

Notas de la colección *Bloomburrow*

Recopiladas por Eric Levine y Eliana Rabinowitz

Documento modificado por última vez el 6 de junio de 2024

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](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 *Bloomburrow* con el código de la colección BLB 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: *Dominaria unida*, *La Guerra de los Hermanos*, *Pirexia: Todos serán uno*, *Marcha de las máquinas*, *Marcha de las máquinas: las secuelas*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos* y *Bloomburrow*.

Las nuevas cartas de Commander de *Bloomburrow* con el código de la colección BLC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección BLC que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Los Invitados especiales son cartas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay diez Invitados especiales en *Bloomburrow*. Tienen el código de la colección SPG y son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Todas las cartas obtenidas de un sobre de juego de *Bloomburrow* en un evento de Mazo Cerrado forman parte de tu reserva de cartas. Lo mismo sucede con todas las cartas seleccionadas en un evento de 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 acción de palabra clave: regalar

Dar regalos es una parte fundamental de la cultura animalina, y la mecánica de regalar te permite imitar ese comportamiento y ofrecer regalos a un oponente. Ahora bien, seguro que no lo haces por bondad, sino más bien para conseguir recompensas adicionales para ti.

Lanzamorralla

{1} {G} {G}

Criatura — Arquero mapache

4/4

Regala una carta. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando entre, ese oponente roba una carta.)*

Alcance.

Cuando la Lanzamorralla entre, si ofreciste el regalo, destruye el artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente.

Apetito nocturno

{2} {B}

Instantáneo

Regala una Comida. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente crea una ficha de Comida antes de los otros efectos. Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Destruye la criatura objetivo. Si no ofreciste el regalo, pierdes 2 vidas.

Notas generales sobre la habilidad de regalar:

- Como coste adicional para lanzar un hechizo con la habilidad de regalar, puedes ofrecer a un oponente el regalo que se detalla en la carta. Ese oponente se elige como parte del coste adicional. El regalo no se da en este momento, sino más adelante, en función de si el hechizo es de permanente o no.
- Para los hechizos de permanente con la habilidad de regalar, se dispara una habilidad cuando ese permanente entre si se ofreció el regalo. Cuando esa habilidad se resuelva, se da el regalo al oponente que corresponda.
- Para los instantáneos y conjuros con la habilidad de regalar, el regalo se da al oponente que corresponda como parte de la resolución del hechizo. Esto sucede antes de que tenga lugar cualquiera de los otros efectos del hechizo.
- Si un hechizo para el que se ofreció el regalo es contrarrestado, no se resuelve (quizá porque todos los objetivos son ilegales) o se remueve de la pila de algún otro modo, el regalo no se dará. Tampoco sucederá ninguno de los otros efectos.
- No puedes pagar un coste de regalar más de una vez.
- Si copias un hechizo para el que se ofreció el regalo, el regalo correspondiente a la copia se ofrece al mismo oponente. Si una carta o ficha entra como una copia de un permanente que ya está en el campo de batalla, el regalo no se ofrece para ese nuevo permanente, incluso si se ofreció para el original.
- Algunos hechizos de instantáneo o de conjuro requieren objetivos alternativos o adicionales si se ofreció el regalo. Ignoras esos requisitos de objetivos si no se ofrecieron los regalos para esos hechizos. Por otra

parte, puedes ofrecer un regalo para un hechizo de permanente incluso si no puedes elegir objetivos para una habilidad de “entra” de ese permanente una vez que el hechizo se resuelve.

- En la colección principal hay cuatro tipos de regalos distintos. “Regala una comida” hace que el oponente elegido cree una ficha de Comida, mientras que “Regala un Tesoro” hace que el oponente elegido cree una ficha de Tesoro. “Regala una carta” hace que robe una carta y “Regala un Pez girado” hace que cree una ficha de criatura Pez azul 1/1 girada. Los mazos de Commander contienen dos tipos más de regalos: “Regala un Pulpo”, que hace que el oponente elegido cree una ficha de criatura Pulpo azul 8/8, y “Regala un turno adicional”, que hace que juegue un turno adicional cuando termine el turno actual.

