modo para la habilidad disparada de Glorfindel, rescatador audaz, pero cada criatura que controla el jugador defensor no puede por cualquier motivo (como por estar girada), entonces Glorfindel, rescatador audaz no es bloqueado. Si hay un coste asociado con bloquear a Glorfindel, rescatador audaz, el jugador defensor no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco se tiene que bloquear.
-

Gorbag de Minas Morgul

{1} {B}

Criatura legendaria — Soldado orco

2/2

Siempre que un Trasgo u Orco que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificarlo. Cuando lo hagas, elige uno:

- Roba una carta.
 - Crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}", sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color*.)
- No eliges un modo para la habilidad de Gorbag de Minas Morgul cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad "reflexiva" cuando sacrificas un Trasgo u Orco de esta manera. Eliges un modo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
-

Granjero de la Cuaderna del Este

{2} {W}

Criatura — Plebeyo mediano

2/3

Cuando el Granjero de la Cuaderna del Este entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida. Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada Comida que controlas.

(*Una ficha de Comida es un artefacto con "{2}", {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas*.)

- No eliges un objetivo para la habilidad del Granjero de la Cuaderna del Este cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad "reflexiva" cuando creas una ficha de Comida 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.
-

Gríma Lengua de Serpiente

{2} {B}

Criatura legendaria — Consejero humano

1/4

Tus oponentes no pueden ganar vidas.

{T}, sacrificar otra criatura: El jugador objetivo pierde 1 vida. Si la criatura sacrificada era legendaria, enrola 2

Orcos.

- Los hechizos y habilidades que hagan que los oponentes ganen vidas se resuelven igualmente mientras Gríma Lengua de Serpiente está en el campo de batalla. Ningún oponente ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad seguirá ocurriendo.
 - Si un efecto determina que el total de vidas de un oponente es una cantidad mayor que el total de vidas actual de ese oponente mientras Gríma Lengua de Serpiente está en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.
 - La habilidad activada de Gríma Lengua de Serpiente se fija en si la criatura sacrificada era legendaria tal y como existió por última vez en el campo de batalla. No importa si es legendaria o no en el cementerio.
-

Grishnákh, instigador temerario

{2} {R}

Criatura legendaria — Soldado trasgo

1/1

Cuando Grishnákh, instigador temerario entre al campo de batalla, enrola 2 Orcos. Cuando lo hagas, hasta el final del turno, gana el control de la criatura objetivo que no sea legendaria que controla un oponente con fuerza menor o igual que la fuerza del Ejército enrolado.

Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- No eliges un objetivo para la habilidad de Grishnákh, instigador temerario cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando enrolas Orcos 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.
-

Herida de puñal de Morgul

{1} {B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -3/-0 y tiene “Al comienzo de tu mantenimiento, exilia esta criatura a menos que pagues 2 vidas”.

- El controlador de la criatura elige si quiere pagar 2 vidas o no en cuanto la habilidad disparada se resuelve.
-

Herrera de Erebor
{1} {R}
Criatura — Artífice enano
2/1

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, la Herrera de Erebor hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La habilidad disparada de la Herrera de Erebor se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.
-

Hobbit ágil
{1} {W}
Criatura — Plebeyo mediano
1/3

Siempre que el Hobbit ágil ataque, puedes sacrificar una Comida o pagar {2} {W}. Cuando lo hagas, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Hobbit ágil cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas una Comida o pagas {2} {W} 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.
-

Incursión de los orcos
{3} {R}
Conjuro
Enrola 2 Orcos. Cuando lo hagas, la Incursión de los orcos hace X puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente, donde X es la fuerza del Ejército enrolado. *(Para enrolar 2 Orcos, pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

- No eliges un objetivo para la Incursión de los orcos en el momento en el que la lanzas. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando enrolas Orcos 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.
-

Inscripción ígnea
{2} {R}
Encantamiento
Cuando la Inscripción ígnea entre al campo de batalla, el Anillo te tienta.
Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, la Inscripción ígnea hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- La segunda habilidad disparada de la Inscripción ígnea se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara.

La canción de baño

{3} {U}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Roba dos cartas, luego descarta una carta.

III — Baraja cualquier cantidad de cartas objetivo de tu cementerio en tu biblioteca. Agrega {U} {U}.

- La última habilidad de capítulo de La canción de baño no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Puedes no elegir ningún objetivo para la última habilidad de capítulo de La canción de baño solo para agregar {U} {U}. Sin embargo, si eliges objetivos y todos esos objetivos son ilegales en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No agregarás {U} {U}.

La destrucción de Cair Andros

{2} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controla un oponente reciba daño sobrante que no sea de combate, enrola X Orcos, donde X es ese daño sobrante. *(Pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

{7} {R}: La destrucción de Cair Andros hace 7 puntos de daño a la criatura objetivo.

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

La traición de Isengard

{2} {U}

Conjuro

Pon hasta una carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Enrola 2 Orcos. *(Para enrolar 2 Orcos, pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas.*

También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)

- Puedes lanzar La traición de Isengard sin un objetivo solo para enrolar Orcos. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que La traición de Isengard intente resolverse, La traición de Isengard no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No enrolarás Orcos.
-

La valentía de Pippin

{G}

Instantáneo

Puedes sacrificar una Comida. Si lo haces, la criatura objetivo obtiene +4/+4 hasta el final del turno. De lo contrario, esa criatura obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Eliges una criatura objetivo en cuanto lanzas La valentía de Pippin, pero no eliges si quieres sacrificar una Comida hasta que el hechizo se resuelve.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando La valentía de Pippin intenta resolverse, La valentía de Pippin se remueve de la pila. No podrás sacrificar una Comida.
 - Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar el Pan de lembas con La valentía de Pippin.
-

Landroval, testigo del horizonte

{4} {W}

Criatura legendaria — Noble ave

3/4

Vuela.

Siempre que dos o más criaturas que controlas ataquen a un jugador, la criatura atacante objetivo sin la habilidad de volar gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Dos o más criaturas que controlas deben atacar al mismo jugador para que la habilidad de Landroval, testigo del horizonte se dispare. Las criaturas que controlas que ataquen a planeswalkers que controla ese jugador o a batallas que protege ese jugador no contarán para la condición de disparo de Landroval, testigo del horizonte.
 - En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada de Landroval, testigo del horizonte se dispara una vez por cada jugador al que ataques con al menos dos criaturas.
-

Latigazo del balrog

{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura o paga {4}.

Destruye la criatura objetivo.

- Debes sacrificar exactamente una criatura o pagar {4} adicionales para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin pagar uno de estos costes y tampoco puedes pagar varias veces.
 - Los jugadores solo pueden responder al Latigazo del balrog después de que se lance y todos sus costes se paguen. Nadie puede intentar destruir la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo o para hacer que cueste más maná.
-

Legolas, arquero magistral
{1}{G}{G}
Criatura legendaria — Arquero elfo
1/4

Alcance.

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a Legolas, arquero magistral, pon un contador +1/+1 sobre Legolas.

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que no controlas, Legolas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a hasta una criatura objetivo.

- Las habilidades disparadas de Legolas, arquero magistral se resuelven antes que los hechizos que hicieron que se dispararan. Se resuelven incluso si esos hechizos son contrarrestados.
- La última habilidad de Legolas, arquero magistral se dispara cuando lanzas un hechizo que tiene varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea una criatura que no controlas. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que hace objetivo varias veces a una criatura que no controlas ni si hace objetivo a varias criaturas que no controlas.
- Si lanzas un hechizo que hace objetivo a Legolas, arquero magistral y a al menos una criatura que no controlas, las dos habilidades de Legolas, arquero magistral se dispararán. Eliges en qué orden van a la pila esos disparos.

Legolas, contador de muertes
{2}{G}{U}
Criatura legendaria — Arquero elfo
2/3

Alcance.

Siempre que adivines, si Legolas, contador de muertes está girado, puedes enderezarlo. Haz esto solo una vez por turno.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, pon un contador +1/+1 sobre Legolas.

- “Haz esto solo una vez por turno” te permite elegir si enderezas o no a Legolas en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si no lo enderezas, la habilidad se disparará de nuevo la próxima vez que se cumpla la condición. Una vez que eliges hacerlo, la habilidad ya no se disparará más durante el resto del turno.

Libro de Mazarbul

{2}{R}

Encantamiento — Saga

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

I — Enrola 1 Orco. *(Pon un contador +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

II — Enrola 2 Orcos.

III — Las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- La última habilidad de capítulo afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entran bajo tu control más adelante en el turno no se verán afectadas.
-

Llama de Anor

{1} {U} {R}

Instantáneo

Elige uno. Si controlas un Hechicero al lanzar este hechizo, en vez de eso, puedes elegir dos.

- El jugador objetivo roba dos cartas.
 - Destruye el artefacto objetivo.
 - La Llama de Anor hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.
- Una vez que lances la Llama de Anor y elijas dos modos, no importa lo que le ocurra al Hechicero que controlas en respuesta a ello. La Llama de Anor seguirá teniendo dos modos elegidos.
-

Llamada del Anillo

{1} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, el Anillo te tienta.

Siempre que elijas una criatura como tu portador del Anillo, puedes pagar 2 vidas. Si lo haces, roba una carta.

- La última habilidad de la Llamada del Anillo se disparará en cualquier momento en que elijas una criatura como tu portador del Anillo, incluso si esa criatura ya era tu portador del Anillo.
 - Si el Anillo te tienta, pero no puedes elegir una criatura como tu portador del Anillo (probablemente porque no controles ninguna criatura), la última habilidad de la Llamada del Anillo no se disparará.
-

Lobelia Sacovilla-Bolsón

{2} {B}

Criatura legendaria — Ciudadano mediano

2/3

Destello.

Amenaza.

Cuando Lobelia Sacovilla-Bolsón entre al campo de batalla, exilia la carta de criatura objetivo del cementerio de un oponente que haya ido allí desde el campo de batalla este turno. Luego, crea X fichas de Tesoro, donde X es la fuerza de la carta exiliada.

- Usa la fuerza de la carta tal y como existió por última vez en el cementerio para determinar el valor de X.
-

Lotho, oficial corrupto

{W}{B}

Criatura legendaria — Bribón mediano

2/1

Siempre que un jugador lance su segundo hechizo cada turno, pierdes 1 vida y creas una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".*)

- Los hechizos que se lanzaron antes que Lotho, oficial corrupto cuentan. Si Lotho, oficial corrupto fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el siguiente hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
-

Maestros arqueros orcos

{1}{B}

Criatura — Arquero orco

1/1

Destello.

