

Notas de la colección *Las tierras salvajes de Eldraine*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 18 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 *Las tierras salvajes de Eldraine* con el código de la colección WOE están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Innistrad: Cacería de medianoche*, *Innistrad: Compromiso escarlata*, *Calles de Nueva Capenna*, *Kamigawa: Dinastía de neón*, *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, y *Las tierras salvajes de Eldraine*.

Las cartas de *Commander de Las tierras salvajes de Eldraine* con el código de la colección WOC numeradas del 1 al 28 (y sus versiones alternativas del 29 al 56) están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección WOC numeradas del 59 en adelante son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

El lanzamiento de *Las tierras salvajes de Eldraine* también incluye cartas de Cuentos encantadores con el código de la colección WOT. Estas cartas que regresan son legales para jugar en cualquier formato que ya las permita. Además, las cartas de Cuentos encantadores obtenidas en un evento Mazo Cerrado forman parte de tu reserva de cartas. Lo mismo sucede con todas las cartas seleccionadas en un evento Booster Draft.

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: Papeles

En Eldraine, todo el mundo tiene un rol que desempeñar. Algunos hechizos y habilidades de *Las tierras salvajes de Eldraine* generan una de las siete fichas de Aura predefinidas denominadas *Papeles* y todas, excepto una, tienen efectos positivos. ¿Conseguirá el Héroe joven salvar a todo el mundo o sucumbirá ante maquinaciones siniestras y acabará Maldito?

Vendedora de libros de hechizos

{1}{W}

Criatura — Plebeyo humano

2/2

Vigilancia.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {1}.

Cuando lo hagas, crea una ficha de Papel de Mago anexada a la criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, adivina 1”.)*

- Los Papeles son fichas de encantamiento incoloras. Cada una tiene los subtipos Aura y Papel y la habilidad de encantar criatura.
- Si un permanente tiene más de un Papel anexado controlado por el mismo jugador, todos esos Papeles excepto el último por orden de llegada se ponen en el cementerio de su propietario. Se trata de una acción basada en estado.
- Si se anexan dos o más Papeles controlados por el mismo jugador a un permanente al mismo tiempo (quizás debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), ese jugador elige con cuál se queda y cuál o cuáles van a los cementerios de sus propietarios.
- Un permanente puede tener varios Papeles anexados, siempre y cuando el controlador de cada uno de ellos sea un jugador distinto.
- Algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Papeles requieren objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. La ficha de Papel no se creará.
- En casos excepcionales, un hechizo o habilidad puede intentar crear una ficha de Papel encantando un permanente que no puede encantar de manera legal (debido a una habilidad, como protección contra encantamientos). En estos casos, no se crea la ficha de Papel.
- Las habilidades de antimaleficio y velo no evitarán que un Papel se anexe a un permanente si la habilidad que crea dicho Papel anexado a ese permanente no lo hace objetivo.
- Las cartas de la colección principal de *Las tierras salvajes de Eldraine* crean seis fichas de Papel distintas: Héroe joven, Mago, Majestad, Maldito, Malvado y Monstruo. Hay una séptima ficha de Papel, Virtuoso, que crea Ellivere de la Corte Salvaje, la comandante del mazo de Commander “Virtud y valor”.
- A continuación encontrarás el texto completo de las fichas de Papel para que puedas consultarlo.

Maldito

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 1/1.

Monstruo

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar.

Majestad

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de rebatir {1}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

Mago

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, adivina 1”.

Malvado

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1.

Cuando este Aura vaya a un cementerio desde el campo de batalla, cada oponente pierde 1 vida.

Héroe joven

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, si su resistencia es de 3 o menos, pon un contador +1/+1 sobre ella”.

Virtuoso

Encantamiento — Aura papel

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada encantamiento que controlas.

- Puedes encontrar fichas de Papel en los Packs de Presentación y en algunos sobres de Draft y de edición. Cada una de ellas representa dos Papeles distintos, uno en cada uno de sus marcos divididos y con una de las partes impresa boca abajo. Para usarlas, rota la ficha para que el Papel adecuado esté en la parte superior y luego pon la ficha bajo la criatura adecuada, de modo que el Papel que no se use quede bajo ella y no se pueda ver. Como siempre, el uso de estas fichas específicas es opcional.

Nueva habilidad de palabra clave: negociar

Para sobrevivir en las tierras salvajes, quizás necesites hacer un par de tratos. De eso trata la habilidad *negociar*: sacrifica un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar un hechizo con la habilidad de negociar y, como compensación, obtendrás un efecto más potente.

Incendiar la torre

{R}

Instantáneo

Negociar. (*Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.*)

Incendiar la torre hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si este hechizo fue negociado, en vez de eso, hace 3 puntos de daño a ese permanente y tú adivinas 1.

Si un permanente que recibió daño de Incendiar la torre fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- Negociar significa “Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar un artefacto, un encantamiento o una ficha”.
- Negociar representa un coste adicional opcional. Un hechizo lanzado con ese coste adicional pagado se dice que está “negociado”.
- Puedes sacrificar solo un artefacto, encantamiento o ficha para pagar el coste de negociar de un hechizo.
- Si copias un hechizo negociado, la copia también está negociada. Si una carta o ficha entra al campo de batalla como una copia de un permanente que ya está en el campo de batalla, el permanente nuevo no está negociado aunque el original lo estuviera.
- Algunos hechizos de instantáneo y de conjuro requieren objetivos adicionales si se negocian. Ignoras esos requisitos de objetivos si esos hechizos no están negociados y no puedes negociar esos hechizos a menos que puedas elegir los objetivos apropiados. Por otra parte, puedes negociar un hechizo de permanente incluso si no puedes elegir objetivos para una habilidad de entra al campo de batalla de ese permanente una vez que el hechizo se resuelve.

Nueva palabra de habilidad: celebración

Los pirexianos cayeron derrotados y esto es sin duda un motivo de alegría. *Celebración* es una palabra de habilidad que resalta habilidades que te recompensan por el hecho de que dos o más permanentes que no sean tierra entren al campo de batalla bajo tu control durante un mismo turno.

Ratón de combate rabioso

{1} {R}

Criatura — Ratón

2/1

Te cuesta {1} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

Celebración — Al comienzo del combate en tu turno, si dos o más permanentes que no sean tierra entraron al campo de batalla bajo tu control este turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Cada habilidad de celebración tiene un efecto distinto.
- Algunas habilidades de celebración se disparan durante partes específicas del turno y verifican si dos o más permanentes que no sean tierra ya entraron al campo de batalla bajo tu control ese turno.

- Otras son habilidades estáticas que otorgan a las criaturas habilidades o mejoras a la fuerza o la resistencia mientras dos o más permanentes que no sean tierra hayan entrado al campo de batalla bajo tu control ese turno.
- Las habilidades de celebración solo comprueban si dos o más permanentes que no sean tierra entraron al campo de batalla bajo tu control a lo largo de un turno. No serán mejores si más de dos permanentes entraron al campo de batalla bajo tu control durante el mismo turno.
- Los permanentes que entraron al campo de batalla no tienen por qué permanecer en el campo de batalla ni bajo tu control. Las habilidades de celebración comprueban eventos pasados, no el estado actual del juego.

Mecánica que regresa: cartas de aventurero

Nuestra vuelta a Eldraine viene acompañada del regreso de las cartas de aventurero. Al igual que antes, las cartas de aventurero son cartas de permanente, pero cada una tiene un conjunto de características alternativas en un marco debajo de la imagen, a la izquierda del recuadro de texto. Puedes lanzar la carta como su Aventura correspondiente; si lo haces, podrás lanzarla como permanente más adelante. Algunas cartas de aventurero de *Las tierras salvajes de Eldraine* cuentan con Aventuras de colores distintos a los de las criaturas o encantamientos asociados a ellas.

Druida rastreador

{1}{G}

Criatura — Druida humano

1/1

Siempre que lances un hechizo blanco, azul, negro o rojo, pon un contador +1/+1 sobre el Druida rastreador.

//

Buscar a la bestia

{1}{R}

Instantáneo — Aventura

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esas cartas.

- Una carta de aventurero es una carta de permanente en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Druida rastreador es una carta de criatura verde con valor de maná de 2. No puede ser objetivo de la habilidad disparada del Buscatomos tenaz (“regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano”).
- Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si controlas a Johann, aprendiz de hechicero (“Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca”) y el Druida rastreador es la primera carta de tu biblioteca, puedes lanzar Buscar a la bestia, pero no el Druida rastreador.
- Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede lanzarlo como hechizo de permanente. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se

convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como permanente más adelante.

- Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de permanente.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones de cuándo lanzar el hechizo de permanente desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila está vacía.
- Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
- Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
- Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.
- Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.

Mecánica que regresa: Comida

Las variadas tradiciones culinarias de Eldraine perviven incluso tras las secuelas de la invasión pirexiana. Varias cartas de esta colección crean o usan artefactos Comida.

Bruja de Villadulces

{2} {B}

Criatura — Brujo humano

3/2

Cuando la Bruja de Villadulces entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*
{2}, sacrificar una Comida: El jugador objetivo pierde 2 vidas.

Repartetortas

{1}{G}

Criatura artefacto — Gólem comida

2/2

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

{2}{G}: El artefacto objetivo que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura artefacto 4/4 hasta el final del turno.

{2}, {T}, sacrificar el Repartetortas: Ganas 3 vidas.

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas, 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 Repartetortas para activar la última habilidad de la Bruja de Villadulces.
- No puedes sacrificar una Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y también para activar la última habilidad de la Bruja de Villadulces.
- 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.
- Hagas lo que hagas, no te comas las cartas, por más buena pinta que tengan.

Ciclo de tierras: tierras sin sosiego

Las tierras salvajes de Eldraine incluye cinco tierras no básicas que se giran para obtener uno de dos colores y que se pueden convertir en criaturas de manera temporal.

Cabaña sin sosiego

Tierra

La Cabaña sin sosiego entra al campo de batalla girada.

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

{2}{B}{G}: La Cabaña sin sosiego se convierte en una criatura Horror negra y verde 4/4 hasta el final del turno.

Sigue siendo una tierra.

Siempre que la Cabaña sin sosiego ataque, crea una ficha de Comida y exilia hasta una carta objetivo de un cementerio.

- Si una de las tierras de este ciclo se convierte en una criatura debido a un efecto distinto al de su propia habilidad, la última habilidad se disparará igualmente siempre que ataque.
- Si una de las tierras de este ciclo se convierte en una criatura, pero no la controlaste de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente, no podrás activar su habilidad de maná ni atacar con ella ese turno.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE LAS TIERRAS SALVAJES DE ELDRINE

Abrecerraduras bromista

{1}{U}

Criatura — Bribón hada

1/3

Vuela, vigilancia.

//

Liberar al hada

{1}{U}

Instantáneo — Aventura

Muele cuatro cartas. Luego pon en tu mano una carta de instantáneo, conjuro o Hada de entre las cartas molidas.

- Las cartas de aventurero no son cartas de instantáneo ni de conjuro mientras estén en tu cementerio. No puedes usar Liberar al hada para poner una carta de aventurero molida con ella en tu mano a menos que esa carta sea un Hada.

Adentrarse en las tierras salvajes

{G}

Conjuro

Negociar. (*Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.*)

Si este hechizo fue negociado, la tierra objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 3/3 con la habilidad de prisa que sigue siendo una tierra.

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.

- Si negociaste Adentrarse en las tierras salvajes y la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando intente resolverse, no se resolverá. No buscarás una carta de tierra básica y no barajarás.

Agatha del caldero vil

{R}{G}

Criatura legendaria — Brujo humano

1/1

Cuesta {X} menos activar las habilidades activadas de las criaturas que controlas, donde X es la fuerza de Agatha del caldero vil. Este efecto no puede reducir esos costes a menos de un maná.

{4}{R}{G}: Las otras criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La habilidad de reducción de coste de Agatha del caldero vil no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- La primera habilidad de Agatha del caldero vil solo afecta a las habilidades de las criaturas que controlas en el campo de batalla. Los costes de las habilidades activadas de las cartas de criatura que funcionan en otras zonas (como los de ciclo) no serán reducidos.

Alas de agua

{1}{U}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas tiene una fuerza y resistencia base de 4/4 y gana las habilidades de volar y antimaleficio. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- Las Alas de agua sobrescriben todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de la criatura a valores específicos. Los efectos que modifican su fuerza y resistencia de otro modo se seguirán aplicando sin importar cuándo tuvieron efecto. Lo mismo sucede con los contadores +1/+1.

Alquimista de agua

{1}{U}

Criatura — Elemental

1/3

Siempre que lances tu primer hechizo de instantáneo o de conjuro cada turno, la Alquimista de agua obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

//

Borbotear

{2}{U}

Conjuro — Aventura

Pon la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Las cartas de aventurero no son cartas de instantáneo ni de conjuro mientras estén en tu cementerio. No puedes usar Borbotear para poner una carta de aventurero de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Apañó de Johann

{3}{U}

Conjuro

Negociar. *(Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.)*

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si es negociado.

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Roba una carta.

- La habilidad de reducción de coste del Apañó de Johann no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná del Apañó de Johann siempre es de 4.
 - Si el permanente es un objetivo ilegal en cuanto el Apañó de Johann intenta resolverse, el Apañó de Johann se remueve de la pila y no robarás una carta.
-

Aquelarre desdeñahechizos

{3}{B}

Criatura — Brujo hada

2/3

Vuela.

Cuando el Aquelarre desdeñahechizos entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta.

//

De vuelta

{2}{U}

Instantáneo — Aventura

Regresa el hechizo objetivo a la mano de su propietario.

(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)

- 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. Esto funciona incluso contra un hechizo que no puede ser contrarrestado.
 - Si una copia de un hechizo regresa a la mano de su propietario, se mueve a ese lugar y luego deja de existir como una acción basada en estado. No puede volver a lanzarse.
-

Arconte de las rosas salvajes

{2}{W}{W}

Criatura — Arconte

4/4

Vuela.

Las otras criaturas que controlas que están encantadas por Auras que controlas tienen una fuerza y resistencia base de 4/4 y la habilidad de volar.

- La habilidad del Arconte de las rosas salvajes sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de las criaturas afectadas a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos pero que comiencen a aplicarse después de que el Arconte de las rosas salvajes entre al campo de batalla sobrescribirán este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas se aplicarán a las criaturas afectadas sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que cambian la fuerza y/o la resistencia de una criatura.
-

Arquero de las Tierras Fronterizas

{1}{R}

Criatura — Guardabosque humano

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Al comienzo del combate en tu turno, la habilidad del Arquero de las Tierras Fronterizas verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más (normalmente porque esa criatura ya no está en el campo de batalla), la habilidad no hará nada.

Asesino a sueldo desalmado

{1} {B}

Criatura — Soldado humano

2/2

El Asesino a sueldo desalmado entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él por cada criatura que murió bajo tu control este turno.

//

Eliminación mutua

{R}

Conjuro — Aventura

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier otro objetivo. Luego sacríficala.

- Si el primer objetivo de la Eliminación mutua es un objetivo ilegal en cuanto el hechizo se resuelve, pero el último objetivo sigue siendo legal, la Eliminación mutua se resolverá, pero no se hará daño y no sacrificarás nada.
- Si el último objetivo de la Eliminación mutua es un objetivo ilegal en cuanto el hechizo se resuelve, pero el primer objetivo sigue siendo legal, la Eliminación mutua se resolverá y tendrás que sacrificar igualmente el primer objetivo.

Ashiok, la Manipulación Vil

{3} {B} {B}

Planeswalker legendario — Ashiok

5

Si fueras a pagar vidas mientras tu biblioteca tiene al menos esa misma cantidad de cartas, en vez de eso, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca.

+1: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas y pon la otra en tu mano.

-2: Crea dos fichas de criatura Pesadilla negras 1/1 con “Al comienzo del combate en tu turno, si una carta fue al exilio este turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura”.

-7: El jugador objetivo exilia las X primeras cartas de su biblioteca, donde X es el valor de maná total de las cartas de las cuales eres propietario en el exilio.