Nueva habilidad de palabra clave: cría

La familia y la comunidad son muy importantes para los ciudadanos de Vallis, y el porvenir de sus distintas especies queda reflejado en la habilidad de cría. Por suerte, los niños son el futuro y, en muchos casos, vienen casi tan fuertes como sus padres. La habilidad de cría funciona como un coste adicional que puedes pagar cuando lanzas algunos hechizos de criatura. Si lo haces, cuando esa criatura entre, creas una ficha 1/1 que es una copia de ella.

Líder de guerra de la conejera

{2}{W}{W}

Criatura — Caballero conejo

4/4

Cría {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Siempre que ataques, elige uno:

- Crea una ficha de criatura Conejo blanca 1/1 que está girada y atacando.
- Las criaturas atacantes que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

Formación de pinzones

{2}{U}

Criatura — Explorador ave

2/2

Cría {3}. *(Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Vuela.

Cuando esta criatura entre, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

Notas generales sobre la habilidad de cría:

- Puedes pagar un coste de cría una sola vez al lanzar un hechizo con la habilidad de cría. No puedes pagarlo varias veces para obtener más fichas que son copias.
- Si se contrarresta el hechizo, la habilidad de cría no se disparará y no se crearán fichas.
- Si el hechizo se resuelve, pero la criatura con la habilidad de cría deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de cría, crearás igualmente una ficha que es una copia de ella.
- La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, excepto que es 1/1 (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o

enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.

- En el caso improbable de que la criatura original estuviera copiando otra cosa cuando se resuelve la habilidad de cría, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, excepto que es 1/1.
- Muchas criaturas con la habilidad de cría tienen otras habilidades que se refieren a ellas como “esta criatura” en lugar de mencionar su nombre. Esta diferencia es por cuestión de claridad y no cambia el funcionamiento de ninguna de estas habilidades.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
- Las fichas creadas por la habilidad de cría no se “lanzan”, por lo que las habilidades que se disparan cuando se lanza un hechizo de criatura no se dispararán por la copia.
- En el caso improbable de que la criatura no tenga la habilidad de cría cuando entre, la habilidad no se disparará, incluso si pagaste el coste de cría.

Nueva acción de palabra clave: rebuscar

A las ardillinas de Vallis se las conoce por acumular comida y recursos, así que rebuscan para aumentar su alijo y lograr su objetivo de alimentar la tierra. Para rebuscar, tendrás que exiliar tres cartas de tu cementerio o sacrificar una Comida, y a cambio recibirás bonificaciones increíbles.

Camelia, la Acopiasemillas
{1} {B} {G}
Criatura legendaria — Brujo ardilla
3/3
Amenaza.
Las otras Ardillas que controlas tienen la habilidad de amenaza.
Siempre que sacrifiques una o más Comidas, crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.
{2}, rebuscar: Pon un contador +1+1 sobre cada otra Ardilla que controlas. *(Para rebuscar, exilia tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida.)*

Perpetuar el ciclo
{1} {B}
Instantáneo
Como coste adicional para lanzar este hechizo, rebusca o paga {B}. *(Para rebuscar, exilia tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida.)*
Destruye la criatura o planeswalker objetivo.

Notas generales sobre la habilidad de rebuscar:

- Si no tienes suficientes cartas en tu cementerio o una Comida en el campo de batalla, no puedes rebuscar.
- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo o activas una habilidad, los jugadores no pueden realizar acciones hasta que termines de hacerlo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas de tu cementerio o Comidas que controles para impedir que rebusques.

Término de reglas nuevo: gastar

Los mapachinos de Vallis también acaparan recursos, pero se centran en su utilidad y en lo que ocurre cuando gastan esos recursos. Algunas habilidades se disparan siempre que “gastes N”, lo que sucede cuando hayas usado N de maná total para lanzar hechizos en un solo turno.

Muerra, estrategia de retales

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero mapache

2/4

Al comienzo de tu primera fase principal, agrega {R} o

{G} por cada Mapache que controlas.

Siempre que gastes 4, ganas 3 vidas. (*Gastas 4 en cuanto usas tu cuarto maná total para lanzar hechizos durante un turno.*)

Siempre que gastes 8, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

Rebose del acaparador

{1} {R}

Encantamiento

Cuando el Rebose del acaparador entre y siempre que gastes 4, pon un contador de alijo sobre él. (*Gastas 4 en cuanto usas tu cuarto maná total para lanzar hechizos durante un turno.*)

{1} {R}, sacrificar el Rebose del acaparador: Descarta tu mano y luego roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de alijo sobre el Rebose del acaparador.