Cuando los Maestros arqueros orcos entren al campo de batalla y siempre que un oponente robe una carta, excepto la primera que roba en cada uno de sus pasos de robar, los Maestros arqueros orcos hacen 1 punto de daño a cualquier objetivo. Luego, enrola 1 Orco.

- Si un hechizo o habilidad hace que un oponente ponga cartas en su mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.
-

Mantecona, posadero de Bree

{2}{G}{W}

Criatura legendaria — Plebeyo humano

3/3

Al comienzo de tu paso final, si no controlas una Comida, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

- La habilidad de Mantecona, posadero de Bree verifica si controlas una Comida al comienzo de tu paso final. Si es así, la habilidad no se disparará.
 - Si la habilidad se dispara, pero controlas una Comida cuando intente resolverse, la habilidad no hará nada. No se creará ninguna Comida.
-

Mauhúr, capitán uruk-hai

{B}{R}

Criatura legendaria — Soldado orco

2/2

Amenaza.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre un Ejército, Trasgo u Orco que controlas, en vez de eso, se pone esa misma cantidad de contadores +1/+1 más uno sobre él.

- La última habilidad de Mauhúr se aplica a los contadores que se ponen sobre las fichas de Ejército cuando enrolas Orcos (o Zombies, o cualquier otra cosa).

Mediana exultante

{G}

Criatura — Ciudadano mediano

1/2

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega un maná de cualquier color. Usa este maná solo para lanzar un hechizo legendario, y ese hechizo no puede ser contrarrestado.

- El hechizo legendario no puede ser contrarrestado si el maná producido por la Mediana exultante se usa para pagar cualquier parte del coste del hechizo, incluso un coste adicional o un coste alternativo. Esto sucede incluso si pagas un coste adicional mientras lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”.
- Si se copia el hechizo legendario que lanzas de esta manera, la copia puede ser contrarrestada.

Meneldor, salvador veloz

{3}{U}

Criatura legendaria — Soldado ave

3/3

Vuela.

Siempre que Meneldor, salvador veloz haga daño de combate a un jugador, exilia hasta una criatura objetivo de la cual eres propietario y luego regresa al campo de batalla bajo tu control.

- La segunda habilidad de Meneldor puede hacer objetivo a cualquier permanente del cual eres propietario, incluidos aquellos controlados por otro jugador.
- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Meriadoc Brandigamo

{1}{G}

Criatura legendaria — Ciudadano mediano

2/2

Siempre que uno o más Medianos que controlas ataquen a un jugador, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

- La habilidad de Meriadoc Brandigamo hace que crees solo una ficha de Comida por cada jugador al que atacas con un Mediano, sin importar con cuántos Medianos los atacas después del primero.
- Los Medianos que ataquen a un planeswalker o a una batalla no harán que se dispare la habilidad de Meriadoc Brandigamo.

Merodeador de Moria

{R}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

1/1

Daña dos veces.

Siempre que un Trasgo u Orco que controlas haga daño de combate a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una carta con la última habilidad del Merodeador de Moria y, si es un hechizo, debes pagar sus costes para lanzarlo.

Merry, escudero de Rohan

{R}{W}

Criatura legendaria — Caballero mediano

2/2

Prisa.

Merry, escudero de Rohan tiene la habilidad de dañar primero mientras esté equipado.

Siempre que ataques con Merry y otra criatura legendaria, roba una carta.

- Merry y la otra criatura legendaria atacante no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.

Montaraces de Ithilien

{2}{U}{U}

Criatura — Guardabosque humano

3/3

Vigilancia.

Cuando los Montaraces de Ithilien entren al campo de batalla, gana el control de hasta una criatura objetivo con menor fuerza mientras controles los Montaraces de Ithilien. Luego, el Anillo te tienta.

- Cuando la habilidad de los Montaraces de Ithilien se dispara, puedes elegir no hacer objetivo a una criatura solo para que el Anillo te tiente. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El Anillo no te tentará.
 - La habilidad disparada de los Montaraces de Ithilien te permite ganar el control de una criatura si tiene menos fuerza que los Montaraces de Ithilien en el momento en que eliges el objetivo y en el momento en que la habilidad se resuelve. Después de eso, no importa la fuerza de la criatura: seguirás controlándola mientras controles los Montaraces de Ithilien.
 - Si ganas el control de una criatura con la habilidad disparada, puedes elegir inmediatamente esa criatura como tu portador del Anillo en cuanto el Anillo te tiente.
-

Monte del Destino

Tierra legendaria

{T}, pagar 1 vida: Agrega {B} o {R}.

{1}{B}{R}, {T}: El Monte del Destino hace 1 punto de daño a cada oponente.

{5}{B}{R}, {T}, sacrificar el Monte del Destino y un artefacto legendario: Elige hasta dos criaturas, luego destruye el resto. Activa esto solo como un conjuro.

- Para la última habilidad, ninguna de las criaturas elegidas son objetivos de la habilidad. Puedes elegir criaturas con la habilidad de velo, por ejemplo.

Nazgûl

{2}{B}

Criatura — Caballero aparición

1/2

Toque mortal.

Cuando el Nazgûl entre al campo de batalla, el Anillo te tienta.

Siempre que el Anillo te tiente, pon un contador +1/+1 sobre cada Aparición que controlas.

Un mazo puede tener hasta nueve cartas llamadas

Nazgûl.

- La última habilidad del Nazgûl te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, en un evento Limitado de *El Señor de los Anillos: relatos de la Tierra Media*, no puedes agregar un Nazgûl de tu colección personal, por más que lo desee Sauron.
- La última habilidad del Nazgûl también te permite ignorar la regla “singleton” en formatos como Commander.
- Si tienes la suerte de sacar o seleccionar diez o más copias del Nazgûl durante un evento Limitado, solo puedes incluir nueve de ellas en tu mazo. El resto permanecen en tu sidebar.

¡No puedes pasar!

{W}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo que bloqueó o fue

bloqueada por una criatura legendaria este turno.

- ¡No puedes pasar! puede hacer objetivo a una criatura que está bloqueando o siendo bloqueada por una criatura legendaria o una que bloqueó o fue bloqueada por una criatura legendaria antes en el turno.
 - ¡No puedes pasar! solo se fija en que la segunda criatura fuese una criatura legendaria en el momento en el que bloqueó o fue bloqueada por la criatura objetivo. Si esa criatura legendaria se convirtió en una criatura que no es legendaria (tal vez porque ya no es tu portador del Anillo) o dejó el campo de batalla, ¡No puedes pasar! aún puede hacer objetivo a la primera criatura.
-

Nudos de hithlain

{1}{U}

Instantáneo

Gira la criatura objetivo. Adivina 1.

Roba una carta.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando los Nudos de hithlain intenten resolverse, el hechizo no se resuelve. No adivinarás 1 y no robarás una carta. Sin embargo, si el objetivo es legal, pero no se gira (probablemente porque ya estaba girado), sí que adivinas 1 y robas una carta.

Oficial de la Comarca

{1}{W}

Criatura — Soldado mediano

2/2

Vigilancia.

Cuando el Oficial de la Comarca entre al campo de batalla, puedes sacrificar una ficha. Cuando lo hagas, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que el Oficial de la Comarca deje el campo de batalla.

- No eliges un objetivo para la última habilidad del Oficial de la Comarca cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas una ficha 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.
- Si el Oficial de la Comarca deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, puedes sacrificar una ficha igualmente. Sin embargo, cuando lo hagas, la criatura objetivo no se exiliará cuando la habilidad disparada “reflexiva” se resuelva. De manera similar, si el Oficial de la Comarca deja el campo de batalla mientras la habilidad “reflexiva” sigue en la pila, la criatura objetivo no se exiliará.

Palantír de Orthanc

{3}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu paso final, pon un contador de influencia sobre el Palantír de Orthanc y adivina 2.

Luego, el oponente objetivo puede hacer que robes una carta. Si ese jugador no lo hace, mueves X cartas, donde X es la cantidad de contadores de influencia sobre el Palantír de Orthanc, y ese jugador pierde una cantidad de vidas igual al valor de maná total de esas cartas.

- Eliges un objetivo para la habilidad del Palantír de Orthanc cuando va a la pila. Si ese objetivo es ilegal en cuanto la habilidad intenta resolverse, la habilidad se remueve de la pila. No pondrás un contador de influencia sobre el Palantír de Orthanc y no adivinarás, robarás ni molerás.
-

Peregrin Tuk

{2}{G}

Criatura legendaria — Ciudadano mediano

2/3

Si una o más fichas se fueran a crear bajo tu control, en vez de eso, se crean esas fichas más una ficha de Comida adicional. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

Sacrificar tres Comidas: Roba una carta.

- La primera habilidad de Peregrin Tuk se aplica a todos los tipos de fichas que cree su controlador, no solo a las fichas de Comida.
- Las fichas de Comida adicionales no tendrán ninguna de las habilidades con las que se crearon las otras fichas. Cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó la ficha (como “girada” o “exilia esa ficha al final del combate”) se aplica tanto a las fichas originales como a la de Comida.
- No hace falta que controles el hechizo o habilidad que crea las fichas, pero tienes que ser quien crea las fichas para que la habilidad de Peregrin Tuk se aplique.

Pergamino de Isildur

{2}{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 — Gana el control de hasta un artefacto objetivo mientras controles el Pergamino de Isildur. El Anillo te tienta.

II — Gira hasta dos criaturas objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre cada una de ellas.

III — Roba una carta por cada criatura girada que controla el oponente objetivo.

- Si el objetivo no es legal en cuanto la primera habilidad de capítulo del Pergamino de Isildur intente resolverse, la habilidad se remueve de la pila. El Anillo no te tentará.
- Si el Pergamino de Isildur deja el campo de batalla o pierdes su control antes de que su primera habilidad de capítulo se resuelva, el control del artefacto objetivo no cambia.

Piedra de Erech

{1}

Artefacto legendario

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala.

{2}, {T}, sacrificar la Piedra de Erech: Exilia el cementerio del jugador objetivo. Roba una carta.

- Como las criaturas controladas por los oponentes no se ponen en un cementerio, cualquier habilidad disparada de “cuando [esta criatura] muera” que tengan esas criaturas no se dispara.
- Si el objetivo no es legal en cuanto la habilidad activada de la Piedra de Erech intente resolverse, la habilidad se remueve de la pila. No robarás una carta.

Pippin, guardia de la ciudadela

{W}{U}

Criatura legendaria — Soldado mediano

2/2

Vigilancia, rebatir {1}.

{T}: Otra criatura objetivo que controlas gana protección contra el tipo de carta de tu elección hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada de ese tipo.)*

- Puedes elegir cualquier tipo de carta. Los tipos que pueden aparecer en un juego normal de Magic son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo de carta que se encuentra en cartas más antiguas). No se pueden elegir supertipos como legendario y básica. Tampoco se pueden elegir subtipos como Mediano, Aura y Bosque.