- La primera habilidad de Ashiok, la Manipulación Vil no es opcional. No puedes elegir pagar vidas en lugar de exiliar cartas de la parte superior de tu biblioteca mientras controles a Ashiok y no puedes dividir el pago entre vidas y cartas.
 - Si fueses a pagar vidas mientras controlas a Ashiok y tu biblioteca no tiene al menos esa misma cantidad de cartas, pagarás vidas como harías normalmente.
 - La primera habilidad de Ashiok no te permite intentar pagar una cantidad de vidas superior a tu total de vidas actual.
-

Atril viviente
{1}{U}
Criatura artefacto — Constructo
0/4
{1}, sacrificar el Atril viviente: Roba una carta. Crea una ficha de Papel de Mago anexada a hasta una otra criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, adivina 1”.)*

- Puedes activar la habilidad del Atril viviente sin un objetivo solo para robar una carta. 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 robarás una carta.
- Si no eliges una criatura objetivo, la ficha de Papel de Mago no se creará.

Ballena del lago con cuernos
{4}{U}{U}
Criatura — Ballena
6/6
Destello.
Rebatir {2}.
La Ballena del lago con cuernos entra al campo de batalla girada a menos que sea tu turno.
//
Emerger de la albufera
{1}{U}
Instantáneo — Aventura
El propietario de la criatura atacante objetivo que no controlas la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

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

Bardos alegres
{2}{R}
Criatura — Bardo humano
3/2
Cuando los Bardos alegres entren al campo de batalla, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, crea una ficha de Papel de Héroe joven anexada a la criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, si su resistencia es de 3 o menos, pon un contador +1/+1 sobre ella”.)*

- No eliges un objetivo para la habilidad de los Bardos alegres cuando se dispara su habilidad de entra al campo de batalla. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1} de esta

manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Broma de Rankle

{2}{B}{B}

Conjuro

Elige uno o más:

- Cada jugador descarta dos cartas.
- Cada jugador pierde 4 vidas.
- Cada jugador sacrifica dos criaturas.

- Puedes elegir un modo incluso si no afecta total o parcialmente a todos o a algunos de los jugadores.
 - En cuanto el primer modo se ejecuta, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige dos cartas en la mano sin mostrarlas; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Luego, las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
 - En cuanto el tercer modo se ejecuta, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige dos criaturas que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.
-

Buscatomos tenaz

{2}{U}

Criatura — Caballero humano

3/2

Negociar. (*Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.*)

Cuando el Buscatomos tenaz entre al campo de batalla, si fue negociado, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Las cartas de aventurero no son cartas de instantáneo ni de conjuro mientras estén en tu cementerio. No puedes usar la habilidad del Buscatomos tenaz para regresar una carta de aventurero de tu cementerio a tu mano.
-

Caballería sacudelunas

{5}{W}{W}{W}

Criatura — Caballero espíritu

6/6

Vuela.

Cuando la Caballería sacudelunas entre al campo de batalla, las criaturas que controlas ganan la habilidad de volar y obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- El valor de X se determina solo cuando se resuelve la habilidad disparada de la Caballería sacudelunas y puede incluir a la propia Caballería sacudelunas. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.
- La habilidad disparada de la Caballería sacudelunas afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no se verán afectadas.

Caballero de las palomas

{2} {W}

Criatura — Caballero humano

1/3

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar.

- Las fichas de encantamiento (como los Papeles) que se sacrifican, destruyen o van al cementerio de otra manera van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la habilidad del Caballero de las palomas se disparará.
- Si el Caballero de las palomas deja el campo de batalla mientras tiene un Aura que controlas anexada a él al mismo tiempo que otra criatura con un Aura que controlas anexada a ella, su habilidad no se disparará para esos encantamientos a menos que se hayan destruido por el mismo efecto que causó que el Caballero de las palomas dejara el campo de batalla.

Caballero del pavor de Bosquemusgo

{1} {G}

Criatura — Caballero humano

3/2

Arrolla.

Cuando el Caballero del pavor de Bosquemusgo muera, puedes lanzarlo desde tu cementerio como una Aventura hasta el final de tu próximo turno.

//

Susurros del pavor

{1} {B}

Conjuro — Aventura

Robas una carta y pierdes 1 vida. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales de los Susurros del pavor al lanzarlos con el permiso de la habilidad disparada del Caballero del pavor de Bosquemusgo. Debes pagar su coste de maná (o, si otro efecto lo permite, un coste alternativo).

Caldero de almas de Agatha

{2}

Artefacto legendario

Puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para activar habilidades de las criaturas que controlas.

Las criaturas que controlas con contadores +1/+1 sobre ellas tienen todas las habilidades activadas de todas las cartas de criatura exiliadas con el Caldero de almas de Agatha.

{T}: Exilia la carta objetivo de un cementerio. Cuando se exilie una carta de criatura de esta manera, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- El Caldero de almas de Agatha solo otorga habilidades activadas. No otorga habilidades de palabra clave (a menos que esas habilidades de palabra clave sean activadas), habilidades disparadas ni habilidades estáticas.
- Las habilidades otorgadas usan de forma efectiva “este permanente” en vez de “[el nombre de esa carta]”, así que tratas las habilidades como si estuvieran impresas en la criatura que ganó la habilidad. Pongamos el ejemplo de que exiliaste la carta Duende argotiana con el Caldero de almas de Agatha. La Duende argotiana tiene la habilidad “{7}: Pon dos contadores +1/+1 sobre la Duende argotiana”. Si controlas un Asesino a sueldo desalmado con un contador +1/+1 sobre él, debes tratarlo como si tuviera la habilidad “{7}: Pon dos contadores +1/+1 sobre el Asesino a sueldo desalmado”.

Canciller de los cuentos

{3} {U}

Criatura — Consejero hada

2/3

Vuela.

Siempre que lances un hechizo de Aventura, puedes copiarlo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Un hechizo de Aventura significa un hechizo de instantáneo o de conjuro con el tipo de hechizo Aventura. Los hechizos de permanente que lanzas que tengan una Aventura no harán que se dispare esta habilidad.
- Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
- La Canciller de los cuentos puede copiar cualquier hechizo de Aventura, no solo uno con objetivos.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- La habilidad de la Canciller de los cuentos y la copia que crea se resuelven antes que el hechizo de Aventura. Se resuelven incluso si el hechizo de Aventura es contrarrestado antes de que se cree la copia.

Canción de Totentanz

{X} {R}

Conjuro

Crea X fichas de criatura Rata negras 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”. Las criaturas que controlas ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Solo las criaturas que controlas cuando se resuelve la Canción de Totentanz, incluidas las fichas de Rata que crea, ganarán la habilidad de prisa. Las criaturas que empiecen a controlar más tarde ese turno no se verán afectadas.

Catapulta sin orden

{2} {R}

Criatura artefacto — Constructo

0/4

Defensor.

{T}: La Catapulta sin orden hace 1 punto de daño a cada oponente.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, endereza la Catapulta sin orden.

- La habilidad disparada de la Catapulta sin orden se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades (como la propia habilidad activada de la Catapulta sin orden) después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada de la Catapulta sin orden hace que el equipo oponente pierda 2 vidas.

Centinela del saber perdido

{1} {G} {G}

Criatura — Caballero elfo

3/4

Cuando la Centinela del saber perdido entre al campo de batalla, elige uno o más:

- Regresa a tu mano la carta objetivo en el exilio de la cual eres propietario y que tiene una Aventura.
 - Pon en el fondo de la biblioteca de su propietario la carta objetivo en el exilio de la cual no eres propietario y que tiene una Aventura.
 - Exilia el cementerio del jugador objetivo.
- El primer y segundo modo de la habilidad de la Centinela del saber perdido pueden hacer objetivo a cualquier carta exiliada boca arriba que tenga una Aventura mientras sea propiedad de un jugador adecuado. No importa si esa carta se lanzó como una Aventura.
 - Debes elegir al menos un modo si puedes. Si no hay objetivos legales disponibles para los dos primeros modos, debes elegir el último. En particular, el último modo puede hacer objetivo a cualquier jugador, incluso a uno que no tenga cartas en el cementerio. En el caso poco habitual de que no haya cartas adecuadas en el exilio para hacerlas objetivo y ningún jugador pueda elegirse legalmente como objetivo, la habilidad se remueve de la pila sin ningún efecto.
-

Centinela tallado en hielo

{2} {U}

Criatura — Soldado elemental

2/3

Vigilancia.

Siempre que el Centinela tallado en hielo ataque, puedes pagar {1} {U}. Cuando lo hagas, gira la criatura objetivo que controla un oponente.

Siempre que gires una criatura enderezada que controla un oponente, el Centinela tallado en hielo obtiene +2/+1 hasta el final del turno.

- La última habilidad del Centinela tallado en hielo solo se disparará cuando un efecto te indique que gires una criatura de un oponente. No se disparará si un hechizo o habilidad que controlas indica a un oponente que gire una criatura que controla. Por ejemplo, si controlas el Alambre enmarañado y un oponente gira una criatura enderezada que controla como parte de la resolución de la habilidad disparada del Alambre enmarañado, la habilidad del Centinela tallado en hielo no se disparará.

Colmillovendaval aullante

{2} {G} {G}

Criatura — Bestia

4/4

Vigilancia.

El Colmillovendaval aullante tiene la habilidad de prisa mientras seas propietario de una carta en el exilio que tenga una Aventura.

- El Colmillovendaval aullante tendrá la habilidad de prisa mientras cualquier carta de la cual seas propietario en el exilio tenga una Aventura. No importa si esa carta se lanzó como una Aventura o no.

Comida de araña

{2} {G}

Conjuro

Destruye hasta un artefacto, encantamiento o criatura con la habilidad de volar objetivo. Crea una ficha de Comida.

(Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".)

- Puedes lanzar la Comida de araña sin un objetivo para crear una ficha de Comida. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la Comida de araña intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Comida.

Conecornio majestuoso

{1} {W}

Criatura — Unicornio conejo

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Conecornio majestuoso son iguales a la cantidad de permanentes que no sean tierra que controlas.

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

Conquista de los caballeros liche

{4} {B}

Conjuro

Sacrifica cualquier cantidad de artefactos, encantamientos y/o fichas. Regresa esa misma cantidad de cartas de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

- Sacrificas los artefactos, encantamientos y/o fichas como parte de la resolución de la Conquista de los caballeros liche. No es un coste adicional. Si la Conquista de los caballeros liche se contrarresta, no sacrificarás nada.
 - Puedes elegir sacrificar cero permanentes.
 - Si alguna habilidad se dispara en cuanto sacrificas permanentes, esas habilidades no irán a la pila hasta después de que hayas regresado cartas de criatura de tu cementerio al campo de batalla.
 - Una criatura artefacto o una criatura encantamiento sacrificada para la Conquista de los caballeros liche puede ser una de las cartas elegidas para regresarlas.
-

Crescendo remordedor

{2} {R}

Instantáneo

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera este turno, crea una ficha de criatura Rata negra 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”.

- Solo las criaturas que controlas cuando se resuelve el Crescendo remordedor obtendrán +2/+0. Sin embargo, si una criatura que no sea ficha entra al campo de batalla tras la resolución del Crescendo remordedor y luego muere bajo tu control más adelante en ese turno, crearás una ficha de Rata.
-

Dejar helado

{1} {U}

Conjuro

Gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon tres contadores de aturdimiento sobre ella. Adivina 2. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Con Dejar helado, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto Dejar helado se resuelve, pondrás tres contadores de aturdimiento sobre ella igualmente.
 - Si el objetivo no es legal en cuanto Dejar helado intente resolverse, Dejar helado se removerá de la pila. No adivinarás.
-

Desmantelapícnics

{1}{R}

Criatura — Bribón trasgo

2/2

Siempre que el Desmantelapícnics ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, el Desmantelapícnics gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

//

Cositas robadas

{3}{G}

Conjuro — Aventura

Distribuye tres contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas.

- Si controlabas una criatura con fuerza de 4 o más cuando declaraste al Desmantelapícnics como atacante, no importa si todavía controlas una en cuanto su habilidad se resuelve. El Desmantelapícnics seguirá ganando la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.
- Tú eliges cómo se distribuirán los contadores en cuanto lanzas las Cositas robadas. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto las Cositas robadas intenten resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales.
- Puedes lanzar las Cositas robadas sin objetivos. Si lo haces, no distribuirás ningún contador, pero las exiliarás en cuanto se resuelvan y podrás seguir lanzando el Desmantelapícnics más adelante.

Dragón decadente

{2}{R}{R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, arrolla.

Siempre que el Dragón decadente ataque, crea una ficha de Tesoro.

//

Gustos caros

{2}{B}

Instantáneo — Aventura

Exilia las dos primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo boca abajo. Puedes mirar y jugar esas cartas mientras permanezcan exiliadas.

- Solo tú puedes ver las cartas exiliadas con los Gustos caros. Su propietario no sabe cuáles son mientras estén en el exilio hasta que las juegues.
 - Puedes jugar las cartas exiliadas con los Gustos caros incluso si son cartas de tierra.
 - Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar las cartas exiliadas con los Gustos caros.
-

Druida rastreador

{1}{G}

Criatura — Druida humano

1/1

Siempre que lances un hechizo blanco, azul, negro o rojo, pon un contador +1/+1 sobre el Druida rastreador.

//

Buscar a la bestia

{1}{R}

Instantáneo — Aventura

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esas cartas.

- Si lanzas un hechizo que es de más de uno de los colores indicados, la habilidad del Druida rastreador solo se dispara una vez igualmente.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con Buscar a la bestia. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Duelista del fuego interior

{1}{W}

Criatura — Caballero humano

3/1

Los hechizos de instantáneo y de conjuro que controlas tienen la habilidad de vínculo vital.

//

Filo del fuego interior

{2}{R}

Instantáneo — Aventura

El Filo del fuego interior hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas con la habilidad de vínculo vital te hace daño, ganas y pierdes esa cantidad de vidas simultáneamente. En ese caso, tu total de vidas no cambia. (Sin embargo, puedes aumentar tu total de vidas si el hechizo también hace daño a otros permanentes y/o jugadores).
- Algunos hechizos de instantáneo y de conjuro indican que otras cosas hacen daño en lugar de hacerlo ellos mismos. En estos casos, no ganarás vidas por ese daño (a menos que las otras cosas también tengan la habilidad de vínculo vital). En particular, un hechizo que haga que una criatura que controlas luche no hará que ganes vidas.

Echar a los intrusos

{3}{W}{W}

Conjuro

Elige un número entre el 0 y el 10. Destruye todas las criaturas con una fuerza mayor o igual que el número elegido.

- También puedes elegir los números 0 y 10.

Echar al ratero
{B}
Instantáneo
Hasta una criatura objetivo obtiene -1/-1 hasta el final del turno. Creas una ficha de criatura Rata negra 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”.

- Puedes lanzar Echar al ratero sin un objetivo solo para crear una ficha de Rata. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que Echar al ratero intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Rata.

El Ferrorrisco
{2}
Artefacto legendario
{T}: Agrega {C}.
Siempre que una criatura legendaria entre al campo de batalla bajo tu control, puedes hacer que El Ferrorrisco se convierta en un artefacto Equipo legendario llamado Fuegoeterno, legado de héroes. Si lo haces, gana la habilidad de equipar {3} y “La criatura equipada obtiene +3/+3” y pierde todas las otras habilidades.

- El efecto de la última habilidad de El Ferrorrisco dura indefinidamente.

El primer duelo de Gadwick
{1}{U}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifcala después de III.)
I — Crea una ficha de Papel de Maldito anexada a hasta una criatura objetivo. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada es 1/1.)*
II — Adivina 2.
III — Cuando lances tu próximo hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de 3 o menos este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si no eliges un objetivo para la primera habilidad de capítulo, la ficha de Papel de Maldito no se creará.
- La copia creada por la tercera habilidad de capítulo tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales. Si para cualquier objetivo no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- 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 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 para la copia, 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.
-

Elemental del asador

{R}

Criatura — Elemental

1/1

Amenaza.

Siempre que el Elemental del asador haga daño de combate a un jugador, pon un contador de brocheta sobre el Elemental del asador. Luego puedes sacrificarlo. Si lo haces, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de contadores de brocheta sobre el Elemental del asador. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Eliges si sacrificar el Elemental del asador en cuanto se resuelve su habilidad disparada. Ningún jugador puede responder entre el momento en que lo sacrificas y el momento en el que exilias cartas de la parte superior de tu biblioteca.
 - Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio 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.
-

En comunión con la naturaleza

{G}

Conjuro

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 cualquier orden.