Notas generales sobre gastar:

- Las habilidades que se disparan siempre que “gastes N” solo se disparan cuando alcanzas esa cantidad concreta de maná usado para lanzar hechizos ese turno. Esto solo puede suceder una vez por turno. Por ejemplo, si usaste tres manás para hechizos este turno y controlas un permanente con una habilidad que se dispara “siempre que gastes 4”, esa habilidad se disparará la próxima vez que uses al menos un maná para lanzar un hechizo este turno. No volverá a dispararse si usas otros cuatro manás para lanzar hechizos más adelante en el turno.
- Si el coste para lanzar un hechizo aumenta, disminuye o cambia debido a costes adicionales o alternativos, la mecánica de gastar cuenta solo el maná que hayas usado.
- Un permanente con una habilidad que se dispara siempre que “gastes N” comprobará el maná que usaste para lanzar hechizos durante el turno en el que entra, incluyendo el maná que usaste antes de que entrara. Por ejemplo, si lanzas la Matona de la hojachatarra (una criatura con un valor de maná de 5 y una habilidad que se dispara siempre que gastes 4), al pagar su coste completo de cinco manás, ya habrás usado cuatro manás en hechizos antes de que entre la Matona de la hojachatarra, de modo que su habilidad que se dispara siempre que gastes 4 no se podrá disparar ese turno.

Nueva palabra de habilidad: valentía

El paisaje de Vallis se compone de las hazañas de los animalinos, tanto de aventureros entregados como de ciudadanos corrientes que dan un paso adelante y hacen lo necesario para proteger sus comunidades de las bestias de la calamidad. Más en concreto, a los ratoninos se les conoce por su coraje y valor, y cuando la aventura les llama, suelen responder. Valentía es una palabra de habilidad que aparece en muchas criaturas Ratón y que resalta habilidades que se disparan siempre que una o más de esas criaturas sean objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno.

Mentora de la vainarcha

{1} {R} {W}

Criatura — Soldado ratón

3/2

Vigilancia, prisa.

Valentía — Siempre que la Mentora de la vainarcha sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno, pon un contador +1/+1 sobre ella.

Héroe de la llama del corazón

{R}

Criatura — Soldado ratón

1/1

Valentía — Siempre que el Héroe de la llama del corazón sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno, pon un contador +1/+1 sobre él.

Cuando el Héroe de la llama del corazón muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

Notas generales sobre la habilidad de valentía:

- Las habilidades de valentía se resolverán antes que el hechizo o habilidad que hizo que se dispararan.
- Si un hechizo o habilidad que controlas cambia uno o más de sus objetivos por una criatura que controlas con una habilidad de valentía, esa habilidad se disparará si esa criatura aún no fue objetivo de un hechizo o habilidad que controlas este turno.
- Si creas una copia de un hechizo en la pila y haces objetivo a una criatura que controlas con la habilidad de valentía, esa habilidad se disparará si esa criatura aún no fue objetivo de un hechizo o habilidad que controlas este turno.

Nuevo ciclo: Temporadas

Nueva mecánica: símbolos de patita

Un ciclo de hechizos modales de este lanzamiento, las Temporadas, te permite elegir una cantidad variable de modos. Estos hechizos usan el símbolo de patita, {P}, para representar la elección que tomas. Cada Temporada tiene tres modos, cada uno con una cantidad concreta de {P}, y te permite elegir modos hasta usar un máximo de cinco {P}.

Temporada de pérdidas

{3} {B} {B}

Conjuro

Elige modos hasta usar un máximo total de cinco {P}.

Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

{P} — Cada jugador sacrifica una criatura.

{P} {P} — Roba una carta por cada criatura que controlabas que murió este turno.

{P} {P} {P} — Cada oponente pierde X vidas, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

Temporada de tejimiento

{4} {U} {U}

Conjuro

Elige modos hasta usar un máximo total de cinco {P}.

Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

{P} — Roba una carta.

{P} {P} — Elige un artefacto o criatura que controlas.