Ponerse el Anillo

{1}{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo de la cual eres propietario, luego regrésala al campo de batalla bajo tu control. El Anillo te tienta.

- Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras anexadas a las criaturas exiliadas irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Puedes hacer objetivo a una criatura de la cual eres propietario pero que no controlas con Ponerse el Anillo.

Presionar al enemigo

{2}{U}{U}

Instantáneo

Regresa el hechizo o permanente que no sea tierra objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario. Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná igual o menor desde tu mano sin pagar su coste de maná.

- Si un hechizo regresa a la mano de su propietario, es removido de la pila y por lo tanto no se resolverá. El hechizo no es contrarrestado; simplemente, ya no existe. Esta carta funciona contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
- Si un hechizo con {X} en su coste de maná regresa a la mano de un jugador de esta manera, {X} es el valor elegido en cuanto el hechizo se lanzó para evaluar el valor de maná del hechizo.
- Si un permanente con {X} en su coste de maná regresa a la mano de un jugador de esta manera, {X} es 0 para evaluar su valor 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 la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
 - Si el hechizo que lanzas tiene $\{X\}$ en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
-

Puertas de Durin

$\{3\} \{R\} \{G\}$

Artefacto legendario

Siempre que ataques, adivina 2, luego puedes mostrar la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de criatura, ponla en el campo de batalla girada y atacando. Hasta tu próximo turno, gana la habilidad de arrollar si controlas un Enano y la habilidad de antimaleficio si controlas un Elfo.

- Si la criatura que se pone en el campo de batalla de esta manera es un Enano y/o Elfo, las Puertas de Durin se fijarán en ella cuando verifiquen si controlas un Enano o Elfo.
-

Radagast el Pardo

$\{2\} \{G\} \{G\}$

Criatura legendaria — Hechicero avatar

2/5

Siempre que Radagast el Pardo u otra criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es el valor de maná de esa criatura. Puedes mostrar una carta de criatura que no comparta un tipo de criatura con una criatura que controlas de entre esas cartas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si las X primeras cartas de tu biblioteca no incluyen una carta de criatura que no comparte un tipo de criatura con una criatura que controlas, no podrás poner una carta en tu mano. Lo sentimos mucho, fans del Últimus nebuliforme.
 - Si una ficha que es una copia de Radagast el Pardo entra al campo de batalla, su propia habilidad se disparará.
-

Recadero de Bolsón Cerrado

$\{3\} \{G\}$

Criatura — Enano

4/4

Siempre que el Recadero de Bolsón Cerrado ataque, obtiene $+X/+X$ hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas legendarias que controlas.

- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada del Recadero de Bolsón Cerrado se resuelve. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas legendarias que controlas.

Restauración éntica

{2} {G}

Instantáneo

Sacrifica una tierra. Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja. Si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, en vez de eso, busca en tu biblioteca hasta tres cartas de tierra básica, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja.

- Sacrificas las tierras como parte de la resolución de la Restauración éntica. No es un coste adicional. Si la Restauración éntica es contrarrestada, no sacrificarás ninguna tierra.

Rey de los perjuros

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Noble espíritu

3/3

Vuela.

Siempre que el Rey de los perjuros u otro Espíritu que controlas sea objetivo de un hechizo, sale de fase.

(Trátalo a él y a cualquier objeto anexo a él como si no existiese hasta tu próximo turno.)

Siempre que el Rey de los perjuros u otro Espíritu que controlas entre en fase, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 girada con la habilidad de volar.

- Si un hechizo que controla un oponente hace objetivo a varios Espíritus que controlas, la habilidad disparada del Rey de los perjuros se disparará una vez por cada uno de esos Espíritus.
- Los permanentes que salieron de fase se tratan como si no existieran. No pueden ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no pueden atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
- Una ficha que salió de fase entra en fase al comienzo del paso de enderezar de su controlador, al igual que lo haría un permanente que no sea ficha.
- En cuanto una criatura sale de fase, las Auras y Equipos anejados a ella salen de fase al mismo tiempo. Esas Auras y Equipos entrarán en fase al mismo tiempo que la criatura y seguirán anejados a esa criatura.
- 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.
- Si el Rey de los perjuros entra en fase al mismo tiempo que uno o más otros Espíritus que controlas, la última habilidad del Rey de los perjuros se disparará por cada uno de ellos.
- Una criatura atacante o bloqueadora que sale de fase se remueve del combate.
- Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra al campo de batalla”.

- Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de los Montaraces de Ithilien, 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 incluso después de que entren en fase.

Rivalidad amistosa

{R}{G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas y hasta una otra criatura legendaria objetivo que controlas hacen una cantidad de daño cada una igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- Si una de las dos criaturas objetivo que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Rivalidad amistosa se resuelve, la otra hará igualmente una cantidad de daño igual a su fuerza.
- Si el último objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la Rivalidad amistosa se resuelve o si los dos primeros objetivos son objetivos ilegales, ninguna criatura hace ni recibe daño.

Rosita Coto del Sendero del Sur

{2}{W}

Criatura legendaria — Plebeyo mediano

1/1

Cuando Rosita Coto del Sendero del Sur entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.*)

Siempre que crees una ficha, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas que no sea Rosita.

- Si creas varias fichas a la vez, la última habilidad de Rosita Coto del Sendero del Sur se disparará una vez por cada ficha que creaste.
- Si creas una ficha de criatura, puedes hacerla objetivo con la última habilidad de Rosita Coto del Sendero del Sur.

Sanción de Gandalf

{1}{U}{R}

Conjuro

La Sanción de Gandalf hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es la cantidad de cartas de instantáneo y de conjuro en tu cementerio. El daño sobrante se hace al controlador de esa criatura en vez de eso.

- La Sanción de Gandalf no está todavía en tu cementerio cuando determinas el valor de X.
- El daño sobrante causado por un hechizo o habilidad es similar a cómo se calcula el daño de combate hecho por una criatura con la habilidad de arrollar. Empieza por la cantidad de daño que se hace a la criatura y

determina qué es “letal”. Se trata de la resistencia de la criatura menos la cantidad de daño que ya está marcado sobre ella, pero ignorando los efectos de reemplazo o prevención que modificarán este daño. También se ignora si la criatura tiene una habilidad, como la de indestructible, que hará que este daño no la destruya.

- Una vez determinado el daño sobrante, la Sanción de Gandalf hace daño simultáneamente a la criatura y a su controlador. Este daño puede verse modificado por efectos de reemplazo o prevención.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Sanción de Gandalf intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No hará daño a ningún jugador.

Saruman el Blanco

{4}{U}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

4/4

Rebatir {2}.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, enrolla 2 Orcos. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

- Los hechizos que se lanzaron antes que Saruman el Blanco cuentan. Si Saruman el Blanco fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el siguiente hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.

Saruman el Multicolor

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

Criatura legendaria — Hechicero avatar

5/4

Rebatir—Descartar una carta de encantamiento, de instantáneo o de conjuro.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, cada oponente muele dos cartas. Cuando una o más cartas se muelan de esta manera, exilia del cementerio de un oponente la carta de encantamiento, de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná menor o igual que ese hechizo. Copia la carta exiliada. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- Si no tienes una carta de encantamiento, de instantáneo o de conjuro en tu mano, no podrás pagar el coste de rebatir de Saruman el Multicolor.
- No eliges un objetivo para la habilidad de Saruman el Multicolor cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando se muelen una o más cartas 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.
- La copia se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.

- 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 la carta tiene costes obligatorios adicionales, 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.
- Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.

Sauron, el Nigromante

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Horror avatar

4/4

Amenaza.

Siempre que Sauron, el Nigromante ataque, exilia la carta de criatura objetivo de tu cementerio. Crea una ficha girada y atacando que es una copia de esa carta, excepto que es una Aparición negra 3/3 con la habilidad de amenaza. Al comienzo del próximo paso final, exilia esa ficha a menos que Sauron sea tu portador del Anillo.

- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la carta original y nada más, excepto las características que modifica específicamente. No copia ninguna información sobre el objeto que era la carta antes de ir a tu cementerio.
- La ficha es una Aparición en vez de sus otros tipos de criatura (y otros subtipos, si es que tiene alguno) y es negra en vez de sus otros colores. Tiene una fuerza y resistencia base de 3/3. Estos son los valores copiables de la ficha que otros efectos pueden copiar.
- Si la carta que copia la ficha tenía habilidades de “cuando [este permanente] entre al campo de batalla”, la ficha también tendrá esas habilidades y se dispararán cuando sea creada. De manera similar, también funcionará cualquier habilidad que la ficha copió del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con”.
- Si la carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- La habilidad disparada retrasada exiliará la ficha al comienzo de tu próximo paso final a menos que Sauron, el Nigromante sea tu portador del Anillo en el momento en el que la habilidad se resuelve. Si Sauron, el Nigromante deja el campo de batalla antes de que la habilidad disparada retrasada se resuelva, esa habilidad exiliará la ficha, incluso si Sauron, el Nigromante regresa al campo de batalla más adelante o si controlas otra copia de Sauron, el Nigromante como tu portador del Anillo.

Shagrat, portador del botín
{2} {B} {R}
Criatura legendaria — Soldado orco
4/4

Siempre que Shagrat, portador del botín ataque, anéxale hasta un Equipo objetivo. Luego enrolla X Orcos, donde X es la cantidad de Equipos anexados a Shagrat. *(El control del Equipo no cambia. Para enrollar X Orcos, pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

- Cuando la habilidad de Shagrat, portador del botín se dispare, puedes elegir no hacer objetivo a un Equipo solo para enrollar Orcos. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No enrollarás Orcos.
- El control del Equipo no cambia. Si haces objetivo a un Equipo que controla un oponente, no podrás activar su habilidad de equipar, por ejemplo, y ese jugador podrá activar su habilidad de equipar como un conjuro para volverlo a anexar a una criatura que controla.

Sméagol, guía servicial
{1} {B} {G}
Criatura legendaria — Horror mediano
4/2

Al comienzo de tu paso final, si una criatura murió bajo tu control este turno, el Anillo te tienta. Siempre que el Anillo te tiente, el oponente objetivo muestra cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que muestre una carta de tierra. Pon esa carta en el campo de batalla girada bajo tu control y el resto en su cementerio.