- Si no muestras una carta de criatura, pon todas las cartas en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.
-

Encuentro salvaje

{G}{G}

Conjuro

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes exiliar una carta de criatura de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Puedes lanzar la carta exiliada este turno. Al comienzo de la próxima fase de combate este turno, la criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a una criatura objetivo que no controlas.

- Para lanzar el Encuentro salvaje no necesitas hacer objetivo a nada. En cuanto pones la habilidad disparada retrasada en la pila al comienzo de la próxima fase de combate este turno, eliges la criatura objetivo que controlas y hasta una criatura objetivo que no controlas.
 - Si lanzas el Encuentro salvaje y no hay fases de combate más adelante ese turno, la habilidad disparada retrasada no se disparará.
-

Envenenadora de golosinas

{2}{B}

Criatura — Brujo humano

3/2

Vínculo vital.

Cuando la Envenenadora de golosinas entre al campo de batalla, hasta una criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno.

//

Tentar con dulces

{B}

Instantáneo — Aventura

Crea una ficha de Comida. (*Luego, exilia esta carta.*)

Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)

- La habilidad de entra al campo de batalla de la Envenenadora de golosinas cuenta la cantidad total de vidas ganadas, sin tener en cuenta las vidas que perdiste durante ese turno. Por ejemplo, si perdiste 3 vidas y ganaste 3 vidas antes en el turno, la criatura objetivo obtendrá -3/-3.
-

Eriette de la manzana encantada

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Brujo humano

2/4

Cada criatura que esté encantada por un Aura que controlas no puede atacarte a ti o a los planeswalkers que controlas.

Al comienzo de tu paso final, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de Auras que controlas.

- Por norma, el controlador de una ficha de Papel es el jugador que la creó, incluso si esa ficha de Papel está anexada a una criatura que no controla dicho jugador.

- Cuenta la cantidad de Auras que controlas en cuanto la habilidad se resuelve para determinar el valor de X.
-

Esgrima de las hadas

{X}{B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno. Esa criatura obtiene un -3/-3 adicional hasta el final del turno si controlabas un Hada al lanzar este hechizo.

- Si controlabas un Hada en cuanto terminaste de lanzar la Esgrima de las hadas, no importa si sigues controlando una cuando el hechizo se resuelva. La criatura objetivo obtendrá un -3/-3 adicional igualmente.
-

Féretro de cristal

{1}{W}

Artefacto

Cuando el Féretro de cristal entre al campo de batalla, exilia la criatura objetivo que controla un oponente con valor de maná de 3 o menos hasta que el Féretro de cristal deje el campo de batalla.

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

Financiero con buen ojo

{2}{W}

Criatura — Noble humano

2/3

Al comienzo de tu mantenimiento, si un oponente controla más tierras que tú, crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".*)

{2}{W}: Elige otro jugador. Ese jugador gana el control del Tesoro objetivo que controlas. Robas una carta.

- Si el Tesoro objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la última habilidad del Financiero con buen ojo intente resolverse, no se resolverá. No robarás una carta.
-

Frenesí de los acechabrujas

{3} {R}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que atacó este turno.

El Frenesí de los acechabrujas hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

- La primera habilidad del Frenesí de los acechabrujas no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná del Frenesí de los acechabrujas siempre es de 4.
 - La primera habilidad del Frenesí de los acechabrujas no puede reducir su coste a menos de {R}.
-

Frío penetrante

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Frío penetrante entre al campo de batalla, gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

Cuando el Frío penetrante vaya a un cementerio desde el campo de batalla, puedes pagar {1}. Si lo haces, adivina 1 y luego roba una carta.

- Si la criatura que el Frío penetrante fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. Va al cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su última habilidad no se disparará.
-

Gata atigrada del almacén

{B}

Criatura — Felino

1/1

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, crea una ficha de criatura Rata negra 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”.

{1} {B}: La Gata atigrada del almacén gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- Las fichas de encantamiento (como los Papeles) que se sacrifican, destruyen o van al cementerio de otra manera van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la habilidad de la Gata atigrada del almacén se disparará.
 - Si la Gata atigrada del almacén deja el campo de batalla mientras tiene un Aura que controlas anexada a ella o al mismo tiempo que otra criatura con un Aura que controlas anexada a ella, su habilidad no se disparará para esos encantamientos a menos que se hayan destruido por el mismo efecto que causó que la Gata atigrada del almacén dejara el campo de batalla.
-

Giganta galvánica

{3}{U}

Criatura — Hechicero gigante

3/3

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella.

//

Leer la tormenta

{5}{U}{U}

Instantáneo — Aventura

Roba cuatro cartas y luego descarta dos cartas. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Puedes elegir una criatura que ya esté girada como objetivo de la habilidad de la Giganta galvánica. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.
-

Goddric, juguista encubierto

{1}{R}{R}

Criatura legendaria — Noble humano

3/3

Prisa.

Celebración — Mientras dos o más permanentes que no sean tierra entraran al campo de batalla bajo tu control este turno, Goddric, juguista encubierto es un Dragón con fuerza y resistencia base de 4/4, la habilidad de volar y “{R}: Los Dragones que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno”. (*Pierde todos sus otros tipos de criatura.*)

- Si un efecto hace que Goddric pierda todas las habilidades durante un turno en el que ya era un Dragón, sigue siendo una criatura Dragón con fuerza y resistencia base de 4/4.
 - La habilidad activada de Goddric afecta solo a los Dragones que controlas en el momento en que se resuelve. Los Dragones que entran bajo tu control más adelante en el turno no se verán afectados.
-

Golpe altanero

{1}{U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con valor de maná de 4 o más.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná de ese hechizo.
-

Hada burlona
{2}{U}
Criatura — Bribón hada
2/1
Vuela.
Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

- La última habilidad del Hada burlona no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La última habilidad del Hada burlona no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.

Hada experta en trampas
{U}
Criatura — Hechicero hada
1/1
Vuela.
Cuando el Hada experta en trampas entre al campo de batalla, puedes pagar {2}. Cuando lo hagas, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- No eliges un objetivo para la habilidad del Hada experta en trampas cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {2} 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.
- Con la habilidad disparada reflexiva, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve la habilidad, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.

Hylde de la corona de hielo
{2}{W}{U}
Criatura legendaria — Brujo humano
3/4
Siempre que gires una criatura enderezada que controla un oponente, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, elige uno:

- Crea una ficha de criatura Elemental blanca y azul 4/4.
- Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.
- Adivina 2, luego roba una carta.

- La habilidad de Hylde de la corona de hielo solo se disparará cuando un efecto te indica que gires una criatura de un oponente. No se disparará si un hechizo o habilidad que controlas indica a un oponente que gire una criatura que controla. Por ejemplo, si controlas el Alambre enmarañado y un oponente gira una criatura enderezada que controla como parte de la resolución de la habilidad disparada del Alambre enmarañado, la habilidad de Hylde no se disparará.

Incendiar la torre

{R}

Instantáneo

Negociar. (*Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.*)

Incendiar la torre hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si este hechizo fue negociado, en vez de eso, hace 3 puntos de daño a ese permanente y tú adivinas 1.

Si un permanente que recibió daño de Incendiar la torre fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- El último efecto de reemplazo de Incendiar la torre exiliará el permanente objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal o de tener 0 de lealtad.

Intervención tajante

{3} {R}

Conjuro

La Intervención tajante hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo.

Crea una ficha de Papel de Héroe joven anexada a hasta una criatura objetivo que controlas. (*Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, si su resistencia es de 3 o menos, pon un contador +1/+1 sobre ella”.*)

- Si no eliges un segundo objetivo para la Intervención tajante, la ficha de Papel de Héroe joven no se creará.

Jinete de la muerte

{3} {B}

Criatura — Caballero zombie

3/3

Cuando el Jinete de la muerte muera, ponlo en el fondo de la biblioteca de su propietario.

//

Cabargar desde la muerte

{1} {B}

Conjuro — Aventura

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

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

Johann, aprendiz de hechicero
{2} {U} {R}
Criatura legendaria — Hechicero humano
2/5

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

Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca. (*Sigues pagando sus costes. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.*)

- 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.
- Si la primera carta de tu biblioteca tiene una Aventura, puedes lanzar el hechizo de Aventura de esta manera.
- Debes pagar todos los costes y seguir las reglas sobre cuándo lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
- Si Johann deja el campo de batalla y regresa al campo de batalla en el mismo turno o si Johann lo deja y aparece otra copia de Johann, el permiso de lanzamiento otorgado por la anterior copia de Johann es distinto al permiso de lanzamiento otorgado por la nueva copia. El turno en el que el nuevo Johann entre al campo de batalla, podrás usar su permiso de lanzamiento una vez, incluso si ya usaste el permiso de lanzamiento del Johann antiguo para lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca ese mismo turno. Ten en cuenta que, si controlas varias copias de Johann, no tendrás la oportunidad de lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde la parte superior de tu biblioteca antes de que la “regla de leyendas” te haga elegir uno.

Juego de manos
{U}

Conjuro

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en el fondo de tu biblioteca.

- Si solo hay una carta en tu biblioteca, la pones en tu mano.
-

Korvold y el ladrón noble

{3} {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, II — Crea una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

III — Exilia las tres primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Puedes jugar esas cartas este turno.

- 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.

La necesidad del aprendiz

{2} {U} {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, II — Elige la criatura objetivo que no sea ficha que controlas y que no tenga el mismo nombre que una ficha que controlas. Crea una ficha que es una copia de ella, excepto que no es legendaria, es un Reflejo además de sus otros tipos y tiene la habilidad de prisa.

III — Sacrifica todos los Reflejos que controlas.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si 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.
 - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - 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 también funcionará.
 - Si algo se convierte en una copia de la ficha, la copia también es un Reflejo además de sus otros tipos, tiene la habilidad de prisa y no es legendaria.
-

La princesa alza el vuelo
{2}{W}
Encantamiento — Saga
(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrificala después de III.)

I — Exilia hasta una criatura objetivo.
II — La criatura objetivo que controlas obtiene +2/+2 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.
III — Regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si la primera habilidad de capítulo de La princesa alza el vuelo exilia más de una criatura (normalmente porque se copia la habilidad), su tercera habilidad de capítulo regresará todas las cartas exiliadas al campo de batalla bajo el control de sus propietarios.

Ladrón de apariencias
{U}{B}
Criatura — Metamorfo hada
1/1
Vuela.
{T}: Roba una carta, luego descarta una carta.
{X}: El Ladrón de apariencias se convierte en una copia de la carta de criatura objetivo en tu cementerio con valor de maná de X, excepto que tiene la habilidad de volar y esta habilidad. Activa esto solo como un conjuro.

- El Ladrón de apariencias 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.
- Cualquier efecto que se aplicara al Ladrón de apariencias antes de convertirse en una copia de otra carta se seguirá aplicando después de que se convierta en una copia. Lo mismo sucede con cualquier contador que haya sobre el Ladrón de apariencias.
- Si una carta en tu cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Como el Ladrón de apariencias no está entrando al campo de batalla cuando se convierte en una copia de una carta, cualquier habilidad de “Cuando [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[Esta criatura] entra al campo de batalla con” de la carta copiada no se aplicará.
- Si la carta copiada tiene una habilidad que puede ser activada solo una vez por turno, copiar esa carta una segunda vez te permitirá activar la nueva copia de esa habilidad.

Lanzadora de brochetas
{1}{R}
Criatura — Caballero enano
1/3
Alcance.
Siempre que la Lanzadora de brochetas bloquee o sea bloqueada por una criatura, la Lanzadora de brochetas hace 1 punto de daño a esa criatura.

- La habilidad disparada se dispara una vez por cada criatura que bloquee a la Lanzadora de brochetas o que sea bloqueada por ella. La habilidad se resuelve y hace daño a esa criatura antes de que se haga el daño de combate. Si ese daño destruye todas las criaturas que bloquean la Lanzadora de brochetas, esta no deja de estar bloqueada.
-

Lanzar una moneda

{2} {R}

Instantáneo

Lanzar una moneda hace 1 punto de daño a cualquier objetivo. Creas una ficha de Tesoro. *(Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".)*

Roba una carta.

- Si el objetivo no es legal en cuanto Lanzar una moneda intente resolverse, Lanzar una moneda se remueve de la pila. No crearás una ficha de Tesoro y no robarás una carta.
-

Lealtad pérfida

{2} {R}

Conjuro

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

Creas una ficha de Papel de Malvado anexada a hasta una criatura objetivo. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1. Cuando esta Aura vaya a un cementerio, cada oponente pierde 1 vida.)*

- Si no eliges un segundo objetivo para la Lealtad pérfida o si ese objetivo es ilegal cuando se resuelve el hechizo, la ficha de Papel de Malvado no se creará.
-

Liebre con escudo polínico

{1} {W}

Criatura — Conejo

2/2

Las fichas de criatura que controlas obtienen +1/+1.

//

Crianza de liebres

{G}

Conjuro — Aventura

La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de vigilancia y obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de criaturas que controlas.

- El valor de X se determina solo una vez, en cuanto la Crianza de liebres se resuelve. Si la cantidad de criaturas que controlas cambia después de eso, no cambiará la bonificación otorgada.
-

Llamas desorientadoras

{3} {U}

Instantáneo

El propietario de la criatura objetivo la pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.

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

Llegar la medianoche

{2} {W}

Instantáneo

Destruye el permanente objetivo que no sea tierra. Su controlador crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1.

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

Los tres ratones ciegos

{2} {W}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Ratón blanca 1/1.

II, III — Crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas.

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

- La ficha copia las características originales de la ficha objetivo tal y como las describe el efecto que creó la ficha.
 - Si la ficha copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa ficha.
 - Solo las criaturas que controlas en el momento en que la cuarta habilidad de capítulo se resuelve obtendrán +1/+1 y ganarán la habilidad de vigilancia. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no se verán afectadas.
-

Mago normal y corriente

{3}{U}

Criatura — Hechicero elemental

2/4

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de Papel de Mago anexada a hasta una otra criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, adivina 1”.)*

- Si no eliges un objetivo para la habilidad del Mago normal y corriente, la ficha de Papel de Mago no se creará.

Maldición de los vulpinos

{2}{G}

Conjuro

Crea una ficha de Papel de Monstruo anexada a la criatura objetivo que controlas. Cuando lo hagas, esa criatura lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar. Las criaturas que luchan hacen cada una un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- No eliges un objetivo para que la criatura luche contra él cuando lanzas este hechizo. En su lugar, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando creas una ficha de Papel de Monstruo anexada a la criatura a la que hizo objetivo el hechizo. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si no puedes anexar una ficha de Papel de Monstruo a la criatura objetivo que controlas cuando la Maldición de los vulpinos se resuelve, la habilidad disparada reflexiva que produce la lucha no se disparará.
- Si la criatura que controlas ya tiene un Papel que controlas anexado a ella, ese Papel se pondrá en el cementerio de su propietario como una acción basada en estado después de anexarle el Papel de Monstruo, pero antes de que la habilidad disparada reflexiva se resuelva.

Marca de la bruja

{1}{R}

Conjuro

Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba dos cartas. Crea una ficha de Papel de Malvado anexada a hasta una criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1. Cuando esta Aura vaya a un cementerio, cada oponente pierde 1 vida.)*

- Puedes lanzar la Marca de la bruja sin un objetivo para descartar una carta y robar dos cartas. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que la Marca de la bruja intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No descartarás, robarás ni crearás una ficha de Papel de Malvado.

- Si no eliges un objetivo para la Marca de la bruja, la ficha de Papel de Malvado no se creará.
-

Matón bramador

{4} {R}

Criatura — Ogro

4/4

Prisa.

//

Abrirse camino

{2} {R}

Conjuro — Aventura

Hasta dos criaturas objetivo no pueden bloquear este turno. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Si se eligen dos objetivos para Abrirse camino y uno de ellos se convierte en ilegal, pero el otro no, el objetivo legal no podrá bloquear y Abrirse camino se exiliará. Si ambos objetivos son ilegales, Abrirse camino irá al cementerio de su propietario.
-

Mensajero de Talion

{2} {U}

Criatura — Noble hada

1/3

Vuela.

Siempre que ataques con una o más Hadas, roba una carta y luego descarta una carta. Cuando descartes una carta de esta manera, pon un contador +1/+1 sobre el Hada objetivo que controlas.