Crea una ficha que es una copia de ese permanente.

{P} {P} {P} — Regresa cada permanente que no sea tierra ni ficha a la mano de su propietario.

Notas generales sobre las Temporadas:

- El símbolo de patita no representa un coste, maná, contadores ni ningún tipo de recurso constante. No puedes “guardar” símbolos de patita de un hechizo de Temporada para usarlos en otra Temporada futura, mayormente porque no hay nada en concreto que guardar. Solo son símbolos de patita.
- No tienes por qué elegir modos que sumen exactamente cinco símbolos de patita. Por ejemplo, podrías elegir dos veces el modo de dos patitas y ninguno más. Es más, podrías incluso no elegir ningún modo. No es recomendable, pero se puede.
- Eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Si un modo requiere un objetivo, puedes elegir ese modo solo si hay un objetivo legal disponible. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas. Cada vez que elijas ese modo, puedes elegir un objetivo distinto o el mismo.
- Al margen de qué combinación de modos elijas, siempre sigues las instrucciones de la Temporada en el orden en el que están escritas. Si eliges el mismo modo más de una vez, escoges su orden relativo en cuanto lanzas el hechizo.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve.
- Si se copia una Temporada, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos se convierten en ilegales antes de que se resuelva una Temporada, el hechizo no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

Término de reglas actualizado: entra

Con el lanzamiento de *Bloomburrow*, vamos a cambiar “entrar al campo de batalla” (y sus muchas variantes) por “entrar” donde sea posible. En algunos casos, dejamos “al campo de batalla” en el texto de reglas de las cartas por

cuestiones de claridad, pero en la mayoría de casos lo cambiamos para que el texto de las cartas sea más claro y conciso. Este cambio no es funcional.

Centinela linguaviscosa

{2} {G}

Criatura — Guerrero rana

3/3

Alcance.

Cuando el Centinela linguaviscosa entre, regresa hasta un otro permanente objetivo que controlas a la mano de su propietario.

Gev, abrasador escamado

{B} {R}

Criatura legendaria — Mercenario lagarto

3/2

Rebatir—Pagar 2 vidas.

Las otras criaturas que controlas entran con un contador +1/+1 adicional sobre ellas por cada oponente que perdió vidas este turno.

Siempre que lances un hechizo de Lagarto, Gev, abrasador escamado hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

Tipo de encantamiento que regresa: Clase

Los encantamientos de Clase, que aparecieron por primera vez en *Aventuras en Forgotten Realms*, vuelven en *Bloomburrow* y muestran algunos de los muchos talentos de los animalinos. Cada una comienza con una sola habilidad. Con esfuerzo, determinación y... maná, claro, puedes subirlas a los niveles 2 y 3 para acceder a poderosas habilidades adicionales.

Talento: herrería

{R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: herrería entre, crea una ficha de artefacto Equipo incolora llamada Espada con “La criatura equipada obtiene +1/+1” y la habilidad de equipar {2}.

{2} {R}: Nivel 2

Al comienzo del combate en tu turno, anexa el Equipo objetivo que controlas a hasta una criatura objetivo que controlas.

{3} {R}: Nivel 3

Durante tu turno, las criaturas equipadas que controlas tienen las habilidades de dañar dos veces y prisa.

Talento: caza

{1} {G}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: caza entre, la criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

{1} {G}: Nivel 2

Siempre que ataques, la criatura atacante objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

{3} {G}: Nivel 3

Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.

Notas generales sobre las Clases:

- Cada Clase tiene cinco habilidades. Las tres que aparecen en las secciones principales del recuadro de texto son habilidades de Clase. Las habilidades de Clase pueden ser habilidades estáticas, activadas o disparadas. Las otras dos son habilidades de nivel: una habilidad activada para subir la Clase al nivel 2 y otra para subirla al nivel 3.
 - Cada Clase empieza únicamente con la primera de sus tres habilidades de Clase. En cuanto la primera habilidad de nivel se resuelve, la Clase sube al nivel 2 y gana la segunda habilidad de Clase. En cuanto la segunda habilidad de nivel se resuelve, la Clase sube al nivel 3 y gana la tercera habilidad de Clase.
 - Ganar un nivel no eliminará las habilidades que tenía una Clase en un nivel anterior.
 - Ganar un nivel es una habilidad activada normal. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
 - No puedes activar la primera habilidad de nivel de una Clase a menos que esa Clase sea de nivel 1. De manera similar, no puedes activar la segunda habilidad de nivel de una Clase a menos que esa Clase sea de nivel 2.
 - No hay restricciones para cuántos permanentes de Clase puedes controlar, ya sean la misma Clase o distintas. Cada permanente Clase lleva la cuenta de su nivel de forma separada.
-