- No es necesario que Sméagol, guía servicial estuviera en el campo de batalla cuando murió la criatura. Por ejemplo, si una criatura muere bajo tu control durante el combate en tu turno y lanzas a Sméagol, guía servicial durante tu segunda fase principal, su primera habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La primera habilidad de Sméagol, guía servicial se disparará solo una vez durante tu paso final, al margen de cuántas criaturas murieron bajo tu control este turno. Sin embargo, si todavía no murió ninguna criatura bajo tu control este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera una criatura bajo tu control durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Sombra del Enemigo
{3} {B} {B} {B}
Conjuro
Exilia todas las cartas de criatura del cementerio del jugador objetivo. Puedes lanzar hechizos de entre esas cartas mientras permanezcan exiliadas y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarlos.

- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar los hechizos lanzados de esta manera.
- La Sombra del Enemigo usa una nueva plantilla que indica que puedes usar maná como si fuese maná de cualquier tipo para lanzar las cartas exiliadas. Los seis tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- El maná nevado no es un tipo de maná. La Sombra del Enemigo no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

Sombragrís, señor de los caballos

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Caballo

4/4

Los Caballos que controlas tienen la habilidad de prisa.

(Pueden atacar y {T} tan pronto como entren bajo tu control.)

Siempre que Sombragrís, señor de los caballos ataque, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura con menor fuerza de tu mano.

- Normalmente, el texto recordatorio de la habilidad de prisa no se incluye en la mayoría de colecciones recientes, pero creemos que explicar qué hace la habilidad de prisa es importante para esta carta.
- Aunque la criatura que pones en el campo de batalla es una criatura atacante, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- La carta de criatura que pones en el campo de batalla debe tener menos fuerza en tu mano que Sombragrís, señor de los caballos en el campo de batalla. La criatura que entra al campo de batalla no tiene por qué tener menos fuerza que Sombragrís (esto puede ocurrir si entra con contadores +1/+1 sobre ella, por ejemplo).
- Si Sombragrís, señor de los caballos deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, compara la fuerza de la carta de criatura en tu mano con la fuerza de Sombragrís tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla en cuanto entra al campo de batalla. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando Sombragrís, señor de los caballos.

Talar el bosque de los ents

{3}{R}{R}

Conjuro

Sacrifica cualquier cantidad de tierras. Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de tierras sacrificadas de esta manera. Elige cualquier cantidad de cartas de artefacto y/o de tierra mostradas de esta manera. Pon en el campo de batalla todas las cartas que no sean tierra elegidas de esta manera, luego pon en el campo de batalla giradas todas las cartas de tierra elegidas de esta manera y luego pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Sacrificas las tierras como parte de la resolución de Talar el bosque de los ents. No es un coste adicional. Si Talar el bosque de los ents se contrarresta, no sacrificarás ninguna tierra.
- Todas las habilidades que se disparen durante la resolución de Talar el bosque de los ents no irán a la pila hasta que todo esté en el campo de batalla y la resolución se haya completado. El jugador cuyo turno se está jugando pone todas sus habilidades disparadas en la pila en cualquier orden y luego cada otro jugador hace lo mismo por orden de turno (la última habilidad que se ponga en la pila será la primera en resolverse).

Tom Bombadil

{W}{U}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Bardo deidad

4/4

Mientras haya cuatro o más contadores de sabiduría entre las Sagas que controlas, Tom Bombadil tiene las habilidades de antimaleficio e indestructible.

Siempre que la última habilidad de capítulo de una Saga que controlas se resuelva, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de Saga. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- El daño hecho a las criaturas permanece sobre esas criaturas hasta el paso de limpieza o hasta que un efecto remueve ese daño. Si controlas a Tom Bombadil cuando haya recibido al menos 4 puntos de daño y controlas una sola Saga que tiene cuatro o más contadores de sabiduría sobre ella y esa Saga deja el campo de batalla más adelante en el turno, Tom Bombadil será destruido. Esto ocurrirá incluso si esa Saga deja el campo de batalla como resultado de que su última habilidad de capítulo deje la pila. Las acciones basadas en estado se verificarán antes de que la habilidad disparada de Tom Bombadil pudiese darte otra Saga.
- La última habilidad de capítulo de una Saga es la habilidad con el número de capítulo más alto entre las habilidades de capítulo de esa Saga.
- Una habilidad que se dispara cuando otra habilidad se resuelve, como la habilidad disparada de Tom Bombadil, se dispara cuando todas sus instrucciones (con las modificaciones de los efectos de reemplazo aplicables) se hayan seguido y se haya removido de la pila. Por ejemplo, si Tom Bombadil regresa al campo de batalla por la última habilidad de capítulo de Elspeth vence a la muerte, estará en el campo de batalla a tiempo para ver cómo se acaba de resolver la última habilidad de capítulo y se remueve de la pila. Así, la última habilidad de Tom Bombadil se disparará.

Tormenta de Saruman

{4}{U}{U}

Encantamiento

Rebatir {3}.

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, cópialo, excepto que la copia no es legendaria. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Los hechizos que se lanzaron antes que la Tormenta de Saruman cuentan. Si la Tormenta de Saruman fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el siguiente hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.

- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado 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 un hechizo copiado. 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 el hechizo dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- 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 el hechizo es un hechizo de permanente con objetivos, como un Aura, también puedes elegir un nuevo objetivo para ese hechizo. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si se copia un hechizo de permanente, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se considera que se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente, por lo que no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas, como la de Rosita Coto del Sendero del Sur.

Traído por el viento
 {1}{U}
 Instantáneo
 Puedes lanzar hechizos este turno como si tuvieran la habilidad de destello.
 Roba una carta.

- Esto solo se aplica a lanzar hechizos. No cambia, por ejemplo, cuándo puedes activar habilidades que se pueden activar “solo como un conjuro”.

Trasgo con heridas de guerra
 {1}{R}
 Criatura — Guerrero trasgo
 2/2
 Siempre que el Trasgo con heridas de guerra sea bloqueado, hace 1 punto de daño a cada criatura que lo bloquea.

- La habilidad se dispara una sola vez, al margen de cuántas criaturas lo bloqueen. La habilidad se resuelve y hace daño a esas criaturas antes de que se haga el daño de combate. Incluso si ese daño destruye todas las criaturas que bloquean el Trasgo con heridas de guerra, este no deja de estar bloqueado.

Trasgo saltallamas

{1}{R}

Criatura — Guerrero trasgo

1/1

{1}{R}: El Trasgo saltallamas obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Cuando el Trasgo saltallamas muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.

- Para determinar la cantidad de daño que hace, usa la fuerza del Trasgo saltallamas tal y como existió por última vez en el campo de batalla, no su fuerza en el cementerio.

Un atajo hacia los hongos

{1}{G}

Encantamiento

Cuando Un atajo hacia los hongos entre al campo de batalla, el Anillo te tienta.

Al comienzo de tu paso final, si un permanente que controlabas dejó el campo de batalla este turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- No es necesario que Un atajo hacia los hongos estuviera en el campo de batalla cuando el permanente que controlabas dejó el campo de batalla. Por ejemplo, si una criatura muere durante el combate en tu turno y lanzas Un atajo hacia los hongos durante tu segunda fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La última habilidad de Un atajo hacia los hongos se disparará solo una vez durante tu paso final, sin importar cuántos permanentes que controlabas dejaron el campo de batalla este turno. Sin embargo, si de momento ningún permanente que controlas dejó el campo de batalla este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que deje el campo de batalla un permanente que controlas durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Vigilante de Nimrodel

{1}{U}

Criatura — Explorador elfo

2/1

Siempre que adivines, el Vigilante de Nimrodel obtiene +1/+0 hasta el final del turno y no puede ser bloqueado este turno. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Una vez que el Vigilante de Nimrodel sea bloqueado, resolver su habilidad disparada no cambiará ni anulará ese bloqueo.
-

Visión del Anillo

{1}{U}{B}

Conjuro

El Anillo te tienta. Busca en tu biblioteca una carta que comparta un color con una criatura legendaria que controlas, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- La Visión del Anillo no te permite buscar una carta incolora, incluso si controlas una criatura legendaria incolora.
- Como tu portador del Anillo es legendario, puedes buscar una carta que comparta un color con el portador del Anillo que elegiste en cuanto el Anillo te tentó.

Zarquino, tirano de la Comarca

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Bribón avatar

2/4

Las habilidades activadas de las tierras que controlan tus oponentes no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

Zarquino, tirano de la Comarca tiene todas las habilidades activadas de las tierras que controlan tus oponentes excepto las habilidades de maná.

Puedes usar maná de cualquier tipo para activar las habilidades de Zarquino.

- Zarquino, tirano de la Comarca solo gana habilidades activadas, excluyendo las habilidades de maná activadas. No gana habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- Si una habilidad activada de una tierra que controla un oponente hace referencia a la carta en la que está impresa por nombre, en vez de eso, trata la versión de esa habilidad de Zarquino, tirano de la Comarca como si hiciera referencia a Zarquino, tirano de la Comarca por nombre.
- Una habilidad de maná activada es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cuesta maná para activarla.
- La última habilidad de Zarquino, tirano de la Comarca usa una nueva plantilla que indica que puedes usar maná como si fuese maná de cualquier tipo para activar las habilidades de Zarquino, tirano de la Comarca. Los seis tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- El maná nevado no es un tipo de maná. La última habilidad de Zarquino, tirano de la Comarca no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE JUMPSTART DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: RELATOS DE LA TIERRA MEDIA*:

Asalto a Osgiliath

{X} {R} {R} {R}

Conjuro

Enrola X Orcos, luego los Tragos y Orcos que controlas ganan las habilidades de dañar dos veces y prisa hasta el final del turno. *(Para enrolar X Orcos, pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

- Si eliges 0 como valor de X mientras no controlas un Ejército, crearás una ficha de criatura Ejército Orco 0/0 y no pondrás ningún contador sobre ella. En la mayoría de casos, esa ficha 0/0 morirá inmediatamente.
- Si eliges 0 como valor de X mientras controlas un Ejército que no sea Orco, no pondrás ningún contador sobre él, pero se convertirá en un Orco además de sus otros tipos.

Elanor Jardner

{3} {G}

Criatura legendaria — Explorador mediano

2/4

Cuando Elanor Jardner entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida.

Al comienzo de tu paso final, si sacrificaste una Comida este turno, puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica, poner esa carta en el campo de batalla girada y luego barajar.

- No es necesario que Elanor Jardner estuviera en el campo de batalla cuando sacrificaste una Comida este turno. Por ejemplo, si sacrificas una Comida durante tu primera fase principal y lanzas a Elanor Jardner durante tu segunda fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La última habilidad de Elanor Jardner solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántas Comidas sacrificaste este turno. Sin embargo, si no sacrificaste ninguna Comida este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible sacrificar una Comida durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Espectros del Anillo

{4} {B} {B}

Criatura — Caballero aparición

5/5

Cuando los Espectros del Anillo entren al campo de batalla, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -3/-3 hasta el final del turno. Si esa criatura es legendaria, su controlador pierde 3 vidas.