- No eliges un objetivo para la habilidad del Mensajero de Talion cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una carta 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.
-

Momento de valor

{2} {W}

Instantáneo

Elige uno:

- Endereza la criatura objetivo. Obtiene +1/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
- Destruye la criatura objetivo con fuerza de 4 o más.

- El primer modo del Momento de valor puede hacer objetivo a una criatura enderezada. Obtendrá +1/+0 y ganará la habilidad de indestructible hasta el final del turno igualmente.
-

Moralcantarillas gorro rojo

{2} {R} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

3/3

Amenaza.

Cuando el Moralcantarillas gorro rojo entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Rata negras 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre el Moralcantarillas gorro rojo y exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

- Si el Moralcantarillas gorro rojo deja el campo de batalla después de que se dispare su última habilidad, podrás sacrificar una criatura igualmente y exiliar la primera carta de tu biblioteca de todas formas, aunque no pondrás un contador +1/+1 sobre el Moralcantarillas gorro rojo.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con el Moralcantarillas gorro rojo. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Nieves, acechada por pesadillas

{2} {W} {B}

Criatura legendaria — Noble humano

2/2

Amenaza.

Cuando Nieves, acechada por pesadillas entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura o encantamiento objetivo de tu cementerio a tu mano.

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre Nieves y luego adivina 1.

- Las fichas de encantamiento (como los Papeles) que se sacrifican, destruyen o van al cementerio de otra manera van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la habilidad de Nieves se disparará.
 - Si Nieves deja el campo de batalla mientras tiene un Aura que controlas anexada a ella al mismo tiempo que otra criatura con un Aura que controlas anexada a ella, su habilidad no se disparará para esos encantamientos a menos que se hayan destruido por el mismo efecto que causó que Nieves dejara el campo de batalla.
-

Noche de la venganza de los dulces

{3} {G}

Encantamiento

Cuando la Noche de la venganza de los dulces entre al campo de batalla, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

Las Comidas que controlas tienen "{T}: Agrega {G}". {5} {G} {G}, sacrificar la Noche de la venganza de los dulces: Las criaturas que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Comidas que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se determina en cuanto se resuelve la última habilidad de la Noche de la venganza de los dulces. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de Comidas que controlas.
- La última habilidad de la Noche de la venganza de los dulces afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no se verán afectadas.

Nutria escurridiza

{U}

Criatura — Nutria

1/1

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

Las criaturas con fuerza menor que la fuerza de la Nutria escurridiza no pueden bloquearla.

//

Don de la arboleda

{X} {G}

Conjuro — Aventura

Distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas objetivo que controlas. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Comparas la fuerza de la Nutria escurridiza con la fuerza de cualquier criatura que intente bloquearla solo cuando se asignan las bloqueadoras. Una vez que la Nutria escurridiza haya sido bloqueada legalmente por una criatura, aunque se cambie la fuerza de cualquiera de las dos criaturas, no cambiará ni se deshará el bloqueo.
 - Tú eliges cómo se distribuirán los contadores en cuanto lanzas el Don de la arboleda. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.
 - Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto el Don de la arboleda intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales.
-

Ofensiva elegante

{1}{G}

Conjuro

Cualquier cantidad de criaturas encantadas objetivo que controlas y hasta una otra criatura 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 criaturas objetivo que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Ofensiva elegante se resuelve (quizás porque ya no está encantada o porque ya no está en el campo de batalla), las demás criaturas objetivo que controlas legales seguirán haciendo una cantidad de daño igual a su fuerza.
 - Si la última criatura objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la Ofensiva elegante se resuelve, o si todas las criaturas objetivo que controlas son objetivos ilegales, ninguna criatura hace ni recibe daño.
-

Padres protectores

{2}{W}

Criatura — Plebeyo humano

3/2

Cuando los Padres protectores mueran, crea una ficha de Papel de Héroe joven anexada a hasta una criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, si su resistencia es de 3 o menos, pon un contador +1/+1 sobre ella”.)*

- Si no eliges un objetivo para la habilidad de los Padres protectores, la ficha de Papel de Héroe joven no se creará.
-

Parca de Ashiok

{3}{B}

Criatura — Pesadilla

3/3

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, roba una carta.

- Las fichas de encantamiento (como los Papeles) que se sacrifican, destruyen o van al cementerio de otra manera van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la habilidad de la Parca de Ashiok se disparará.
-

Pesadilla sin esperanza

{B}

Encantamiento

Cuando la Pesadilla sin esperanza entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta y pierde 2 vidas.

Cuando la Pesadilla sin esperanza vaya a un cementerio desde el campo de batalla, adivina 2.

{2}{B}: Sacrifica la Pesadilla sin esperanza.

- La primera habilidad de la Pesadilla sin esperanza hace que cada oponente pierda 2 vidas, incluso si todos o algunos de esos jugadores no pudieron descartar una carta.
-

Pionero de la Orden Verde

{2}{G}

Criatura — Caballero humano

4/2

{1}{G}: El Pionero de la Orden Verde no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos este turno.

- Activar la habilidad del Pionero de la Orden Verde después de que sea bloqueado por una criatura con fuerza de 2 o menos no hará que deje de estar bloqueado.
-

Protectora vulpina

{1}{W}{W}

Criatura — Caballero zorro elfo

2/2

Destello.

Cuando la Protectora vulpina entre al campo de batalla, exilia hasta una otra criatura objetivo que no sea Zorro hasta que la Protectora vulpina deje el campo de batalla. {1}{W}, sacrificar la Protectora vulpina: Ganas 2 vidas.

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

Quebrantar el juramento

{3}{B}{B}

Conjuro

Destruye la criatura o encantamiento objetivo. Crea una ficha de Papel de Malvado anexada a hasta una criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1. Cuando esta Aura vaya a un cementerio, cada oponente pierde 1 vida.)*

- Si no eliges un segundo objetivo para Quebrantar el juramento o si ese objetivo es ilegal cuando se resuelve el hechizo, la ficha de Papel de Malvado no se creará.
-

Rastreador de bestias celestes

{3}{G}

Criatura — Arquero gigante

2/4

Alcance.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.
-

Ratón con mucho morro

{W}

Criatura — Ratón

2/1

//

Por los pelos

{W}

Conjuro — Aventura

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno. No puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 3 o más este turno.

- Aumentar la fuerza de una criatura después de que esta haya bloqueado a una criatura afectada por Por los pelos no removerá a esa criatura bloqueadora del combate ni hará que la criatura afectada deje de estar bloqueada.
-

Ratón de combate rabioso

{1}{R}

Criatura — Ratón

2/1

Te cuesta {1} menos lanzar el segundo hechizo que lances cada turno.

Celebración — Al comienzo del combate en tu turno, si dos o más permanentes que no sean tierra entraron al campo de batalla bajo tu control este turno, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Los hechizos que se lanzaron antes de que el Ratón de combate rabioso entrara al campo de batalla se cuentan. Si el Ratón de combate rabioso fue el primer hechizo que lanzaste este turno, el siguiente hechizo que lances este turno es tu segundo hechizo.
- El Ratón de combate rabioso no puede reducir su propio coste, incluso si es el segundo hechizo que lanzas en un turno.
- La habilidad de reducción de coste del Ratón de combate rabioso no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La habilidad de reducción de coste del Ratón de combate rabioso no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.

Rayo de fuego frenético

{2} {R}

Instantáneo

El Rayo de fuego frenético hace X puntos de daño a la criatura objetivo, donde X es 2 más la cantidad de cartas en tu cementerio que son cartas de instantáneo, de conjuro y/o que tienen una Aventura.

- El Rayo de fuego frenético no va a tu cementerio hasta que se termina de resolver, así que no se cuenta a sí mismo para su propio efecto.

Reclusión

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear.

{2} {W}: Exilia la criatura encantada.

- Solo el controlador de la Reclusión puede activar su habilidad.

Reclutador de Imodane

{2} {R}

Criatura — Caballero humano

2/2

Cuando el Reclutador de Imodane entre al campo de batalla, las criaturas que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

//

Entrenar a las tropas

{4} {W}

Conjuro — Aventura

Crea dos fichas de criatura Caballero blancas 2/2 con la habilidad de vigilancia. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- La habilidad disparada del Reclutador de Imodane afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán +1/+0 ni ganarán la habilidad de prisa.
-

Regresar a por más

{2} {B}

Conjuro

Negociar. (*Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.*)

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Si este hechizo fue negociado, puedes poner una de esas cartas con valor de maná de 4 o menos en el campo de batalla en vez de ponerla en tu mano.

- Si negocias este hechizo, puedes elegir igualmente no poner una de las cartas en el campo de batalla, incluso si al menos una de ellas cumple los requisitos.
-

Repartetortas

{1} {G}

Criatura artefacto — Gólem comida

2/2

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

{2} {G}: El artefacto objetivo que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura artefacto 4/4 hasta el final del turno.

{2}, {T}, sacrificar el Repartetortas: Ganas 3 vidas.

- En cuanto se resuelve la segunda habilidad del Repartetortas, el permanente objetivo conserva todos los otros tipos y subtipos que tenía antes de convertirse en una criatura artefacto.
-

Ritual de la visión distante

{2} {U} {U}

Instantáneo

Negociar. (*Puedes sacrificar un artefacto, encantamiento o ficha al lanzar este hechizo.*)

Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Si este hechizo fue negociado, en vez de eso, mira las ocho primeras cartas de tu biblioteca. Pon dos de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si negociaste este hechizo, pones igualmente solo dos de las cartas en tu mano.
-

Romper el hechizo

{W}

Instantáneo

Destruye el encantamiento objetivo. Si un permanente que controlabas o una ficha se destruyó de esta manera, roba una carta.

- Si el encantamiento tiene la habilidad de indestructible, no se destruirá. No robarás una carta.

- Si un permanente que controlabas o una ficha se destruye con Romper el hechizo pero va a una zona distinta al cementerio como resultado, robarás una carta.

Rondadora de Fuentetormentas

{1}{U}

Criatura — Bribón humano

2/1

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, pon dos contadores +1/+1 sobre la Rondadora de Fuentetormentas.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.

Rowan, hija de la guerra

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Hechicero humano

4/2

Amenaza.

{T}: Te cuesta {X} menos lanzar hechizos que sean negros y/o rojos este turno, donde X es la cantidad de vidas que perdiste este turno. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se determina una vez, cuando se resuelve la habilidad activada de Rowan, hija de la guerra.
- La habilidad activada de Rowan no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La habilidad activada de Rowan no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
- La habilidad activada de Rowan cuenta la cantidad total de vidas perdidas, sin tener en cuenta las vidas que ganaste durante ese turno. Por ejemplo, si ganaste 3 vidas y perdiste 3 vidas ese turno, el coste de los hechizos negros y/o rojos que lances ese turno se reducirá en {3}.

Rubí, rastreadora temeraria

{R}{G}

Criatura legendaria — Explorador humano

1/2

Prisa.

Siempre que Rubí, rastreadora temeraria ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, Rubí obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

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

- Si controlabas una criatura con fuerza de 4 o más cuando declaraste a Rubí como atacante, no importa si todavía controlas una en cuanto su habilidad disparada se resuelve. Rubí obtendrá +2/+2 hasta el final del turno igualmente.

Salvadora de los durmientes

{2}{W}

Criatura — Caballero humano

2/3

Vigilancia.

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre la Salvadora de los durmientes.

- Las fichas de encantamiento (como los Papeles) que se sacrifican, destruyen o van al cementerio de otra manera van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la habilidad de la Salvadora de los durmientes se disparará.

Santuario solitario

{2}{W}

Encantamiento

Cuando el Santuario solitario entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Siempre que gires una criatura enderezada que controla un oponente, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Con la primera habilidad del Santuario solitario, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.
- La última habilidad del Santuario solitario solo se disparará cuando un efecto te indica que gires una criatura de un oponente. No se disparará si un hechizo o habilidad que controlas indica a un oponente que gire una criatura que controla. Por ejemplo, si controlas el Alambre enmarañado y un oponente gira una criatura enderezada que controla como parte de la resolución de la habilidad disparada del Alambre enmarañado, la habilidad del Santuario solitario no se disparará.

Sharae de los abismos paralizantes

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

2/3

Cuando Sharae de los abismos paralizantes entre al campo de batalla, gira la criatura objetivo que controla un oponente y pon un contador de aturdimiento sobre ella. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

Siempre que gires una o más criaturas enderezadas que controlan tus oponentes, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Con la primera habilidad de Sharae, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.
- La última habilidad de Sharae de los abismos paralizantes solo se disparará cuando un efecto te indique que gires una o más criaturas que controlen tus oponentes. No se disparará si un hechizo o habilidad que controlas indica a un oponente que gire una criatura que controla. Por ejemplo, si controlas el Alambre enmarañado y un oponente gira una criatura enderezada que controla como parte de la resolución de la habilidad disparada del Alambre enmarañado, la habilidad de Sharae no se disparará.

Sierpe del tallo de habichuelas

{4}{G}

Criatura — Sierpe planta

5/4

Alcance.

//

Plantar habichuelas

{1}{G}

Conjuro — Aventura

Puedes jugar una tierra adicional este turno. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- El efecto que te permite jugar una tierra adicional ese turno es acumulativo con otros efectos que hacen lo mismo.

Somnófago cruel

{1}{B}

Criatura — Pesadilla

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Somnófago cruel son iguales a la cantidad de cartas de criatura que haya en todos los cementerios.

//

No poder despertarse

{1}{U}

Conjuro — Aventura

El jugador objetivo muele cuatro cartas. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

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

Subir al tallo de habichuelas

{1}{G}

Encantamiento

Cuando Subir al tallo de habichuelas entre al campo de batalla y siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, roba una carta.

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.
-

Sucumbir al frío

{2}{U}

Instantáneo

Gira una o dos criaturas objetivo que controla un oponente. Pon un contador de aturdimiento sobre cada una de ellas. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)*

- Con Sucumbir al frío, puedes hacer objetivo a criaturas que ya estén giradas. Si una criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.
-

Sumergir en el invierno

{1}{W}

Instantáneo

Gira hasta una criatura objetivo. Adivina 1, luego roba una carta.

- Puedes lanzar Sumergir en el invierno sin un objetivo para adivinar 1 y robar una carta. Sin embargo, si eliges un objetivo y ese objetivo es ilegal en el momento en que Sumergir en el invierno intente resolverse, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No adivinarás y no robarás una carta.
 - Si el objetivo ya está girado en el momento en el que Sumergir en el invierno se resuelva, seguirás adivinando 1 y robarás una carta.
-

Susurro de Eriette

{3}{B}

Conjuro

El oponente objetivo descarta dos cartas. Crea una ficha de Papel de Malvado anexada a hasta una criatura objetivo que controlas. *(Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1. Cuando esta Aura vaya a un cementerio, cada oponente pierde 1 vida.)*

- Si no eliges una criatura objetivo, la ficha de Papel de Malvado no se creará.
-

Syr Jengi, el Fin de los Banquetes

{2}

Criatura artefacto legendaria — Caballero comida

3/1

Syr Jengi, el Fin de los Banquetes tiene las habilidades de arrollar, antimaleficio y prisa mientras un oponente controle un planeswalker.

Siempre que otro artefacto que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre Syr Jengi y adivina 1.

{2}, {T}, sacrificar a Syr Jengi: Ganas una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- Para la última habilidad de Syr Jengi, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar la cantidad de vidas que ganas. Si esa fuerza era de 0 o menos, no ganarás vidas.

Talion, regente amable

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Noble hada

3/4

Vuela.

En cuanto Talion, regente amable entre al campo de batalla, elige un número entre el 1 y el 10.

Siempre que un oponente lance un hechizo con valor de maná, fuerza o resistencia igual al número elegido, ese jugador pierde 2 vidas y tú robas una carta.

- También puedes elegir los números 1 y 10.
- Los efectos que aumenten o reduzcan el coste para lanzar un hechizo no afectan al valor de maná de ese hechizo.
- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar si el valor de maná del hechizo es el número elegido. Por ejemplo, si el número elegido es 4, un hechizo con coste de maná {X}{R}{R} lanzado con X igual a 2 haría que la última habilidad de Talion se disparara.

Tortuga floreciente

{2}{G}{G}

Criatura — Tortuga

3/3

Siempre que la Tortuga floreciente entre al campo de batalla o ataque, muele tres cartas. Luego, regresa una carta de tierra de tu cementerio al campo de batalla girada.