Cuando el Anillo te tiene, regresa los Espectros del Anillo de tu cementerio a tu mano.

- Si el objetivo no es legal en cuanto la primera habilidad de los Espectros del Anillo intente resolverse, la habilidad se remueve de la pila. El controlador de la criatura no perderá vidas.
-

Marinera élfica

{2}{U}

Criatura — Piloto elfo

3/2

Siempre que la Marinera élfica ataque, adivina 1.

Siempre que adivines, gira hasta X permanentes objetivo que no sean tierra, donde X es la cantidad de cartas que miraste mientras adivinabas de esta manera.

- La última habilidad de la Marinera élfica se fija en la cantidad de cartas que miraste. Por ejemplo, si debías adivinar 3, pero solo tenías dos cartas en tu biblioteca, X será 2.

Saradoc, señor de Los Gamos

{3}{W}

Criatura legendaria — Ciudadano mediano

2/4

Siempre que Saradoc, señor de Los Gamos u otra criatura que no sea ficha con fuerza de 2 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Mediano blanca 1/1.

Girar otros dos Medianos enderezados que controlas: Saradoc obtiene +2/+0 y gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- Si la fuerza de Saradoc, señor de Los Gamos es mayor que 2 en cuanto entra al campo de batalla, su primera habilidad se disparará igualmente.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LOS KITS DE INICIO DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: RELATOS DE LA TIERRA MEDIA*:

Anillo de Bilbo

{3}

Artefacto legendario — Equipo

Mientras sea tu turno, la criatura equipada tiene la habilidad de antimaleficio y no puede ser bloqueada.

Siempre que la criatura equipada ataque sola, robas una carta y pierdes 1 vida.

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

Equipar {4}. (*{4}*: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes. Por ejemplo, la segunda habilidad del Anillo de Bilbo no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate.
-

El balrog, llama de Udûn
{3}{B}{R}
Criatura legendaria — Demonio avatar
7/7

Arrolla.

Cuando una criatura legendaria que controla un oponente muera, pon a El balrog, llama de Udûn en el fondo de la biblioteca de su propietario.

- El balrog, llama de Udûn irá al fondo de la biblioteca de su propietario solo si sigue en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve. Si deja el campo de batalla antes de eso, permanecerá en la zona en la que esté, incluso si regresa al campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva.

El Rey Brujo, portador de la ruina
{4}{B}{B}
Criatura legendaria — Noble aparición
5/3

Vuela.

Siempre que El Rey Brujo, portador de la ruina ataque, el jugador defensor sacrifica una criatura con la menor fuerza entre las criaturas que controla.

- Si el jugador defensor controla dos o más criaturas empatadas con la menor fuerza entre las criaturas que controla, ese jugador elige una de ellas para sacrificarla.

Fuego del Monte del Destino
{2}{R}
Encantamiento legendario
Cuando el Fuego del Monte del Destino entre al campo de batalla, hace 2 puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente. Destruye todos los Equipos anexados a esa criatura.
{2}{R}: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Cuando juegues una carta de esta manera, el Fuego del Monte del Destino hace 2 puntos de daño a cada jugador.

- La primera habilidad del Fuego del Monte del Destino puede hacer objetivo a una criatura que no tenga un Equipo anexado a ella.
 - Si el objetivo de la primera habilidad del Fuego del Monte del Destino es ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, se remueve de la pila. No destruirás ningún Equipo.
 - Si activas la última habilidad del Fuego del Monte del Destino, pero no juegas la carta exiliada este turno usando ese permiso de lanzamiento, el Fuego del Monte del Destino no hará daño a cada jugador.
 - Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
-

Gandalf, el Caballero Blanco
{3}{W}
Criatura legendaria — Hechicero avatar
3/3

Vigilancia.

Siempre que lances un hechizo, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno. Adivina

1.

Cuando Gandalf, el Caballero Blanco muera, puedes ponerlo en la biblioteca de su propietario en quinto lugar desde la parte superior.

- Si al propietario de Gandalf, el Caballero Blanco le quedan tres o menos cartas en su biblioteca cuando la última habilidad se resuelve, puedes hacer que se convierta en la carta del fondo de su biblioteca.

Gollum, guía taimado
{1}{B}
Criatura legendaria — Horror mediano
2/1

Siempre que Gollum, guía taimado ataque, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, regresas en cualquier orden y luego elige tierra o que no sea tierra. Un oponente intenta acertar si la primera carta de tu biblioteca es del tipo elegido. Muestra esa carta. Si acertó, remueve a Gollum del combate. De lo contrario, robas una carta y Gollum no puede ser bloqueado este turno.

- Muestras la carta incluso si tu oponente la acertó.
- Si solo tienes una carta en tu biblioteca en cuanto la habilidad de Gollum, guía taimado se resuelve, mirarás esa carta, la pondrás en la parte superior de tu biblioteca y luego la habilidad continuará de forma normal.
- Si no tienes cartas en tu biblioteca en cuanto la habilidad de Gollum, guía taimado se resuelve, tu oponente no podrá acertar, al margen de la opción que haya elegido. Eso quiere decir que robarás una carta o, más concretamente, que intentarás robar una carta de tu biblioteca vacía y por lo tanto (normalmente) perderás el juego.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: RELATOS DE LA TIERRA MEDIA:*

Alce del Bosque Negro
{5}{G}
Criatura — Alce
6/6

Arrolla.

Siempre que el Alce del Bosque Negro entre al campo de batalla o ataque, regresa la carta de Elfo objetivo de tu cementerio a tu mano. Ganas una cantidad de vidas igual a la fuerza de esa carta.

- En el caso improbable de que la carta de Elfo que regresas a tu mano no tenga fuerza, ganarás 0 vidas.
-

Alzar la empalizada

{4}{U}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Regresa todas las criaturas que no sean del tipo elegido a las manos de sus propietarios.

- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Explorador o Mediano. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Explorador Mediano”. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Bosque, Equipo o Comida.
-

Aragorn, rey de Gondor

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

Criatura legendaria — Noble humano

4/4

Vigilancia, vínculo vital.

Cuando Aragorn, rey de Gondor entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Siempre que Aragorn ataque, hasta una criatura objetivo no puede bloquear este turno. Si eres el monarca, las criaturas no pueden bloquear este turno.

- Cuando la última habilidad de Aragorn, rey de Gondor se dispare, puedes elegir no hacer objetivo a una criatura, probablemente porque eres el monarca y solo quieres que las criaturas no puedan bloquear este turno. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Las criaturas seguirán pudiendo bloquear este turno, incluso si eres el monarca.
-

Arwen, tejedora de esperanza

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Noble elfo

2/1

Cada otra criatura que controlas entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 adicionales sobre ella igual a la resistencia de Arwen, tejedora de esperanza.

- Para determinar con cuántos contadores +1/+1 adicionales entra al campo de batalla una criatura, usa la resistencia de Arwen, tejedora de esperanza en cuanto esa criatura entra al campo de batalla.
 - Si Arwen, tejedora de esperanza y otra criatura que controlas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de Arwen no hará que esa criatura entre con contadores +1/+1 adicionales sobre ella.
-

Atrapar a los intrusos

{2}{U}

Instantáneo

Concilio secreto — Cada jugador vota en secreto por una criatura que no controlas y luego se dan a conocer los votos. Por cada criatura con uno o más votos, pon esa misma cantidad de contadores de aturdimiento sobre ella y luego girala. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- No se hace objetivo a ninguna de las criaturas. Los jugadores pueden votar por una criatura con la habilidad de antimaleficio, protección contra azul o algo similar.
- Los jugadores pueden votar por criaturas que ya estén giradas.

Bilbo, cumpleañosero

{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Bribón mediano

2/3

Si fueras a ganar vidas, en vez de eso, ganas esa misma cantidad de vidas más 1.

{2}{W}{B}{G}, {T}, exiliar a Bilbo, cumpleañosero:

Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de criatura, ponlas en el campo de batalla y luego baraja.

Activa esto solo si tienes 111 o más vidas.

- Si de alguna manera controlas dos copias de Bilbo, cumpleañosero y fueras a ganar vidas, ganas esa misma cantidad de vidas más 2. Una tercera copia de Bilbo, cumpleañosero hará que ganes esa misma cantidad de vidas más 3, y así sucesivamente.
 - La primera habilidad de Bilbo, cumpleañosero se aplica solo una vez a cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganan. 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 habilidad de Bilbo, cumpleañosero se aplica una sola vez.
 - 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 primera habilidad de Bilbo, cumpleañosero se aplicará a esos dos eventos de forma separada. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se aplicará una vez.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que la primera habilidad de Bilbo, cumpleañosero se aplique, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
-

Burla desde la muralla

{3} {R} {W}

Conjuro

Incita a todas las criaturas que controlan tus oponentes.

Hasta tu próximo turno, esas criaturas no pueden bloquear. (*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 tampoco tiene que 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 oponente (controlado por 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, tú eliges a qué oponente ataca.

Campeones de Minas Tirith

{5} {W}

Criatura — Soldado humano

4/6

Cuando los Campeones de Minas Tirith entren al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo del combate en el turno de cada oponente, si eres el monarca, ese oponente puede pagar {X}, donde X es la cantidad de cartas en su mano. Si no lo hace, no puede atacarte este combate.

- Un oponente que elige no pagar {X} para la última habilidad de los Campeones de Minas Tirith puede atacar igualmente a planeswalkers que controlas o a batallas que proteges.
-

Cerdo de campeonato

{1}{G}

Criatura — Jabalí

0/3

Siempre que ganes vidas, pon esa misma cantidad de contadores de galardón sobre el Cerdo de campeonato.

Luego, si hay tres o más contadores de galardón sobre el Cerdo de campeonato, remueve esos contadores y enderézalo.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Si hay tres o más contadores de galardón sobre el Cerdo de campeonato después de que pongas contadores de galardón sobre él, todos los contadores se removerán. No importa si el Cerdo de campeonato ya está enderezado.

Círdan, el carpintero de barcos

{3}{G}{U}

Criatura legendaria — Noble elfo

3/4

Vigilancia.

Concilio secreto — Siempre que Círdan, el carpintero de barcos entre al campo de batalla o ataque, cada jugador vota en secreto por un jugador y luego se dan a conocer los votos. Cada jugador roba una carta por cada voto que recibió. Cada jugador que no recibió ningún voto puede poner en el campo de batalla una carta de permanente de su mano.

- Después de que se den a conocer los votos, primero el jugador cuyo turno se está jugando roba una carta por cada voto que recibió y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Luego, si el primer jugador no recibió ningún voto, puede poner en el campo de batalla una carta de permanente de su mano. Luego cada uno de los demás jugadores por orden de turno hace lo mismo.

Congregar a la Cámara de los ents

{3}{G}

Encantamiento

Las criaturas que controlas tienen la habilidad de alcance.

Sacrificar Congregar a la Cámara de los ents: Crea tres fichas de criatura Pueblo-arbóreo verdes X/X giradas, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

Pon un contador de alcance sobre cada una de ellas.

- La habilidad activada de Congregar a la Cámara de los ents cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin tener en cuenta las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si ganaste 3 vidas y perdiste 3 vidas antes en el turno, crearás tres fichas de criatura Pueblo-arbóreo verdes 3/3 giradas y luego pondrás un contador de alcance sobre cada una de ellas.
-

Corsarios de Umbar

{3} {U}

Criatura — Pirata humano

3/3

{2} {U}: El Trasgo, Orco o Pirata objetivo no puede ser bloqueado este turno.

Siempre que los Corsarios de Umbar hagan daño de combate a un jugador, enrola 3 Orcos. *(Pon tres contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas.*

También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)

- Activar la primera habilidad de los Corsarios de Umbar después de que un Trasgo, Orco o Pirata haya sido bloqueado no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.
-

Corte aéreo raudo

{2} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas. Crea una cantidad de fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1 igual a la cantidad de daño sobrante hecho de esta manera.

- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.
 - Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura. Ten en cuenta que una fuente de daño que tenga la habilidad de toque mortal no tiene ningún efecto en el daño hecho a los planeswalkers.
-

Cuerda de hithlain

{2}

Artefacto

La Cuerda de hithlain no puede ser sacrificada.

{1}, {T}: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. El jugador de tu derecha gana el control de la Cuerda de hithlain.

{2}, {T}: Roba una carta. El jugador de tu derecha gana el control de la Cuerda de hithlain.

- En un juego de dos jugadores, el otro jugador es el jugador de tu derecha (que también es el de tu izquierda. Mira tú por dónde).
 - En algunos formatos, como Gigante de dos cabezas, el jugador de tu derecha puede ser tu compañero de equipo. En ese caso, el compañero de equipo gana el control de la Cuerda de hithlain en cuanto una de las dos habilidades se resuelva.
-

Demasiada codicia, demasiado abajo

{5} {B} {R}

Conjuro

Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta de criatura objetivo de un cementerio. Esa criatura hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada otra criatura.

- Si la carta que regresas al campo de batalla no es una criatura en el campo de batalla, no tiene fuerza y por lo tanto no hace daño.

Despertar al dragón

{4} {B} {R}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Dragón negra y roja 6/6 con las habilidades de volar, amenaza y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, gana el control del artefacto objetivo que controla ese jugador”. Retrospectiva {6} {B} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio 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”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de 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 retrospectiva 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 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 ninguna acción.

Dragón atesorador

{7} {R} {R}

Criatura — Dragón

6/6

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor cantidad de artefactos que controla un oponente.

Vuela, arrolla, prisa.

Siempre que el Dragón atesorador haga daño de combate a un jugador, crea una ficha de Tesoro por cada artefacto que controla ese jugador.

- Una vez que un jugador anuncia que va a lanzar el Dragón atesorador, ningún jugador puede realizar acciones e intentar cambiar la mayor cantidad de artefactos que controla un oponente antes de que se fije el coste del Dragón atesorador.
- La primera habilidad del Dragón atesorador solo cuenta los artefactos controlados por el oponente que controla la mayor cantidad de artefactos entre tus oponentes. Si tienes un oponente que controla dos artefactos y otro oponente que controla tres artefactos, el coste de maná del Dragón atesorador se reduciría en {3}.
- Si la mayor cantidad de artefactos que controla un oponente es de siete o más, te cuesta {R} {R} lanzar el Dragón atesorador.
- La última habilidad del Dragón atesorador se fija en la cantidad de artefactos que controla ese jugador en cuanto la habilidad se resuelve.

El balrog de Moria

{4} {B} {B} {R}

Criatura legendaria — Demonio avatar

8/8

Arrolla, prisa.

Cuando El balrog de Moria muera, puedes exiliarlo.

Cuando lo hagas, por cada oponente, exilia hasta una criatura objetivo que controla ese jugador.

Ciclo {3} {R}. (*{3} {R}*, *descartar esta carta: Roba una carta.*)

Cuando actives la habilidad de ciclo de El balrog de Moria, crea dos fichas de Tesoro.

- Algunas cartas con la habilidad de ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.
- Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el de la Artimaña de Saruman) no les afectan.

El Tío

{2} {W}

Criatura legendaria — Plebeyo mediano

2/3

Al comienzo de cada paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, roba una carta.

- Solo robas una carta, al margen de cuántas vidas ganaste después de la tercera vida.
- La habilidad de El Tío se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando las ganaste. No tiene en cuenta si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
- Si no ganaste 3 o más vidas antes de que empiece un paso final, la habilidad de El Tío no se disparará.

Ella-Laraña, tejedora pavorosa

{3}{B}

Criatura legendaria — Demonio araña

3/3

Siempre que una criatura que no sea ficha que controla un oponente muera, exíliala.

{2}{B}, poner una carta de criatura exiliada con Ella-Laraña, tejedora pavorosa en el cementerio de su propietario: Pon dos contadores +1/+1 sobre Ella-Laraña. Roba una carta.

{X}{1}{B}: Pon en el campo de batalla girada bajo tu control la carta de criatura objetivo con valor de maná de X exiliada con Ella-Laraña.

- Si Ella-Laraña, tejedora pavorosa y una criatura que no sea ficha que controla un oponente mueren al mismo tiempo, la criatura del oponente se exiliará.
- Si un efecto como el de la Línea mística del vacío reemplaza que las cartas exiliadas con Ella-Laraña, tejedora pavorosa vayan al cementerio, esas cartas se consideran nuevos objetos. Ya no se considera que se exiliaron con Ella-Laraña, tejedora pavorosa a efectos de sus habilidades activadas.

Elrond del Concilio Blanco

{3}{G}{U}

Criatura legendaria — Noble elfo

3/3

Concilio secreto — Cuando Elrond del Concilio Blanco entre al campo de batalla, cada jugador vota en secreto comunidad o ayuda y luego se dan a conocer los votos. Por cada voto de comunidad, el votante elige una criatura que controla. Ganas el control de cada criatura elegida de esta manera y estas ganan “Esta criatura no puede atacar a su propietario”. Luego, por cada voto de ayuda, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Después de que se den a conocer los votos, comenzando con el jugador cuyo turno se está jugando y continuando por orden de turno, cada jugador que votó comunidad elige una criatura que controla por cada uno de sus votos de comunidad. Luego, el controlador de la habilidad de Elrond del Concilio Blanco gana el control de esas criaturas, que ganan la habilidad indicada. Por último, ese jugador pone un contador +1/+1 sobre cada criatura que controla por cada voto de ayuda.
- Si tienes varios votos, puedes votar comunidad varias veces. Si lo haces, puedes elegir la misma criatura cada vez.
- Si controlas la habilidad de Elrond del Concilio Blanco, suele ser mejor votar ayuda. Ganar el control de una criatura que ya controlas solo es útil a veces.

Emboscada de los galadrim

{3}{G}

Instantáneo

Crea X fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1, donde X es la cantidad de criaturas atacantes.

Prevén todo el daño de combate que fueran a hacer este turno las criaturas que no sean Elfo.

- La Emboscada de los galadrim cuenta todas las criaturas atacantes, al margen de a qué jugador, planeswalker o batalla estén atacando, incluidas las criaturas atacantes que controlas si la Emboscada de los galadrim se lanza durante tu fase de combate.

Éowyn, doncella guerrera
{2}{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Caballero humano
5/4

Daña primero.

Al comienzo del combate en tu turno, si otro Humano entró al campo de batalla bajo tu control este turno, crea dos fichas de criatura Caballero Humano rojas 2/2 con las habilidades de arrollar y prisa. Luego, si controlas seis o más Humanos, roba una carta.

- Si otro Humano no entró al campo de batalla antes de tu paso de inicio del combate, la habilidad de Éowyn, doncella guerrera no se disparará. No robarás una carta incluso si controlas seis o más Humanos.

Erestor del Concilio
{1}{G}{U}
Criatura legendaria — Noble elfo
2/4

Siempre que los jugadores terminen de votar, cada oponente que votó una opción que tú votaste crea una ficha de Tesoro. Adivinas X, donde X es la cantidad de oponentes que votaron una opción que tú no votaste. Roba una carta.

- Cuando la habilidad de Erestor del Concilio se resuelva, robarás una carta al final al margen de lo que votaron los otros jugadores.
- Si un oponente tiene varios votos, es posible que cuente al mismo tiempo como un oponente que votó una opción que tú votaste y como un oponente que votó una opción que tú no votaste.

Frodo, hobbit aventurero
{W}{B}
Criatura legendaria — Explorador mediano
1/3

Camarada de Sam, ayudante leal.

Vigilancia.

Siempre que Frodo, hobbit aventurero ataque, si ganaste 3 o más vidas este turno, el Anillo te tienta. Luego, si Frodo es tu portador del Anillo y el Anillo te tentó dos o más veces este juego, roba una carta.

- El Anillo te tienta solo una vez, al margen de cuántas vidas ganaste después de la tercera vida.
- La habilidad de Frodo, hobbit aventurero se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando las ganaste. No tiene en cuenta si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.

- Si no ganaste 3 o más vidas para cuando Frodo, hobbit aventurero ataque, la habilidad no se disparará.
-

Galadriel, reina de los elfos

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Noble elfo

4/5

Voluntad del consejo — Al comienzo del combate en tu turno, si otro Elfo entró al campo de batalla bajo tu control este turno, comenzando contigo, cada jugador vota dominio o tutela. Si dominio consigue más votos, el Anillo te tiente y luego pones un contador +1/+1 sobre tu portador del Anillo. Si tutela consigue más votos o el voto acaba en empate, roba una carta.