Cuesta {1} menos activar las habilidades activadas de las tierras que controlas.

Las criaturas tierra que controlas obtienen +1/+1.

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La habilidad de reducción de coste de la Tortuga floreciente no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).

- La segunda habilidad de la Tortuga floreciente solo afecta a habilidades de tierras que controlas en el campo de batalla. Los costes de las habilidades activadas de las cartas de tierra que funcionan en otras zonas (como los de ciclo) no serán reducidos.
-

Totentanz, flautista del enjambre

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Bardo brujo humano

2/3

Siempre que Totentanz, flautista del enjambre u otra criatura que no sea ficha que controlas muera, crea una ficha de criatura Rata negra 1/1 con “Esta criatura no puede bloquear”.

{1}{B}: La Rata atacante objetivo que controlas gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- Si Totentanz, flautista del enjambre muere al mismo tiempo que una o más criaturas que no sean fichas que controlas, la habilidad de Totentanz se dispara por cada una de ellas.
-

Transmutadora de Vendaleza

{3}{U}

Criatura — Hechicero humano

3/4

//

Maldición croante

{1}{U}

Conjuro — Aventura

Gira la criatura objetivo. Crea una ficha de Papel de

Maldito anexada a ella. (*La criatura encantada es 1/1.*)

- Con la Maldición croante, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve, crearás una ficha de Papel de Maldito anexada a ella igualmente.
-

Trol masacrafaunos

{2}{B}{G}

Criatura — Trol

4/4

Cuando el Trol masacrafaunos entre al campo de batalla, crea una ficha de Papel de Monstruo anexada a él. (*La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar.*)

{1}, sacrificar un Aura anexada al Trol masacrafaunos:

El Trol masacrafaunos lucha contra la criatura objetivo que no controlas. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala. Activa esto solo como un conjuro.

- Si la habilidad activada del Trol masacrafaunos se resuelve, su efecto hace que la criatura sea exiliada en cualquier momento en el que fuera a morir ese turno, no solo cuando fuera a morir como resultado del daño hecho por el Trol masacrafaunos.

- Si el Trol masacrafaunos ya no está en el campo de batalla o si ya no es una criatura cuando se resuelve su habilidad activada, no lucha contra la criatura objetivo, pero el efecto que hace que la criatura objetivo se exilie en cualquier momento si fuera a morir ese turno se aplica igualmente.

Troyan, explorador con agallas

{1}{G}{U}

Criatura legendaria — Explorador vedalken

1/3

{T}: Agrega {G}{U}. Usa este maná solo para lanzar hechizos con valor de maná de 5 o más o hechizos con {X} en sus costes de maná.

{U}, {T}: Roba una carta, luego descarta una carta.

- Puedes usar el maná generado por Troyan en cualquier parte del coste de un hechizo que contenga {X} en su coste de maná. No tienes la obligación de usarlo solo en la parte de {X}.
- No tienes por qué usar los dos manás en el mismo hechizo.

Una muerta muy viva

{B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas gana “Cuando esta criatura muera, regrésala al campo de batalla girada bajo el control de su propietario. Luego, crea una ficha de Papel de Malvado anexada a ella”. *(La criatura encantada obtiene +1/+1. Cuando esta Aura vaya a un cementerio, cada oponente pierde 1 vida.)*

- Si la criatura no regresa al campo de batalla o regresa como un permanente que no sea criatura, la ficha de Papel de Malvado no se creará.
- Si varias criaturas regresan al campo de batalla (quizás porque Una muerta muy viva hizo objetivo a un permanente combinado), se creará una ficha de Papel de Malvado anexada a cada una de ellas.

Vanguardia de Fuentetormentas

{4}{G}{G}

Criatura — Guerrero gigante

6/7

La Vanguardia de Fuentetormentas no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

//

¿Quién osa?

{1}{G}

Conjuro — Aventura

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Una vez que la Vanguardia de Fuentetormentas sea bloqueada, reducir la fuerza de una criatura que bloquee la Vanguardia de Fuentetormentas a menos de 2 no hará que deje de estar bloqueada.

Venado de la tempestad
{3}{G}
Criatura — Alce elemental
3/4
Arrolla.
Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 5 o más, pon un contador +1/+1 sobre el Venado de la tempestad.
//
Examinar las nubes
{1}{U}
Instantáneo — Aventura
Roba dos cartas, luego descarta dos cartas. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para esa X para determinar el valor de maná de ese hechizo.

Vendedora de libros de hechizos
{1}{W}
Criatura — Plebeyo humano
2/2
Vigilancia.
Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {1}. Cuando lo hagas, crea una ficha de Papel de Mago anexada a la criatura objetivo que controlas. (*Si controlas otro Papel sobre ella, pon ese en el cementerio. La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, adivina 1”.*)

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Vendedora de libros de hechizos cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {1} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Viaje extraordinario
{X}{X}{U}{U}
Encantamiento
Cuando el Viaje extraordinario entre al campo de batalla, exilia hasta X criaturas objetivo. Por cada una de esas cartas, su propietario puede jugarla mientras permanezca exiliada.
Siempre que una o más criaturas que no sean fichas entren al campo de batalla, si una o más de ellas entró desde el exilio o fue lanzada desde el exilio, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Los jugadores deben pagar todos los costes y seguir todas las reglas normales sobre cuándo lanzar hechizos con la primera habilidad del Viaje extraordinario.

- La segunda habilidad del Viaje extraordinario se aplica a todas las criaturas que entren al campo de batalla desde el exilio o que se lanzaron desde el exilio, no solo a las criaturas lanzadas con la primera habilidad del Viaje extraordinario.

Víbora hirviente

{1}{R}

Criatura — Víbora elemental

2/1

Siempre que un oponente lance un hechizo con valor de maná de 3 o menos, la Víbora hirviente hace 1 punto de daño a ese jugador.

//

Limpiar a vapor

{1}{U}

Conjuro — Aventura

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná de ese hechizo.

Virtud de la fuerza

{5}{G}{G}

Encantamiento

Si giras una tierra básica para obtener maná, en vez de eso, produce el triple de ese maná.

//

Crecimiento del Coto de Garen

{G}

Conjuro — Aventura

Regresa la carta de criatura o tierra objetivo de tu cementerio a tu mano. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar el encantamiento más adelante desde el exilio.)*

- Un objeto con el tipo de carta tierra y un tipo de tierra básica tiene la habilidad intrínseca de “{T}: Agrega [símbolo de maná]”, incluso si en el recuadro de texto no lo pone o si el objeto no tiene recuadro de texto. Por ejemplo, un Bosque básico tendrá la habilidad intrínseca de “{T}: Agrega {G}”.
- “Giras una tierra básica para obtener maná” solo si activas una habilidad de maná de esa tierra básica que incluya el símbolo {T} en su coste. Una habilidad de maná produce maná como parte de su efecto.
- Si una habilidad se dispara “siempre que gires” una tierra básica para obtener maná y produce maná, esa habilidad de maná disparada no se verá afectada por la Virtud de la fuerza.
- La Virtud de la fuerza no produce maná ella misma. En su lugar, hace que las tierras básicas que gires para obtener maná produzcan más maná.
- Los efectos de varias copias de la Virtud de la fuerza son acumulativos. Por ejemplo, si tienes dos copias de la Virtud de la fuerza en el campo de batalla, obtendrás nueve veces la cantidad y los tipos originales de maná.

Virtud del conocimiento

{4}{U}

Encantamiento

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

//

Visiones de Vendaleza

{1}{U}

Instantáneo — Aventura

Copia la habilidad activada o disparada objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de la Virtud del conocimiento afecta a las propias habilidades disparadas de entra al campo de batalla de un permanente, así como a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando ese permanente entra al campo de batalla. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”. Algunas habilidades de palabra clave también incluyen una habilidad disparada que ocurre cuando un permanente entra al campo de batalla.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de la Virtud del conocimiento. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla bajo tu control con un contador +1/+1 sobre ella no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- Tampoco afecta a las habilidades que se aplican “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla”, como elegir un número con Talion, regente amable.
- La habilidad de la Virtud del conocimiento no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez adicional. 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 controlas dos copias de la Virtud del conocimiento, un permanente que entre al campo de batalla hace que las habilidades se disparen tres veces, no cuatro. Una tercera copia de la Virtud del conocimiento hace que las habilidades se disparen cuatro veces; una cuarta copia, que se disparen cinco veces, y así sucesivamente.
- Si un permanente que entra al campo de batalla al mismo tiempo que la Virtud del conocimiento (incluida la misma Virtud del conocimiento) hace que se dispare una habilidad disparada de un permanente que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la Virtud del conocimiento no afecta a las habilidades disparadas de los permanentes que controla tu compañero de equipo.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- La fuente de la copia creada por las Visiones de Vendaleza es la misma que la fuente de la habilidad original.
- Si la habilidad copiada por las Visiones de Vendaleza es modal (o sea, si dice “Elige uno:” o algo parecido), el modo se copia y no puede cambiarse.
- Si la habilidad copiada por las Visiones de Vendaleza divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si el coste de la habilidad activada contiene una elección, como la de una criatura que sacrificar o una cantidad de contadores que remover, la copia creada por las Visiones de Vendaleza usa la misma información. No puedes pagar el coste otra vez aunque quieras.
- Todas las elecciones realizadas cuando la habilidad se resuelve no se habrán realizado aún cuando la copien las Visiones de Vendaleza. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva. Si una habilidad disparada te pide pagar un coste, pagas el coste de la copia por separado.
- Si una habilidad está vinculada a una segunda habilidad, las copias de esa habilidad también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por la habilidad y por la copia. Por ejemplo, si la habilidad de entra al campo de batalla del Barquero de Marea Hueca es copiada y se exilian dos cartas, ambas regresan cuando el Barquero de Marea Hueca deje el campo de batalla.

Virtud del valor

{3} {R} {R}

Encantamiento

Siempre que una fuente que controlas haga daño que no sea de combate a un oponente, puedes exiliar esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca.

Puedes jugar esas cartas este turno.

//

Llamarada de Montescua

{1} {R}

Instantáneo — Aventura

La Llamarada de Montescua hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar el encantamiento más adelante desde el exilio.*)

- El daño de combate es el daño hecho automáticamente por criaturas atacantes y bloqueadoras. Cualquier otro daño es daño que no es de combate, incluso si lo hace durante una fase de combate una criatura atacante o bloqueadora.
- 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.

Visitante vil

{1}{B}

Criatura — Pesadilla

2/2

Siempre que un encantamiento que controlas vaya a un cementerio desde el campo de batalla, cada oponente pierde 1 vida.

- Las fichas de encantamiento (como los Papeles) que se sacrifican, destruyen o van al cementerio de otra manera van al cementerio de su propietario antes de dejar de existir. Si controlabas la ficha, la habilidad del Visitante vil se disparará.
- Si el Visitante vil deja el campo de batalla mientras tiene un Aura que controlas anexada a él al mismo tiempo que otra criatura con un Aura que controlas anexada a él, su habilidad no se disparará para esos encantamientos a menos que se hayan destruido por el mismo efecto que causó que el Visitante vil dejara el campo de batalla.

Vivac sin sosiego

Tierra

El Vivac sin sosiego entra al campo de batalla girado.

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

{1}{R}{W}: El Vivac sin sosiego se convierte en una criatura Buey roja y blanca 2/2 hasta el final del turno.

Sigue siendo una tierra.

Siempre que el Vivac sin sosiego ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Los contadores sobre el Vivac sin sosiego permanecen sobre él cuando deja de ser una criatura. Si se convierte en una criatura más adelante, se les aplicarán.

Will, hijo de la paz

{1}{W}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

2/4

Vigilancia.

{T}: Te cuesta {X} menos lanzar hechizos que sean blancos y/o azules este turno, donde X es la cantidad de vidas que ganaste este turno. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se determina una vez, cuando se resuelve la habilidad activada de Will, hijo de la paz.
 - La habilidad activada de Will no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
 - La habilidad activada de Will no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente de maná genérico de ese coste.
 - La habilidad activada de Will 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 ese turno, el coste de los hechizos blancos y/o azules que lances ese turno se reducirá en {3}.
-

Y colorín colorado

{2} {B} {B}

Instantáneo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si tu total de vidas es de 5 o menos.

Exilia la criatura o planeswalker objetivo. Busca en el cementerio, mano y biblioteca de su controlador cualquier cantidad de cartas con el mismo nombre que ese permanente y exílialas. Ese jugador baraja y luego roba una carta por cada carta exiliada de su mano de esta manera.

- La habilidad de reducción de coste de Y colorín colorado no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná de Y colorín colorado siempre es de 4.
- Si el permanente exiliado era la cara posterior de una carta de dos caras, no podrás exiliar cartas adicionales, ya que esas cartas solo tienen las características de su cara frontal (incluido el nombre) en el cementerio, la mano y la biblioteca.

Yenna, regente de Dienterrojo

{2} {G} {W}

Criatura legendaria — Noble elfo

4/4

{2}, {T}: Elige el encantamiento objetivo que controlas y que no tiene el mismo nombre que otro permanente que controlas. Crea una ficha que es una copia de ese encantamiento, excepto que no es legendaria. Si la ficha es un Aura, endereza a Yenna, regente de Dienterrojo y luego adivina 2. Activa esto solo como un conjuro.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en el encantamiento original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el encantamiento copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese encantamiento, pero con las excepciones detalladas.
- Si el encantamiento copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del encantamiento copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este encantamiento] entre al campo de batalla” o “[este encantamiento] entra al campo de batalla con” del encantamiento también funcionará.
- Si algo se convierte en una copia de la ficha, la copia tampoco será legendaria.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE JUMPSTART DE *LAS TIERRAS SALVAJES DE ELDRINE*

No se hicieron sobres de Jumpstart para el lanzamiento de *Las tierras salvajes de Eldraine*. Sin embargo, las quince cartas creadas para esa experiencia están disponibles en sobres de edición y las cinco cartas raras también están disponibles en sobres de coleccionista.

Duendecillo cuentacuentos

{3} {U}

Criatura — Hechicero hada

3/3

Vuela.

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

- Un hechizo de Aventura significa un hechizo de instantáneo o de conjuro con el tipo de hechizo Aventura. Los hechizos de permanente que lanzas que tengan una Aventura no harán que se dispare esta habilidad.
-

El viejo Colmilloalado

{4} {B}

Criatura legendaria — Hada rata

3/4

Vuela.

Al comienzo de cada paso final, si una criatura murió este turno, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

{2} {B}, sacrificar otra criatura o artefacto: El viejo Colmilloalado obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- La habilidad disparada de El viejo Colmilloalado verificará en cuanto comience el paso final si una criatura murió este turno. Si no murió ninguna, la habilidad no se disparará.
-

Gamberro a la carga

{3} {R}

Criatura — Plebeyo humano

3/3

Siempre que el Gamberro a la carga ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada criatura atacante.

Si una Rata está atacando, el Gamberro a la carga gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Cuenta la cantidad de criaturas atacantes cuando se resuelve la habilidad del Gamberro a la carga, contando al propio Gamberro a la carga, para determinar en cuánto aumenta su fuerza.
-

Hocicotrufa intrépido

{1}{G}

Criatura — Jabalí

3/1

Siempre que el Hocicotrufa intrépido ataque solo, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

//

Volverse un jabato

{1}{G}

Instantáneo — Aventura

La criatura objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

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

Milanobrujo malévolo

{4}{B}{B}

Criatura — Brujo dragón

5/4

Vuela.

Cuando el Milanobrujo malévolo entre al campo de batalla, sacrifica cualquier cantidad de artefactos, encantamientos y/o fichas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

- En cuanto la habilidad disparada del Milanobrujo malévolo se resuelve, puedes elegir sacrificar cero permanentes.
- Si alguna habilidad se dispara cuando sacrificas permanentes, esas habilidades no irán a la pila hasta después de que hayas robado cartas. Esas habilidades no se dispararán si eliges sacrificar cero permanentes.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *LAS TIERRAS SALVAJES DE ELDRAINE*

Mecánica que regresa: monarca

Monarca es una designación que puede tener un jugador. Tener la corona te da unas ventajas, como una carta de más cada turno, pero también llama la atención de otros jugadores... y eso no te interesa. ¿Tendrá tu permanencia en el trono un final feliz?