- Si otro Elfo no entró al campo de batalla bajo tu control este turno en cuanto empieza tu paso de inicio del combate, la habilidad de Galadriel, reina de los elfos no se disparará. Nadie votará y ninguno de los otros efectos sucederá. Poner otro Elfo en el campo de batalla durante el paso de inicio del combate no hará que la habilidad se dispare.
-

Gandalf, viajero hacia el Oeste

{3} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

5/5

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, cada oponente muestra la primera carta de su biblioteca. Si cualesquiera de esas cartas comparten un tipo de carta con ese hechizo, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia y cada oponente roba una carta. De lo contrario, robas una carta. (*Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.*)

- Mientras un hechizo con {X} en su coste de maná esté en la pila, usa el valor de X que se eligió cuando se lanzó para determinar su valor de maná.
- Copias el hechizo que lanzas, no una de las cartas mostradas.
- Solo creas una copia, al margen de cuántas cartas mostradas comparten un tipo de carta con el hechizo que lanzas o cuántos tipos de carta comparten esas cartas con el hechizo que lanzas.
- La habilidad disparada y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Crear la copia no hará que se disparen las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado 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 un hechizo copiado. 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 el hechizo dividió su daño cuando fue a la pila, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores a objetivos.
- 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 o habilidad que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si el hechizo es un hechizo de permanente con objetivos, como un Aura, también puedes elegir un nuevo objetivo para ese hechizo. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si se copia un hechizo de permanente, se pone en el campo de batalla como una ficha en cuanto el hechizo se resuelve en lugar de poner la copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- No se considera que se “crea” la ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo, por lo que no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas, como la de Rosita Coto del Sendero del Sur.
- Excepto en algunos casos muy infrecuentes, la carta que roba cada oponente será la carta mostrada de la parte superior de su biblioteca.

Gilraen, protectora dúnédain

{2} {W}

Criatura legendaria — Noble humano

2/3

{2}, {T}: Exilia otra criatura objetivo que controlas.

Puedes regresar esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Si no lo haces, al comienzo del próximo paso final, regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador de vigilancia y un contador de vínculo vital sobre ella.

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

Gollum, acechador obseso

{1}{B}

Criatura legendaria — Horror mediano

1/1

Escurridizo. (*Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza que la suya.*)

Al comienzo de tu paso final, cada oponente que recibió daño de combate este juego de una criatura llamada Gollum, acechador obseso pierde una cantidad de vidas igual a la cantidad de vidas que ganaste este turno.

- La última habilidad de Gollum, acechador obseso cuenta los jugadores que recibieron daño de combate de cualquier criatura llamada Gollum, acechador obseso. No importa quién controlaba esas criaturas.
- La última habilidad de Gollum, acechador obseso cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin tener en cuenta las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si ganaste 3 vidas y perdiste 3 vidas antes en el turno, cada oponente que recibió daño de combate este juego de una criatura llamada Gollum, acechador obseso pierde 3 vidas.

Gríma, lacayo de Saruman

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Consejero humano

1/4

Gríma, lacayo de Saruman no puede ser bloqueado.

Siempre que Gríma haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta de instantáneo o de conjuro. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego, ese jugador pone las cartas exiliadas que no fueron lanzadas de esta manera en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- Las cartas se exilian boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
 - La carta se lanza mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
 - 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 la carta tiene costes obligatorios adicionales, 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.
 - Si eliges no lanzar la carta, va al fondo de la biblioteca de su propietario en un orden aleatorio junto con las otras cartas exiliadas.
 - Si ese jugador exilia su biblioteca entera sin exiliar una carta de instantáneo o de conjuro, barajará de manera aleatoria el orden de las cartas exiliadas y las cartas se convertirán en la biblioteca de ese jugador, con lo que el efecto terminará. No seguirá exiliando y barajando su biblioteca para siempre.
-

Gwaihir, la más grande de las águilas

{4}{W}

Criatura legendaria — Noble ave

5/5

Vuela.

Siempre que Gwaihir ataque, la criatura atacante objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ave blanca 3/3 con la habilidad de volar y “Siempre que esta criatura ataque, la criatura atacante objetivo gana la habilidad de volar hasta el final del turno”.

- Solo creas una ficha de Ave, al margen de cuántas vidas ganaste después de la tercera vida.
- La habilidad de Gwaihir, la más grande de las águilas se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando las ganaste. No tiene en cuenta si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
- Si no ganaste 3 o más vidas antes de que empiece un paso final, la habilidad de Gwaihir, la más grande de las águilas no se disparará.

Hierbas aromáticas y guiso de conejo

{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 — Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo. Crea una ficha de Comida.

II — Roba una carta. Crea una ficha de Comida.

III — Crea una ficha de criatura Mediano blanca 1/1 por cada Comida que controlas.

- Cuando la primera habilidad de capítulo de las Hierbas aromáticas y guiso de conejo se dispare, puedes elegir no hacer objetivo a una criatura solo para crear una ficha de Comida. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Comida.

Hobbit atiborrado

{1}{G}

Criatura — Ciudadano mediano

2/2

Devorar Comida 3. *(En cuanto esto entre al campo de batalla, puedes sacrificar cualquier cantidad de Comidas. Esta criatura entra al campo de batalla con el triple de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.)*

Las criaturas con fuerza menor que la fuerza del Hobbit atiborrado no pueden bloquearlo.

- Devorar Comida es una variante de la habilidad de devorar. Te permite sacrificar Comidas en lugar de criaturas, pero por lo demás funciona exactamente igual que la habilidad de devorar.

- Puedes elegir no sacrificar ninguna Comida para la habilidad de devorar Comida.
- Si lanzas este hechizo, eliges cuántas y qué Comidas devorar como parte de la resolución del hechizo (en ese momento ya no puede ser contrarrestado).
- La comparación de fuerza se hace solo cuando se declaran bloqueadoras. Disminuir la fuerza de una criatura que bloquee el Hobbit atiborrado o aumentar la fuerza del Hobbit atiborrado después de ese momento no hará que el Hobbit atiborrado deje de estar bloqueado.

Invitada voraz

{2} {B}

Criatura — Ciudadano mediano

2/2

Amenaza.

Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, crea una ficha de Comida.

Siempre que sacrifiques una Comida, pon un contador +1/+1 sobre la Invitada voraz.

Cuando la Invitada voraz deje el campo de batalla, el oponente objetivo pierde una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- La tercera habilidad de la Invitada voraz se dispara siempre que sacrifiques una Comida por cualquier motivo, no solo para activar la habilidad activada de una Comida.
- Para determinar la cantidad de vidas que pierde el oponente objetivo por la última habilidad de la Invitada voraz, usa la fuerza de la Invitada voraz tal y como existió por última vez en el campo de batalla, no su fuerza en el cementerio.

Invocaciones de Saruman

{X} {U} {R}

Conjuro

Enrola X Orcos. Muele X cartas. Puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de X o menos de entre ellas sin pagar su coste de maná.

(Para enrolar X Orcos, pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)

Retrospectiva—{3} {U} {R}, exiliar X cartas de tu cementerio.

- Si quieres lanzar una de las cartas molidas, la lanzas como parte de la resolución de las Invocaciones de Saruman. No puedes esperar para lanzar el hechizo más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de 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 el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Jinetes de Rohan

{3}{R}{W}

Criatura — Caballero humano

4/4

Cuando los Jinetes de Rohan entren al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Caballero Humano rojas 2/2 con las habilidades de arrollar y prisa.

Rapidez {4}{R}{W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de rapidez. Si lo haces, gana la habilidad de prisa y regresa del campo de batalla a la mano de su propietario al comienzo del próximo paso final.)*

- Si pagas el coste de rapidez para lanzar un hechizo de criatura, esa carta regresará a la mano de su propietario solo si todavía está en el campo de batalla cuando su habilidad disparada se resuelve. Si muere o va a otra zona antes de eso, permanecerá donde esté.
- No tienes que atacar con la criatura con la habilidad de rapidez a menos que otra habilidad indique que debes hacerlo.
- Si una criatura entra al campo de batalla como una copia de una criatura cuyo coste de rapidez se pagó o se convierte en una copia de esta, la copia no tendrá la habilidad de prisa y no regresará a la mano de su propietario.

Juramento de Eorl

{3}{R}{W}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea dos fichas de criatura Soldado Humano blancas 1/1.

II — Crea dos fichas de criatura Caballero Humano rojas 2/2 con las habilidades de arrollar y prisa.

III — Pon un contador de indestructible sobre hasta un Humano objetivo. Te conviertes en el monarca.

- Cuando la última habilidad de capítulo del Juramento de Eorl se dispare, puedes elegir no hacer objetivo a un Humano solo para convertirte en el monarca. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No te convertirás en el monarca.

La Puerta Negra

Tierra legendaria — Portal

En cuanto La Puerta Negra entre al campo de batalla, puedes pagar 3 vidas. Si no lo haces, entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {B}.

{1}{B}, {T}: Elige un jugador con la mayor cantidad de vidas o empatado con la mayor cantidad de vidas. La criatura objetivo no puede ser bloqueada por criaturas que controla ese jugador este turno.

- El jugador elegido solo necesita tener la mayor cantidad de vidas o estar empatado con la mayor cantidad de vidas en cuanto la última habilidad de La Puerta Negra se resuelve. Después de que se resuelva la habilidad, cualquier cambio en el total de vidas no afectará a qué criaturas pueden bloquear o pueden ser bloqueadas ese turno.
- La criatura que fue objetivo de la última habilidad de La Puerta Negra no puede ser bloqueada por ninguna criatura que controle el jugador elegido, incluidas las criaturas que no estaban en el campo de batalla cuando la habilidad de La Puerta Negra se resolvió.

Lealtad al reino

{4}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando la Lealtad al reino entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

El monarca controla la criatura encantada.

La criatura encantada ataca cada combate si puede y no puede atacarte.

- El orden de llegada del efecto de cambio de control de la Lealtad al reino es el momento en el que entró al campo de batalla y no cambiará cuando otro jugador se convierta en el monarca. Esto significa que, si otro jugador gana el control de la criatura encantada con la Lealtad al reino, no perderá su control cuando otro jugador se convierta en el monarca. Cuando (o si) ese efecto de cambio de control acaba, la criatura encantada será controlada entonces por el monarca actual, que puede ser un jugador distinto al que había cuando el efecto de cambio de control empezó.
- En caso de que la Lealtad al reino esté encantando a una criatura, pero no haya un monarca, la segunda habilidad creará un efecto de cambio de control con el orden de llegada mencionado más arriba, pero ese efecto no hará nada hasta que un jugador se convierta en el monarca.
- Si el monarca deja el juego y ese jugador no es el propietario de la Lealtad al reino, el jugador activo o el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca y gana el control de la criatura encantada.
- Si el monarca deja el juego y ese jugador es el propietario de la Lealtad al reino, el jugador activo o el siguiente jugador por orden de turno se convierte en el monarca. Ese jugador gana el control de la criatura encantada durante muy poco tiempo. Al mismo tiempo, la Lealtad al reino deja el juego y el propietario de la criatura encantada recupera su control (a menos que se aplique otro efecto de cambio de control).

Legolas Hojaverde

{2}{G}

Criatura legendaria — Arquero elfo

2/2

Alcance.

Legolas Hojaverde no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

Siempre que otra criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre Legolas Hojaverde.

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

- Reducir la fuerza de una criatura después de que haya bloqueado a Legolas Hojaverde no removerá a esa criatura bloqueadora del combate ni hará que Legolas Hojaverde deje de estar bloqueado.

- Si Legolas Hojaverde entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura legendaria que controlas, la tercera habilidad de Legolas Hojaverde se disparará y pondrá un contador +1/+1 sobre él.

Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado
 {2} {B}
 Criatura legendaria — Ciudadano mediano
 2/2

Cuando Lobelia entre al campo de batalla, mira la primera carta de la biblioteca de cada oponente y exilia esas cartas boca abajo.

{T}, sacrificar un artefacto: Elige uno:

- Hasta el final del turno, puedes jugar una carta exiliada con Lobelia sin pagar su coste de maná.
 - Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.
- Puedes mirar esas cartas exiliadas boca abajo cuando quieras. Ningún otro jugador puede ver las cartas boca abajo que exiliaste con Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado, incluso si otro jugador gana su control.
 - Si Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado deja el campo de batalla y más adelante otra copia de Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado entra al campo de batalla, es un objeto nuevo (incluso si ambas estaban representadas por la misma carta). No puedes jugar las cartas exiliadas por la copia original de Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado con la segunda habilidad de la nueva copia de Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado.
 - Para jugar una carta usando el permiso que otorga el primer modo de la habilidad activada de Lobelia, defensora de Bolsón Cerrado, debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, solo puedes jugar una tierra desde el exilio de esta manera durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si todavía te queda una tierra por jugar en el turno.
 - 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 el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Mamut de guerra desenfrenado
 {5} {R} {R}
 Criatura — Elefante
 9/7

Arrolla.

Ciclo {X} {2} {R}. (*{X}{2}{R}*, descartar esta carta.)

Roba una carta.

Cuando actives la habilidad de ciclo del Mamut de guerra desenfrenado, destruye hasta X artefactos objetivo.

- Algunas cartas con la habilidad de ciclo tienen una habilidad que se dispara cuando activas su habilidad de ciclo; otras tienen una habilidad que se dispara siempre que activas la habilidad de ciclo de cualquier carta. Estas habilidades disparadas se resuelven antes de que robes debido a la habilidad de ciclo.

- Las habilidades que se disparan como resultado de activar la habilidad de ciclo de una carta y la propia habilidad de ciclo no son hechizos. Los efectos que interactúan con hechizos (como el de la Artimaña de Saruman) no les afectan.
- Puedes elegir 0 como valor de X en el coste de ciclo del Mamut de guerra desenfrenado. En ese caso, su habilidad disparada no tendrá ningún objetivo y no destruirá ningún artefacto.
- Puedes activar la habilidad de ciclo de una carta incluso si tiene una habilidad disparada como consecuencia de un ciclo que no tendrá un objetivo legal. La razón es que la habilidad de ciclo y la habilidad disparada están separadas. Esto también implica que, si una de las dos habilidades es contrarrestada, la otra habilidad se resolverá.

Maqueta de unidad

{3}

Artefacto

Siempre que los jugadores terminen de votar, tú y cada oponente que votó una opción que tú votaste pueden adivinar 2.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Si se indica a varios jugadores que adivinen a la vez, esos jugadores miran la primera carta de su biblioteca al mismo tiempo y luego eligen por orden de turno si ponen esas cartas en la parte superior o en el fondo de su biblioteca y en qué orden.

Mirada sin párpados

{2} {B} {R}

Conjuro

Exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarlas.

Retrospectiva {2} {B} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva.*

Luego exíllala.)

- La Mirada sin párpados usa una nueva plantilla que indica que puedes usar maná como si fuese maná de cualquier tipo para lanzar las cartas exiliadas. Los seis tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
- El maná nevado no es un tipo de maná. La Mirada sin párpados no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

Navegar hacia el Oeste

{2} {G} {U}

Instantáneo

Voluntad del consejo — Comenzando contigo, cada jugador vota regresar o embarcar. Si regresar consigue más votos, cada jugador regresa hasta dos cartas de su cementerio a su mano. Luego, exilia Navegar hacia el Oeste. Si embarcar consigue más votos o el voto acaba en empate, cada jugador puede descartar su mano y robar siete cartas.

- Si regresar obtiene más votos, primero el jugador activo elige qué cartas regresará de su cementerio a su mano y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego todas esas cartas regresan de los cementerios a las manos simultáneamente.
- Si embarcar obtiene más votos o el voto acaba en empate, comenzando con el jugador activo, los jugadores deciden y anuncian por orden de turno si quieren descartar su mano o no. Luego, todos los jugadores que elijan hacerlo descartan su mano y roban siete cartas. Los jugadores siguientes por orden de turno sabrán si los jugadores anteriores descartan su mano, pero no podrán ver qué cartas descartan esos jugadores para decidir si quieren hacerlo también.

Petición de ayuda

{4} {R}

Conjuro

Gana el control de todas las criaturas que controla el oponente objetivo hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. No puedes atacar a ese jugador este turno. No puedes sacrificar esas criaturas este turno.

- No puedes sacrificar las criaturas cuyo control ganaste con la Petición de ayuda este turno por ningún motivo. Si un efecto te indica que sacrifiques una de ellas, no puedes y permanece en el campo de batalla. Tampoco puedes sacrificar ninguna de ellas para pagar un coste que requiere que sacrifiques una criatura.
- Si un efecto te indica que sacrifiques una criatura y controlas criaturas que no sean las criaturas cuyo control ganaste con la Petición de ayuda este turno, debes sacrificar una de ellas. No puedes intentar sacrificar una de las criaturas cuyo control ganaste, no lograrlo y, por lo tanto, ignorar el efecto.

Radagast, mago de la naturaleza

{2} {G} {U}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

3/5

Rebatir {1}.

Las Bestias y Aves que controlas tienen la habilidad de rebatir {1}.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, elige uno:

- Crea una ficha de criatura Bestia verde 3/3.
- Crea una ficha de criatura Ave azul 2/2 con la habilidad de volar.

- Una criatura que es tanto una Bestia como un Ave solo obtiene una copia de la habilidad de rebatir {1} con la primera habilidad de Radagast, mago de la naturaleza.
- Si Radagast, mago de la naturaleza es una Bestia o un Ave, tendrá dos copias de la habilidad de rebatir {1}.
- La última habilidad disparada de Radagast, mago de la naturaleza se resolverá antes de que se resuelva el hechizo que hizo que se disparara. Se resolverá incluso si el hechizo que hizo que se disparara es contrarrestado o deja la pila por cualquier razón.

Sartén de viajero

{2} {W}

Artefacto — Equipo

Cuando la Sartén de viajero entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida. Luego crea una ficha de criatura Mediano blanca 1/1 y anéxale la Sartén de viajero.

La criatura equipada tiene “Siempre que ganes vidas, esta criatura obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste”.

Equipar {2}.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que creas la ficha de Mediano y el momento en que la Sartén de viajero se anexa a ella.
- Si la habilidad disparada hace que se cree más de una ficha de criatura (debido a efectos como el de la Temporada duplicadora), la Sartén de viajero se anexa a la que elijas de entre ellas.

Saruman, la Mano Blanca

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

Criatura legendaria — Hechicero avatar

2/5

Siempre que lances un hechizo que no sea de criatura, enrola X Orcos, donde X es el valor de maná de ese hechizo. *(Pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Orco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Orco negra 0/0.)*

Los Trasgos y Orcos que controlas tienen la habilidad de rebatir {2}.

- Una criatura que es tanto un Trasgo como un Orco solo obtiene una copia de la habilidad de rebatir {2} con la última habilidad de Saruman, la Mano Blanca.
- Si Saruman, la Mano Blanca es un Trasgo o un Orco, tendrá la habilidad de rebatir {2}.

Sauron, Señor de los Anillos

{5}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Horror avatar

9/9

Cuando lances este hechizo, enrolla 5 Orcos, muele cinco cartas y luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

Arrolla.

Siempre que un comandante que controla un oponente muera, el Anillo te tienta.

- La carta de criatura que eliges no tiene por qué ser una carta que moliste. Puedes elegir una carta de criatura que ya estuviera en tu cementerio antes de moler.
- La última habilidad de Sauron, Señor de los Anillos se disparará incluso si el propietario del comandante que murió elige regresarlo a la zona de mando después de que muera.

Trampero del Bosque Negro

{1}{G}{U}

Criatura — Explorador elfo

1/4

Siempre que un jugador te ataque, la criatura atacante objetivo obtiene -2/-0 hasta el final del turno.

Siempre que un jugador ataque, si no te ataca a ti, ese jugador elige una criatura atacante. Obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- Si un jugador está atacando a un planeswalker que controlas o a una batalla que proteges, pero no te ataca a ti, la última habilidad del Trampero del Bosque Negro se disparará igualmente.

Y atarlos en las tinieblas

{2}{U}{B}{R}

Encantamiento — Saga

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

I, II, III — Crea una ficha de criatura Aparición negra 3/3 con la habilidad de amenaza. El Anillo te tienta.

IV — Por cada oponente, gana el control de hasta una criatura objetivo que controla ese jugador hasta el final del turno. Endereza esas criaturas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. El Anillo te tienta.

- Mientras se resuelven las primeras tres habilidades de capítulo de Y atarlos en las tinieblas, puedes elegir la ficha de Aparición que acabas de crear para que sea tu portador del Anillo en cuanto el Anillo te tienta.
- Si una criatura que hizo objetivo la última habilidad de capítulo de Y atarlos en las tinieblas cambia de controlador antes de que la habilidad se resuelva, esa criatura ya no es un objetivo legal.
- Cuando se dispara la última habilidad de capítulo de Y atarlos en las tinieblas, puedes elegir no hacer objetivo a ninguna criatura solo para que el Anillo te tiente. Sin embargo, si eliges al menos un objetivo y

todos esos objetivos son ilegales en el momento en que la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El Anillo no te tentará.

©2023 Wizards of the Coast LLC Wizards of the Coast, *Magic: The Gathering*, sus logotipos, *Magic* y los símbolos WUBRGCT son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. Pat. en EE. UU. No. RE 37.957.

Relatos de la Tierra Media y El Señor de los Anillos, así como los nombres de los personajes, eventos, objetos y lugares incluidos son marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC, y Wizards of the Coast LLC los usa bajo licencia. Todos los derechos reservados.