Corte del Valle de Arden

{2}{W}{W}

Encantamiento

Cuando la Corte del Valle de Arden entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, regresa la carta de permanente objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio a tu mano. Si eres el monarca, en vez de eso, regresa esa carta de permanente al campo de batalla.

Notas generales sobre el monarca:

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

Alila, conquistadora astuta

{2}{U}{B}

Criatura legendaria — Brujo hada

2/4

Vuela.

Siempre que lances tu primer hechizo durante el turno de cada oponente, crea una ficha de criatura Bribón Hada negra 1/1 con la habilidad de volar.

Siempre que una o más Hadas que controlas hagan daño de combate a un jugador, incita a la criatura objetivo que controla ese jugador.

- Normalmente, el daño de combate se hace todo al mismo tiempo. En ese caso, la última habilidad de Alila, conquistadora astuta se dispara una vez por cada jugador a los que hicieron daño de combate las Hadas que controlas, al margen de la cantidad de criaturas que infligieron ese daño. Si cualquiera de esas Hadas tiene la habilidad de dañar dos veces o de dañar primero, la habilidad se disparará una vez por cada jugador que recibió daño en cada paso de daño de combate.
-

Archimago de ecos

{4}{U}

Criatura — Hechicero hada

4/4

Vuela, rebatir {2}.

Siempre que lances un hechizo de permanente Hada o Hechicero, cópialo. *(La copia se convierte en una ficha.)*

- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha, de modo que la ficha no se “crea”. Los efectos que se fijan en la creación de una ficha no interactuarán con una ficha que entre al campo de batalla debido a la habilidad del Archimago de ecos.
- La copia recuerda todas las decisiones que se tomaron para el hechizo original en cuanto se lanzó, incluidos los valores elegidos para X en su coste de maná y si se eligieron costes alternativos o adicionales. Por ejemplo, si el hechizo de criatura original tenía la habilidad de estímulo y se pagó su coste de estímulo, la copia también estará estimulada.

Arriero de bueyes

{3}{W}

Criatura — Plebeyo humano

4/4

Vigilancia.

El Arriero de bueyes no puede ser bloqueado por Bueyes.

Siempre que el Arriero de bueyes entre al campo de batalla o ataque, el oponente objetivo crea una ficha de criatura Buey blanca 2/4 y tú robas una carta.

- Si el oponente objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad del Arriero de bueyes intente resolverse, esta no se resolverá. No creará una ficha de Buey y no robarás una carta.

Bandida alasmalditas

{3}{B}

Criatura — Bribón hada

2/2

Vuela, toque mortal.

Siempre que lances tu primer hechizo durante el turno de cada oponente, mira la primera carta de la biblioteca de ese jugador y luego exíliala boca abajo. Puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarla.

- Puedes mirar y lanzar las cartas exiliadas (y usar maná de cualquier tipo para hacerlo) incluso si la Bandida alasmalditas deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de la Bandida alasmalditas, ese jugador no puede mirar ni lanzar las cartas, pero tú todavía puedes.
- Sigues pagando los costes de una carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar cualesquiera costes alternativos que tenga la carta en vez del coste de maná de la carta.
- Los seis tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro. El maná nevado no es un tipo de maná. La Bandida alasmalditas no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

- La Bandida alasmalditas no cambia el momento en que puedes lanzar un hechizo. Por ejemplo, si exilias una carta de criatura sin la habilidad de destello, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- Si dejas el juego, las cartas permanecen exiliadas boca abajo indefinidamente. Ningún jugador puede mirarlas.

Bendición de las aves cantoras

{3} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada ataque, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de Aura. Puedes poner esa carta en el campo de batalla. Si no lo haces, ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si pones una carta de Aura en el campo de batalla con la habilidad disparada de la Bendición de las aves cantoras, eliges a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede anexarse legalmente a nada, no podrás ponerla en el campo de batalla, así que se pondrá en tu mano debido a la parte siguiente del efecto.

Brenard, escultor de jengibres

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

Criatura legendaria — Artífice humano

3/3

Cada criatura que controlas que es una Comida o un Gólem obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de arrollar.

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, puedes exiliarla. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es una criatura artefacto Gólem Comida 1/1 además de sus otros tipos y tiene “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente estaba enderezado o girado, si tenía contadores sobre él o si había Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada estaba copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
- 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 también funcionará.

- Si algo se convierte en una copia de la ficha, la copia también tiene una fuerza y resistencia base de 1/1, es una criatura artefacto Gólem Comida además de sus otros tipos y tiene “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.

Corte de Nimboscuro

{2} {B} {B}

Encantamiento

Cuando la Corte de Nimboscuro entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia la primera carta de la biblioteca del oponente objetivo. Puedes jugar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarla. Si eres el monarca, hasta el final del turno, puedes lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas con la Corte de Nimboscuro sin pagar su coste de maná.

- Puedes jugar las cartas exiliadas (y usar maná de cualquier tipo para hacerlo) incluso si la Corte de Nimboscuro deja el campo de batalla. Si otro jugador gana el control de la Corte de Nimboscuro, ese jugador no puede jugar las cartas, pero tú todavía puedes.
- Sigues pagando los costes de una carta exiliada si la lanzas. Puedes pagar cualesquiera costes alternativos que tenga la carta en vez del coste de maná de la carta.
- Los seis tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro. El maná nevado no es un tipo de maná. La Corte de Nimboscuro no te permitirá pagar un coste de nevado usando maná producido por una fuente que no sea nevada.

Corte de Vendaleza

{2} {U} {U}

Encantamiento

Cuando la Corte de Vendaleza entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, elige hasta un otro encantamiento o artefacto objetivo. Si eres el monarca, puedes crear una ficha que es una copia de él. Si no eres el monarca, puedes hacer que la Corte de Vendaleza se convierta en una copia de él, excepto que tiene esta habilidad.

- La Corte de Vendaleza copia los valores impresos del encantamiento o del artefacto, además de cualquier efecto de copia que se le haya aplicado.
- Si la Corte de Vendaleza se convierte en una copia de una ficha, copia las características originales de esa ficha tal y como las definió el efecto que la puso en el campo de batalla. No se convertirá en una ficha.
- Si la Corte de Vendaleza se convierte en una copia de un Aura, va al cementerio de su propietario a menos que ya esté anexada de alguna manera a un objeto o jugador apropiado. Si se convierte en una copia de un Equipo y se anexa a una criatura, quedará desanexada cuando se convierta en un permanente que no sea Equipo ni Aura.
- El efecto de copia dura indefinidamente. Muchas veces durará hasta que lo sobrescriba otro efecto de copia (por ejemplo, si copia otro permanente en un turno posterior).

- Cuando la Corte de Vendaleza se convierte en una copia de un permanente, ni entra ni deja el campo de batalla. No se disparará ninguna habilidad de entra al campo de batalla o de deja el campo de batalla.
- Si otro permanente se convierte en una copia de la Corte de Vendaleza, se convertirá en una copia de lo que está copiando actualmente la Corte de Vendaleza (si es el caso) y también tendrá la última habilidad de la Corte de Vendaleza.
- La ficha copia exactamente lo que había impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando ese permanente, pero con las excepciones detalladas.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente también funcionará.

Corte del Coto de Garen

{1}{G}{G}

Encantamiento

Cuando la Corte del Coto de Garen entre al campo de batalla, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu mantenimiento, distribuye dos contadores +1/+1 entre hasta dos criaturas objetivo.

Luego, si eres el monarca, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Tú eliges cómo se distribuyen los contadores en cuanto pones la última habilidad de la Corte del Coto de Garen en la pila. Cada objetivo debe recibir por lo menos un contador +1/+1.
- Si algunas de las criaturas son objetivos ilegales en cuanto la última habilidad de la Corte del Coto de Garen intente resolverse, la distribución original de los contadores sigue siendo válida y se pierden los contadores que se hubieran puesto sobre los objetivos ilegales.
- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre un permanente, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad que ya tenga. Las otras cartas que interactúen con poner contadores sobre él interactuarán con este efecto del modo que corresponda.

Cuentas pendientes

{3}{W}{W}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla y luego regresa hasta dos cartas de Aura y/o Equipo objetivo de tu cementerio al campo de batalla anexadas a esa criatura. *(Si las Auras no pueden encantar esa criatura, permanecen en tu cementerio.)*

- Cualquier carta de Equipo objetivo que no pueda anexarse legalmente a la criatura entrará al campo de batalla sin anexarse.

Fauna moldealégame

{2} {G}

Criatura — Druida sátiro

3/3

Cuando la Fauna moldealégame entre al campo de batalla, puedes descartar una o más cartas de tierra.

Cuando lo hagas, regresa hasta esa misma cantidad de cartas de permanente objetivo que no sean tierra de tu cementerio a tu mano.

- No eliges objetivos para la habilidad de la Fauna moldealégame cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando descartas una o más cartas de tierra de esta manera. Eliges objetivos para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Ganado libre

{5} {W}

Criatura — Buey ave felino

4/6

Cuando el Ganado libre muera, crea una ficha de criatura Felino blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital, una ficha de criatura Ave blanca 1/1 con la habilidad de volar y una ficha de criatura Buey blanca 2/4. Por cada una de esas fichas, puedes poner una carta de Aura de tu mano y/o cementerio en el campo de batalla anexada a ella.

- Si intentas poner un Aura en el campo de batalla de esta manera y esa Aura no puede ser legalmente anexada a la ficha, esa Aura no entrará al campo de batalla. En vez de eso, permanecerá en su zona anterior.
- Si la habilidad del Ganado libre hace que se creen más fichas de las esperadas (debido a un efecto como el de la Temporada duplicadora), también puedes poner una carta de Aura de tu mano y/o cementerio en el campo de batalla anexada a cada una de las fichas adicionales.

Hada creafilos

{2} {B}

Criatura — Bribón hada

2/2

Vuela.

Siempre que una o más Hadas que controlas hagan daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre el Hada creafilos.

Cuando el Hada creafilos muera, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es su fuerza.

- Normalmente, el daño de combate se hace todo al mismo tiempo. En ese caso, la primera habilidad disparada del Hada creafilos se dispara una vez por cada jugador a los que hicieron daño de combate las Hadas que controlas, al margen de la cantidad de criaturas que infligieron ese daño. Si cualquiera de esas Hadas tiene la habilidad de dañar dos veces o de dañar primero, la habilidad se disparará una vez por cada jugador que recibió daño en cada paso de daño de combate.

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

Impostora dúctil

{3}{U}

Criatura — Metamorfo hada

0/0

Destello.

Vuela.

Puedes hacer que la Impostora dúctil entre al campo de batalla como una copia de una criatura que controla un oponente, excepto que es un Metamorfo Hada además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar.

- Salvo por las excepciones detalladas, la Impostora dúctil copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando algo o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es un Clon), tu Impostora dúctil entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido esté copiando, con las excepciones indicadas.
- Si el permanente elegido es una ficha, la Impostora dúctil copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla, con las excepciones detalladas. La Impostora dúctil no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la Impostora dúctil entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si la Impostora dúctil de alguna manera entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, la Impostora dúctil no puede convertirse en una copia de esa criatura. Solo puedes elegir una criatura que ya esté en el campo de batalla.
- Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, la Impostora dúctil entra al campo de batalla como una criatura 0/0 y probablemente vaya a tu cementerio de inmediato, a menos que algo más aumente su resistencia para mantenerla con vida.

Korvold, glotón jubiloso

{5}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Noble dragón

4/4

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada tipo de carta entre los permanentes que sacrificaste este turno.

Vuela, arrolla, prisa.

Siempre que Korvold haga daño de combate a un jugador, pon X contadores +1/+1 sobre Korvold y roba X cartas, donde X es la cantidad de tipos de permanente entre las cartas en tu cementerio.

- Los tipos de permanente son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, planeswalker y tierra. “Legendario” o “nevado” son supertipos, no tipos. “Ficha” no es un tipo.
- La habilidad de reducción de coste de Korvold, glotón jubiloso no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná de Korvold, glotón jubiloso siempre es de 8.
- La habilidad de reducción de coste de Korvold no afecta al maná de color en su coste de maná. No puede reducir su coste a menos de {B}{R}{G}.

Legado gigantesco

{4}{G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +5/+5 y tiene “Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de Papel de Monstruo anexada a hasta una criatura atacante objetivo”. *(La criatura encantada obtiene +1/+1 y tiene la habilidad de arrollar.)*

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

- Si no eliges una criatura atacante objetivo con la habilidad otorgada por el Legado gigantesco, la ficha de Papel de Monstruo no se creará.
- Si la criatura que el Legado gigantesco fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. Va al cementerio desde la pila, no el campo de batalla, así que su última habilidad no se disparará.
- El Legado gigantesco regresará a la mano de su propietario desde el cementerio solo si sigue en el cementerio cuando se resuelve su habilidad. Si deja el cementerio antes de eso, permanecerá en la zona en la que esté, incluso si regresa al cementerio antes de que la habilidad se resuelva.

Molestia insoportable

{2}{B}

Criatura — Bribón hada

3/1

Vuela.

Siempre que una o más Hadas que controlas hagan daño de combate a un jugador, ese jugador crea una ficha de criatura Pirata roja 4/2 con “Esta criatura no puede bloquear”. La ficha está incitada durante el resto del juego. *(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)*

- Normalmente, el daño de combate se hace todo al mismo tiempo. En ese caso, la habilidad de la Molestia insoportable se dispara una vez por cada jugador a los que hicieron daño de combate las Hadas que controlas, al margen de la cantidad de criaturas que infligieron ese daño. Si cualquiera de esas Hadas tiene la habilidad de dañar dos veces o de dañar primero, la habilidad se disparará una vez por cada jugador que recibió daño en cada paso de daño de combate.

- 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.

Oufé de las baratijas

{X}{G}

Criatura — Oufé

1/1

El Oufé de las baratijas entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Cuando el Oufé de las baratijas entre al campo de batalla, muestra las X primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de Aura con valor de maná de X o menos de entre ellas.

Luego, pon en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio todas las cartas mostradas de esta manera que no fueron puestas en el campo de batalla.

- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, no puedes elegir ponerla en el campo de batalla.

Paladín de madera

{1}{G}

Criatura artefacto — Caballero

1/1

Mientras el Paladín de madera esté encantado por exactamente un Aura, tiene una fuerza y resistencia base de 3/3.

Mientras el Paladín de madera esté encantado por exactamente dos Auras, tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 y la habilidad de vigilancia.

Mientras el Paladín de madera esté encantado por tres o más Auras, tiene una fuerza y resistencia base de 10/10 y las habilidades de vigilancia y arrollar.

- Las habilidades del Paladín de madera sobrescribirán todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o resistencia de las criaturas a números específicos. Todos los efectos que fijan la fuerza o la resistencia que

empiecen a aplicarse después de que el Paladín de madera entre al campo de batalla sobrescribirán esos efectos, sin importar cuándo el Paladín de madera fue encantado por una, dos o tres o más Auras.

Poste desorientador

{2} {U}

Artefacto

Destello.

Cuando el Poste desorientador entre al campo de batalla durante el paso de declarar atacantes, puedes volver a elegir a qué jugador o permanente ataca la criatura atacante objetivo. *(No puede atacar a su controlador o a sus permanentes.)*

{T}: Agrega {U}.

- Puedes lanzar el Poste desorientador fuera del paso de declarar atacantes. Si el Poste desorientador entra al campo de batalla fuera de un paso de declarar atacantes, su habilidad simplemente no se dispara.
 - Volver a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura ignora todos los requisitos, restricciones y costes asociados con atacar.
 - Volver a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura no hace que se disparen las habilidades de “siempre que esta criatura ataque”.
 - Si vuelves a elegir a qué jugador o permanente ataca una criatura atacante, se sigue considerando que esa criatura atacó al jugador o permanente que se declaró, pero ahora ataca al nuevo jugador o permanente.
 - Si una habilidad hace objetivo a algo controlado por el “jugador defensor” de una criatura atacante y el jugador defensor para esa criatura cambia antes de que la habilidad se resuelva, la habilidad no se resolverá porque su objetivo ahora es ilegal.
-

Tegwyll, duque radiante

{1} {U} {B}

Criatura legendaria — Noble hada

2/3

Vuela, toque mortal.

Las otras Hadas que controlas obtienen +1/+1.

Siempre que otra Hada que controlas muera, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Si Tegwyll, duque radiante muere al mismo tiempo que una o más otras Hadas que controlas, la habilidad de Tegwyll se dispara por cada una de esas otras Hadas.
-

Titiriteras de sombras

{6} {U}

Criatura — Hechicero hada

4/4

Vuela, rebatir {2}.

Cuando las Titiriteras de sombras entren al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Bribón Hada negras 1/1 con la habilidad de volar.

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de volar ataque, puedes hacer que se convierta en un Dragón rojo con fuerza y resistencia base de 4/4 además de sus otros colores y tipos hasta el final del turno.

- La última habilidad de las Titiriteras de sombras no remueve ninguna habilidad que tenga la criatura.
- La última habilidad de las Titiriteras de sombras sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o la resistencia de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la última habilidad de las Titiriteras de sombras se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de Por los pelos o un contador +1/+1, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto.
- Si la criatura pierde la habilidad de volar antes de que se resuelva la última habilidad de las Titiriteras de sombras, la criatura se convertirá igualmente en un Dragón rojo con fuerza y resistencia base de 4/4 además de sus otros colores y tipos hasta el final del turno. No ganará la habilidad de volar.
- Si la criatura deja de ser una criatura antes de que se resuelva la última habilidad de las Titiriteras de sombras, se convertirá en roja hasta el final del turno además de sus otros colores. Dado que no es una criatura, no ganará el subtipo Dragón y no tendrá una fuerza y resistencia base de 4/4.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE CUENTOS ENCANTADORES DE *LAS TIERRAS SALVAJES DE ELDRINE*

Agresión con agravantes

{2} {R}

Encantamiento

{3} {R} {R}: Endereza todas las criaturas que controlas.

Si es una fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional. Activa esto solo como un conjuro.

- Si tienes maná suficiente, la habilidad puede activarse más de una vez el mismo turno.
 - Normalmente activarás esta habilidad durante la fase principal poscombate, para que puedas enderezar las criaturas que atacaron.
-

Alarma contra intrusos

{2} {U}

Encantamiento

Las criaturas no se enderezan durante los pasos de enderezar de sus controladores.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla, endereza todas las criaturas.

- Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, esta habilidad se dispara una vez por cada una de esas criaturas.

Alba de esperanza

{1} {W}

Encantamiento

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {2}. Si lo haces, roba una carta.

{3} {W}: Crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 con la habilidad de vínculo vital.

- La primera habilidad del Alba de esperanza se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 2 vidas de la Protectora vulpina o 3 vidas de una ficha de Comida.
- No puedes pagar {2} varias veces para robar más de una carta cada vez que resuelvas la habilidad disparada del Alba de esperanza.
- 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 con la habilidad de vínculo vital que controlas hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Alba de esperanza se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
- Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la primera habilidad del Alba de esperanza se dispara una sola vez.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Animosidad compartida

{2} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada otra criatura atacante que comparta un tipo de criatura con ella.

- Esta habilidad cuenta criaturas, no tipos de criatura. Por ejemplo, si atacas con cinco criaturas: un Chamán Elfo, un Guerrero Elfo, un Chamán Trasgo, un Elemental y una criatura con todos los tipos de criatura, la habilidad se disparará cinco veces. Esas criaturas obtendrán +3/+0, +2/+0, +2/+0, +1/+0 y +4/+0 respectivamente.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, solo las criaturas que controlas disparan la habilidad y obtienen la fuerza adicional, pero las criaturas atacantes de tu compañero de equipo se incluyen en el cálculo de la fuerza adicional.

Ataque a hurtadillas

{3} {R}

Encantamiento

{R}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano. Esa criatura gana la habilidad de prisa. Sacrifica la criatura al comienzo del próximo paso final.

- Solo sacrificas la criatura si todavía la controlas. Si esa criatura dejó el campo de batalla, aunque regrese más adelante, no la sacrificas porque es un objeto nuevo.

Auramancia superior

{1} {W}

Encantamiento

Los otros encantamientos que controlas tienen la habilidad de velo. *(Un permanente con la habilidad de velo no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.)*

Las criaturas encantadas que controlas tienen la habilidad de velo.

- Si tienes dos en el campo de batalla, se otorgarán la habilidad de velo mutuamente.

Bombardeo de incursión

{2} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos ataque, el Bombardeo de incursión hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker al que esa criatura esté atacando.

- La fuerza de la criatura atacante se verifica solo cuando se dispara la habilidad. Una vez que se dispara, el Bombardeo de incursión hará 1 punto de daño al jugador o planeswalker apropiado, incluso si la fuerza de la criatura cambia antes de que la habilidad se resuelva.
 - Si atacas con varias criaturas con fuerza de 2 o menos, la habilidad del Bombardeo de incursión se dispara por cada una de ellas por separado.
 - Una criatura con fuerza de 0 puede atacar, siempre y cuando no tenga la habilidad de defensor.
 - Si la criatura atacante deja el campo de batalla antes de que la habilidad disparada del Bombardeo de incursión se resuelva, el Bombardeo de incursión hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker a quien estaba atacando esa criatura antes de que dejara el campo de batalla.
 - La habilidad del Bombardeo de incursión no hará nada cuando una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos ataca a una batalla.
-

Cementerio sobrevendido

{1} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, si tienes cuatro o más cartas de criatura en tu cementerio, puedes regresar la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- La habilidad del Cementerio sobrevendido verificará tu cementerio en cuanto comience tu mantenimiento, antes de que cualquier jugador tenga la oportunidad de realizar ninguna acción. Si tienes menos de cuatro cartas de criatura en tu cementerio en ese momento, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si tienes menos de cuatro cartas de criatura en tu cementerio en ese momento, la habilidad no tendrá ningún efecto.
-

Complacencia forzada

{4} {U} {U}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo, ese jugador roba siete cartas.

- Sí, el oponente roba siete cartas. No es opcional.
-

Cordura desvanecida

{2} {U}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Al comienzo de cada paso final, el jugador encantado mueve X cartas, donde X es la cantidad de cartas que fueron a su cementerio desde cualquier parte este turno.

- La habilidad disparada de la Cordura desvanecida cuenta la cantidad de cartas que fueron al cementerio del jugador encantado durante el turno, incluso si la Cordura desvanecida no estaba en el campo de batalla en el momento en el que esas cartas fueron ahí e incluso si esas cartas dejaron el cementerio.
 - El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada de la Cordura desvanecida se resuelve. Por ejemplo, si hay tres copias del Aura Cordura desvanecida anexadas a un jugador a cuyo cementerio fueron cuatro cartas este turno, X será cuatro para cuando se resuelva la primera habilidad, ocho para la segunda y dieciséis para la tercera.
-

Crecimiento antinatural

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

Encantamiento

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

- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse. De manera similar, una criatura cuya resistencia se duplica obtiene +0/+X, donde X es su resistencia en cuanto el efecto comienza a aplicarse.

- Si la fuerza de una criatura es menor que 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene $-X/-0$, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, si un efecto da $-4/-0$ al Osezno, una criatura $2/2$, para que sea una criatura $-2/2$, duplicar su fuerza y resistencia le otorga $-2/+2$ y se convierte en una criatura $-4/4$.
- Si controlas más de una copia del Crecimiento antinatural, cada una se aplica de forma independiente. Por ejemplo, si controlas dos copias del Crecimiento antinatural, un Osezno $2/2$ se convierte en una criatura $4/4$ cuando se resuelve la primera habilidad y luego se convierte en una criatura $8/8$ cuando se resuelve la segunda.

Curiosidad

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Siempre que la criatura encantada haga daño a un oponente, puedes robar una carta.

- Quien puede robar con la Curiosidad es su controlador, que puede no ser el controlador de la criatura encantada. “Un oponente” se refiere a un oponente del controlador de la Curiosidad.
- Todo el daño hecho por la criatura encantada a un oponente, no solo el daño de combate, hará que la Curiosidad se dispare.
- La Curiosidad no se dispara si la criatura encantada hace daño a un planeswalker o una batalla.
- Robas una carta cada vez que la criatura encantada haga daño a un oponente, sin importar la cantidad de daño que haga.
- Si controlas la Curiosidad y está encantando una criatura de un oponente, no robarás una carta cuando esa criatura te haga daño. La criatura debe hacer daño a uno de tus oponentes para que la habilidad se dispare.

Defensa del corazón

{3}{G}

Encantamiento

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

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

Descanse en paz

{1}{W}

Encantamiento

Cuando Descanse en paz entre al campo de batalla, exilia todos los cementerios.

Si una carta o ficha fuera a ir a un cementerio desde cualquier parte, en vez de eso, exíliala.

- Mientras Descanse en paz esté en el campo de batalla, las habilidades que se disparan siempre que una criatura muera no se dispararán porque las cartas y las fichas no van nunca al cementerio de un jugador.
- Si un hechizo destruye Descanse en paz, Descanse en paz se exiliará y el hechizo irá al cementerio de su propietario.
- Si una carta se descarta mientras Descanse en paz está en el campo de batalla, las habilidades que funcionan cuando se descarta una carta (como la de demencia) siguen funcionando, aunque esa carta nunca llegue al cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada (como la primera habilidad de Chandra en llamas) pueden encontrar esa carta en el exilio.

Descubrimiento de la estirpe

{3}{U}{U}

Encantamiento

En cuanto el Descubrimiento de la estirpe entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Siempre que una criatura que controlas del tipo elegido entre al campo de batalla o ataque, roba una carta.

- Si de alguna manera controlas un Descubrimiento de la estirpe sin un tipo de criatura elegido, su última habilidad no puede dispararse, incluso si una criatura sin tipos de criatura entra al campo de batalla o ataca.
- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Felino. Los tipos de cartas como “artefacto” no se pueden elegir.
- No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Guerrero Felino”. Un Guerrero Felino es tanto un Guerrero como un Felino. Le afecta cualquier cosa que afecte a ambos tipos y no le afecta lo que afecte a las criaturas que no sean Guerrero o Felino.
- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto el Descubrimiento de la estirpe entra al campo de batalla. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que entra al campo de batalla. En particular, esto significa que, si está entrando al campo de batalla al mismo tiempo que cualquier criatura del tipo elegido, su última habilidad se disparará.

Diezmo asfixiante

{3}{W}

Encantamiento

Siempre que un oponente robe una carta, ese jugador puede pagar {2}. Si el jugador no lo hace, creas una ficha de Tesoro.

- Si un oponente debe robar varias cartas, ese jugador las roba todas antes de decidir cuántas veces quiere pagar a medida que se van resolviendo las distintas habilidades disparadas del Diezmo asfixiante.
-

Emancipación ardiente

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

Encantamiento

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

- Si una criatura con la habilidad de arrollar que controlas fuera a hacer daño de combate a una criatura bloqueadora mientras controlas la Emancipación ardiente, debes asignar su daño sin modificaciones. Por ejemplo, una criatura 3/3 con la habilidad de arrollar que sea bloqueada por una criatura 2/2 puede asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 1 punto de daño al jugador defensor. Luego hará 6 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor.
- Si un efecto te pide que dividas el daño entre los objetivos, debes dividir el daño sin modificaciones antes de triplicarlo.
- Si varios efectos de reemplazo o prevención intentan modificar el daño que se haría a un jugador o permanente, el jugador o el controlador del permanente eligen el orden en que se aplicarán.

Encantamiento copia

{2} {U}

Encantamiento

Puedes hacer que el Encantamiento copia entre al campo de batalla como una copia de cualquier encantamiento en el campo de batalla.

- El Encantamiento copia copia exactamente lo que había impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Encantamiento copia), entonces tu Encantamiento copia entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando.
- Si el permanente elegido es una ficha, el Encantamiento copia copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que puso la ficha en el campo de batalla. El Encantamiento copia no se convierte en una ficha.
- Si el Encantamiento copia copia un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. No puedes elegir ningún permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo que esa Aura. Esto no hace objetivo al jugador o al permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera el permanente de un oponente con la habilidad de antimaleficio. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura, por lo que no es posible elegir de esta manera un jugador o permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si no hay nada legal para que el Aura lo encante, el Encantamiento copia permanece en su zona actual (a menos que sea un hechizo, en cuyo caso va al cementerio de su propietario).
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando el Encantamiento copia entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este encantamiento] entre al campo de batalla” o “[este encantamiento] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.

- Si de alguna manera el Encantamiento copia entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que ya esté en el campo de batalla.
 - Puedes elegir no copiar nada. En ese caso, el Encantamiento copia solo entra al campo de batalla como un encantamiento con una habilidad irrelevante. Seguro que lo hiciste por algún motivo.
-

Escamas endurecidas

{G}

Encantamiento

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

- Si una criatura que controlas fuera a entrar al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella, en vez de eso, entra con esa cantidad más uno.
 - Cada copia adicional de las Escamas endurecidas que controlas aumenta en uno la cantidad de contadores +1/+1 que se pongan sobre una criatura que controlas.
 - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre una criatura que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, al margen de quién controla la fuente de esos efectos.
-

Estación de crecimiento

{1}{G}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, adivina 1.

Siempre que lances un hechizo que haga objetivo a una criatura que controlas, roba una carta.

- Si varias criaturas entran al campo de batalla bajo tu control simultáneamente, adivinarás 1 por cada una de esas criaturas. No mirarás más de una carta de tu biblioteca a la vez.
 - La última habilidad de la Estación de crecimiento se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - La última habilidad de la Estación de crecimiento se dispara cuando lanzas un hechizo que tiene varios objetivos, siempre que al menos uno de esos objetivos sea una criatura que controlas. No se dispara varias veces si lanzas un hechizo que hace objetivo varias veces a una criatura que controlas ni si hace objetivo a varias criaturas que controlas.
-

Estudio rístico

{2}{U}

Encantamiento

Siempre que un oponente lance un hechizo, puedes robar una carta a menos que ese jugador pague {1}.

- La habilidad disparada del Estudio rístico se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado. Se le da la opción de pagar al jugador cuando esta habilidad disparada se resuelve.

- No tienes que decidir si robar una carta o no hasta que el jugador decida si pagar o no.
-

Floración amarga

{1}{B}

Encantamiento tribal — Hada

Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 1 vida y creas una ficha de criatura Bribón Hada negra 1/1 con la habilidad de volar.

- El efecto es obligatorio. Perderás 1 vida incluso si solo te queda 1.
 - La pérdida de vida no es un pago. Crearás una ficha incluso si tienes 0 vidas (y otro efecto te impida perder el juego).
-

Fulgor de maná

{2}{R}

Encantamiento

Siempre que un jugador gire una tierra para obtener maná, ese jugador agrega un maná de cualquier tipo que produzca esa tierra.

- Los tipos de maná son blanco, azul, negro, rojo, verde e incoloro.
 - Si giras una tierra para producir más de un maná, eliges un tipo que se produjo y agregas un maná de ese tipo.
 - El Fulgor de maná no se fija en las restricciones o condiciones que tus tierras pongan sobre el maná que producen, como las del Territorio virgen y la Caverna de ánimas. Solo produce un maná del tipo apropiado, sin restricciones ni condiciones.
-

Justicia kármica

{2}{W}

Encantamiento

Siempre que un hechizo o una habilidad que controla un oponente destruya un permanente que no sea criatura que controlas, puedes destruir el permanente objetivo que controla ese oponente.

- Los hechizos y las habilidades que te hacen sacrificar permanentes no harán que se dispare la habilidad de la Justicia kármica.
 - Si un hechizo o habilidad que controla un oponente destruye la Justicia kármica, su habilidad se disparará.
-

Línea mística de la abundancia

{2}{G}{G}

Encantamiento

Si la Línea mística de la abundancia está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Siempre que gires una criatura para obtener maná, agrega un {G} adicional.

{6}{G}{G}: Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Una habilidad que se dispara “siempre que gires una criatura para obtener maná” solo se dispara si activas una habilidad de maná de una criatura que incluya {T} en su coste. Las habilidades de maná que no incluyan el símbolo {T} y en vez de eso digan “Girar una criatura enderezada que controlas” o algo similar no harán que la segunda habilidad de la Línea mística de la abundancia se dispare. De manera similar, no se disparará si giras una criatura para activar una habilidad de maná de otro objeto (incluso si esa habilidad de maná también incluye {T}).
 - La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.
-

Línea mística de la anticipación

{2}{U}{U}

Encantamiento

Si la Línea mística de la anticipación está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Puedes lanzar hechizos como si tuvieran la habilidad de destello.

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

Línea mística de la santidad

{2}{W}{W}

Encantamiento

Si la Línea mística de la santidad está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Tienes la habilidad de antimaleficio.

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

Línea mística del relámpago

{2} {R} {R}

Encantamiento

Si la Línea mística del relámpago está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

Siempre que lances un hechizo, puedes pagar {1}. Si lo haces, la Línea mística del relámpago hace 1 punto de daño al jugador o planeswalker objetivo.

- Mientras se resuelve la segunda habilidad de la Línea mística del relámpago, no puedes pagar {1} varias veces para hacer daño varias veces.
- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.

Línea mística del vacío

{2} {B} {B}

Encantamiento

Si la Línea mística del vacío está en tu mano inicial, puedes comenzar el juego con ella en el campo de batalla.

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

- Si tu oponente descarta una carta mientras controlas la Línea mística del vacío, las habilidades que verifican si una carta es descartada (como la de Aquel que está vacío o una habilidad de demencia de la carta descartada) siguen funcionando, incluso si esa carta nunca llega al cementerio de ese jugador. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de la carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.
- Mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla, las criaturas que no sean fichas que controlan tus oponentes no morirán. En vez de eso, serán exiliadas. Las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas murieran no se disparan.
- Las fichas pueden morir igualmente mientras la Línea mística del vacío esté en el campo de batalla.
- La “mano inicial” de cualquier jugador es la mano de cartas que tiene el jugador después de que todos los jugadores hayan hecho mulligan. Si los jugadores tienen alguna carta en la mano que permite que realicen acciones a partir de la mano inicial de un jugador, el jugador inicial realiza dichas acciones en primer lugar y en cualquier orden, seguido por el resto de jugadores por orden de turno. Entonces comienza el primer turno.

Luna de sangre

{2} {R}

Encantamiento

Las tierras no básicas son Montañas.

- Si una tierra no básica tiene una habilidad que se dispara “cuando” entra al campo de batalla, perderá esa habilidad antes de que pueda dispararse.
- Si una tierra no básica tiene una habilidad que hace que entre al campo de batalla girada, perderá esa habilidad antes de que pueda aplicarse. Lo mismo ocurre con cualquier otra habilidad que modifique la manera en que la tierra entra al campo de batalla o que se aplique “en cuanto” entre al campo de batalla, como la primera habilidad de la Caverna de ánimas.
- Las tierras no básicas perderán cualquier otro tipo de tierra y habilidades que tuvieran. Ganarán el tipo de tierra Montaña y la habilidad “{T}: Agrega {R}”.
- Este efecto no afecta a los nombres ni a los supertipos. No convertirá ninguna tierra en una tierra básica ni removerá el supertipo legendario de una tierra legendaria, y las tierras no pasarán a llamarse “Montaña”.

Manto de dragón

{R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Manto de dragón entra al campo de batalla, roba una carta.

La criatura encantada tiene “{R}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno”.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Manto de dragón intenta resolverse, no se resuelve. No entrará al campo de batalla, por lo que su habilidad de entrar al campo de batalla no se disparará.

Mares propagantes

{1}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

Cuando los Mares propagantes entren al campo de batalla, roba una carta.

La tierra encantada es una Isla.

- La tierra encantada pierde sus tipos de tierra y cualquier habilidad impresa. Ahora tiene el tipo de tierra Isla y tiene la habilidad de girarse para producir {U}. Los Mares propagantes no cambian el nombre de la tierra encantada ni si es legendaria, básica o nevada.

Necropotencia

{B}{B}{B}

Encantamiento

Sáltate tu paso de robar.

Siempre que descartes una carta, exilia esa carta de tu cementerio.

Pagar 1 vida: Exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo. Pon esa carta en tu mano al comienzo de tu próximo paso final.

- Si una carta descartada no va a tu cementerio (debido a un efecto como el del Báloth obstinado) o deja tu cementerio (quizás porque otro efecto la regresó a tu mano), no se exiliará.

- Si descartas una carta con la habilidad de demencia y quieres lanzarla, la habilidad de la Necropotencia no exiliará dicha carta. Si no quieres lanzarla, eliges si acaba en el exilio o en el cementerio.
- La última habilidad de la Necropotencia crea una habilidad disparada retrasada que pondrá la carta exiliada en tu mano. Esa habilidad se dispara incluso si la Necropotencia se remueve del campo de batalla antes de tu paso final.
- No puedes ver las cartas exiliadas por la última habilidad mientras estén boca abajo.

Nido de grifos

{1} {W}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, si ganaste 3 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Grifo blanca 2/2 con la habilidad de volar.

- Solo creas una ficha de Grifo, sin importar cuántas vidas ganaste después de la tercera vida.
- La habilidad del Nido de grifos se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando ganaste vidas. No importa si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
- Si no ganaste 3 vidas en el momento en que empieza tu paso final, la habilidad del Nido de grifos no se disparará.

No-vida pirexiana

{2} {W}

Encantamiento

No pierdes el juego por tener 0 o menos vidas. Mientras tengas 0 o menos vidas, todo el daño que se te haga se trata como si su fuente tuviera la habilidad de infectar. *(El daño se te hace en forma de contadores de veneno.)*

- La No-vida pirexiana no afecta al daño que reduce tu total de vidas de un número positivo a 0 o menos. Por ejemplo, si tienes 3 vidas y te hacen 5 puntos de daño, te quedarás con -2 vidas. La próxima vez que te hagan daño, se te hará como si la fuente tuviera la habilidad de infectar.
- Si tienes 0 o menos vidas y la No-vida pirexiana deja el campo de batalla, perderás el juego (a menos que otro efecto evite que pierdas).
- Si tienes 0 o menos vidas, no puedes pagar ninguna cantidad de vidas excepto 0.
- Puedes seguir perdiendo el juego por otras razones, como tener diez o más contadores de veneno o robar una carta de una biblioteca sin cartas.

Obediencia ciega

{1}{W}

Encantamiento

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

Los artefactos y criaturas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla girados.

- Puedes pagar {W/B} un máximo de una vez por cada habilidad de extorsionar disparada. Tú decides si pagas o no cuando la habilidad se resuelve.
- La cantidad de vidas que ganas de la habilidad de extorsionar se basa en la cantidad total de vidas perdidas, no necesariamente en la cantidad de oponentes que tienes. Por ejemplo, si el total de vidas de tu oponente no puede cambiar (tal vez porque ese jugador controla un Emperión de platino), no ganarás ninguna vida.
- La habilidad de extorsionar no hace objetivo a ningún jugador.

Omnisciencia

{7}{U}{U}{U}

Encantamiento

Puedes lanzar hechizos de tu mano sin pagar sus costes de maná.

- Debes seguir los permisos y las restricciones normales de cada hechizo sobre cuándo lanzarlo.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarlo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Una vez que lances la Omnisciencia, si es tu turno, tendrás la prioridad inmediatamente después de que se resuelva. Puedes lanzar otro hechizo antes de que cualquier jugador pueda intentar remover la Omnisciencia con hechizos o habilidades.

Pacto de las sepulturas

{1}{B}{B}{B}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas muera, cada otro jugador sacrifica una criatura.

- Cuando la habilidad disparada se resuelve, primero, el jugador cuyo turno se está jugando (si no es tu turno) elige qué criatura sacrificará; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo; luego, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.
- No se hace objetivo a ninguno de los jugadores. Un jugador con la habilidad de antimaleficio tendría que sacrificar una criatura de todas formas.
- Si varias criaturas que controlas mueren al mismo tiempo, la habilidad del Pacto de las sepulturas se disparará esa misma cantidad de veces.

- Si controlas más de una copia del Pacto de las sepulturas y una criatura que controlas muere, se disparará cada una de las habilidades disparadas. Cada otro jugador sacrificará una criatura cada vez que una de esas habilidades se resuelva.
- Si dos jugadores controlan cada uno una copia del Pacto de las sepulturas y una criatura controlada por uno de ellos muere, se produce una reacción en cadena. Primero se disparará la habilidad del Pacto de las sepulturas de ese jugador, lo que hará que los demás jugadores sacrifiquen una criatura. El sacrificio hará que la habilidad del Pacto de las sepulturas del otro jugador se dispare, y así sucesivamente.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, cuando una criatura que controlas muera, la habilidad disparada del Pacto de las sepulturas hará que cada otro jugador sacrifique una criatura, incluido tu compañero de equipo. La habilidad del Pacto de las sepulturas no se disparará cuando muera una criatura que controla tu compañero de equipo.

Presagio prismático

{1} {G}

Encantamiento

Las tierras que controlas son de todos los tipos de tierra básica además de sus otros tipos.

- Cada tierra que controlas tendrá los tipos de tierra Llanura, Isla, Pantano, Montaña y Bosque. También tendrá la habilidad de maná de cada tipo de tierra básica (por ejemplo, los Bosques pueden girarse para producir {G}). También seguirán teniendo sus otros subtipos y habilidades.
- Darle tipos de tierra básica adicionales a una tierra no cambia su nombre ni si es legendaria o básica.

Según la profecía

{2} {U}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de tiempo sobre Según la profecía.

Una vez por turno, puedes pagar {0} en vez de pagar el coste de maná de un hechizo que lances con valor de maná de X o menos, donde X es la cantidad de contadores de tiempo sobre Según la profecía.

- Si lanzas un hechizo por el coste alternativo de {0}, no puedes pagar ningún otro coste alternativo, como los costes de emerger. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los de negociar. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como los de la Voz del tormento, debes pagarlos para lanzarlo.
- El valor de maná de una carta se determina solamente con los símbolos de maná impresos en su esquina superior derecha. El valor de maná es la cantidad total de maná en ese coste, al margen del color. Por ejemplo, una carta con un coste de maná de {1}{U}{U} tiene un valor de maná de 3. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste que se le puedan aplicar.
- Si un hechizo no tiene coste de maná, su valor de maná es de 0. Lo puedes lanzar con el coste alternativo de Según la profecía.
- Si lanzas una carta partida, solo se compara el valor de maná de la parte que estás lanzando con la cantidad de contadores de tiempo sobre Según la profecía. Esto se debe a que solo esa parte está en la pila en el momento en el que eliges aplicar el efecto de Según la profecía.

- Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como el valor de X al lanzarla por otro coste que no incluya X. Por ejemplo, si hay cinco contadores de tiempo sobre Según la profecía y eliges usar su efecto para lanzar Tomar del mañana, X debe ser 0. X no puede ser 2, aunque el valor de maná del hechizo fuese a ser 4.
 - Si controlas varias copias de Según la profecía, puedes lanzar un hechizo por cada una de ellas por {0}.
 - Todos los contadores con el mismo nombre son indistinguibles de los demás contadores con ese nombre. Las cartas que interactúan con contadores de tiempo interactuarán también con Según la profecía.
-

Sello terrestre

{1} {G}

Encantamiento

Cuando el Sello terrestre entre al campo de batalla, roba una carta.

Las cartas de los cementerios no pueden ser objetivo de hechizos o habilidades.

- La última habilidad solo funciona cuando el Sello terrestre está en el campo de batalla.
 - Solo afectará a los hechizos y habilidades que hacen objetivo a cartas que hay en los cementerios. Las habilidades que no hacen objetivo a cartas en cementerios (como la de la Cripta de Tormod) seguirán afectando a esas cartas.
-

Temblores del impacto

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, los Temblores del impacto hacen 1 punto de daño a cada oponente.

- Si varias criaturas entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, los Temblores del impacto se dispararán esa misma cantidad de veces. Cada una de las habilidades separadas hará 1 punto de daño a cada oponente.
-

Temporada duplicadora

{4} {G}

Encantamiento

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

Si un efecto fuera a poner uno o más contadores sobre un permanente que controlas, en vez de eso, pone el doble de esa cantidad de contadores sobre ese permanente.

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de la Temporada duplicadora. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.
- La Temporada duplicadora afecta a los permanentes que entran al campo de batalla con contadores.

- Los planeswalkers entrarán al campo de batalla con el doble de la cantidad normal de contadores de lealtad. Sin embargo, si activas una habilidad cuyo coste hace que pongas contadores de lealtad sobre un planeswalker, la cantidad que pones no se duplica. Esto se debe a que esos contadores se ponen como un coste, no como un efecto.
- Las batallas entrarán al campo de batalla con el doble de la cantidad normal de contadores de defensa.
- Si hay dos copias de la Temporada duplicadora en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es cuatro veces la cantidad original. Si hay tres en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores es ocho veces la cantidad original, etcétera.

Tutela oscura

{2} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, muestra la primera carta de tu biblioteca y ponla en tu mano. Pierdes una cantidad de vidas igual a su valor de maná.

- Si el coste de maná de la carta mostrada incluye {X}, X se considera 0.

Valor de caballero

{4} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando el Valor de caballero entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

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

- Necesitas una criatura para que sea objetivo del Valor de caballero en cuanto lo lanzas. No hay ninguna forma de que entre al campo de batalla anexado a la ficha de Caballero que creará.
- Si la criatura que esta Aura fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el Valor de caballero intente resolverse, el hechizo de Aura no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.

Vidas paralelas

{3} {G}

Encantamiento

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

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo de las Vidas paralelas. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.
- Si controlas dos copias de las Vidas paralelas, la cantidad de fichas creada es cuatro veces la cantidad original. Si controlas tres copias, la cantidad de fichas creadas es ocho veces la original y así sucesivamente.

Vigor primitivo

{4} {G}

Encantamiento

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

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

- Todo lo especificado por el efecto que crea la ficha o fichas originales también será cierto para la ficha o fichas adicionales que se crean por el efecto de reemplazo del Vigor primitivo. Por ejemplo, si un efecto te dice que creas una ficha “girada y atacando”, las fichas adicionales también estarán giradas y atacando.
- No importa quién controle las fichas o la criatura sobre la que se ponen los contadores +1/+1.
- El Vigor primitivo afecta a los permanentes que “entran al campo de batalla con” cierta cantidad de contadores. Por ejemplo, si normalmente una criatura fuera a entrar al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella, entrará con seis contadores +1/+1 sobre ella.
- Si hay dos copias del Vigor primitivo en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores +1/+1 es cuatro veces la original. Si hay tres en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores +1/+1 es ocho veces la cantidad original, etcétera.

Vínculo sangriento

{3} {B} {B}

Encantamiento

Siempre que ganes vidas, el oponente objetivo pierde esa misma cantidad de vidas.

- La habilidad del Vínculo sangriento se dispara una sola vez por cada evento de ganancia de vidas, ya sea 2 vidas de la Protectora vulpina o 3 vidas de una ficha de Comida.
 - Si una habilidad se dispara siempre que un oponente pierda vidas y hace que tú ganes vidas, como por ejemplo la habilidad de la Sangre exquisita, esto se repetirá en bucle hasta que ganes el juego o un jugador realice una acción que rompa el bucle. Si no pasa ninguna de estas dos cosas, el juego termina en empate.
 - Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad del Vínculo sangriento se disparará dos veces y puedes elegir un oponente distinto para cada una de las veces. Sin embargo, si una única criatura que controlas con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores, planeswalkers y/o batallas al mismo tiempo (quizá porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan en un único evento, por lo que la habilidad del Vínculo sangriento se dispara una sola vez.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.
-

Yugo del destino

{1}{W}{W}

Encantamiento

Cuando el Yugo del destino entre al campo de batalla, por cada oponente, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla ese jugador hasta que el Yugo del destino deje el campo de batalla.

- Si el Yugo del destino deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no se exiliará ningún permanente que no sea tierra.
- Las Auras anexadas a los permanentes que no sean tierra exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes que no sean tierra exiliados dejarán de existir.
- Si una ficha es exiliada, deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- Las cartas exiliadas regresan al campo de batalla inmediatamente después de que el Yugo del destino deje el campo de batalla. No ocurre nada entre los dos eventos, incluidas las acciones basadas en estado.
- En un juego de varios jugadores, si el propietario del Yugo del destino deja el juego, las cartas exiliadas regresarán al campo de batalla. Como el efecto que no se repite que regresa las cartas no es una habilidad que va a la pila, no dejará de existir junto con los hechizos y habilidades de la pila del jugador que deja el juego.

Magic: The Gathering, Magic, Innistrad, Kamigawa, Nueva Capenna, Dominaria, La Guerra de los Hermanos, Pirexia y Eldraine son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2023 Wizards.