Tipo de artefacto que regresa: Comida

Cada especie de animalino tiene sus tradiciones culinarias, que pueden ser propias o mezclarse con las de otras especies. Ya sean las fresas silvestres que tanto les gustan a los ratoninos, las semillas que almacenan las ardillinas o cualquier otra cosa que puedas encontrar sobre el plato en Vallis, todo se engloba bajo la categoría de comida. En este lanzamiento hay varias cartas que crean fichas de Comida o usan artefactos Comida, incluyendo cartas con las mecánicas de regalar y rebuscar mencionadas anteriormente.

Desayuno al vuelo

{1}{G}

Instantáneo

Muele cuatro cartas. Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre las cartas molidas de esta manera. Si controlas una Ardilla o regresaste una carta de Ardilla a tu mano de esta manera, crea una ficha de Comida. *(Para moler cuatro cartas, pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio. Una ficha de Comida es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Pastel de zanahoria

{1}{W}

Artefacto — Comida

Cuando el Pastel de zanahoria entre y cuando lo sacrificues, crea una ficha de criatura Conejo blanca 1/1 y adivina 1. *(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo.)*

{2}, {T}, sacrificar el Pastel de zanahoria: Ganas 3 vidas.

Notas generales sobre la Comida:

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en criaturas de algunos lanzamientos, 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, siempre que rebusques, puedes sacrificar el Pastel de zanahoria.
- 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 rebuscar.
- 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 muy buena pinta que tengan. Los mapachinos no lo hacen, ¡así que tú tampoco deberías!

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE BLOOMBURROW:

Abrazos, guardián espeluznante
{X} {R} {R} {G} {G}
Criatura legendaria — Guerrero tejón
5/5

Arrolla.

Cuando Abrazos, guardián espeluznante entre, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Puedes jugar las cartas exiliadas aunque Abrazos ya no esté en el campo de batalla o bajo tu control.
- El efecto de la última habilidad de Abrazos que te permite jugar una tierra adicional es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas a Abrazos y la Exploración (un encantamiento con “Puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos”), podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.

Abresendas de Alania
{3} {R}
Criatura — Hechicero nutria
4/2

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

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

Acechador del río Largo
{2} {U}
Criatura — Explorador rana
2/3

Rebatir {1}.

Las otras Ranas que controlas tienen la habilidad de rebatir {1}.

Cuando el Acechador del río Largo entre, la criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno.

Siempre que esa criatura haga daño de combate este turno, puedes exiliarla. Si lo haces, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Una vez que se dispara una habilidad de rebatir de otra Rana, hacer que pierda la habilidad de rebatir removiendo el Acechador del río Largo o cambiar sus tipos de criatura no afectará a esa habilidad. El jugador correspondiente tendrá que pagar {1} igualmente o dejar que su hechizo o habilidad sea contrarrestado.

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

Agrupamiento en Vallis

{2} {R}

Instantáneo

Regala una Comida. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente crea una ficha de Comida antes de los otros efectos. Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Las criaturas que controlas obtienen +2/+0 hasta el final del turno. Si ofreciste el regalo, la criatura objetivo que controlas gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Si ofreciste el regalo y el objetivo es ilegal en cuanto el Agrupamiento en Vallis intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. El oponente no creará una ficha de Comida y las criaturas que controlas no obtendrán +2/+0.

Alania, Tormenta Divergente

{3} {U} {R}

Criatura legendaria — Hechicero nutria

3/5

Siempre que lances un hechizo, si es el primer hechizo de instantáneo, el primer hechizo de conjuro o el primer hechizo de Nutria que no sea Alania que lanzaste este turno, puedes hacer que el oponente objetivo robe una carta. Si lo haces, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- La habilidad de Alania puede dispararse hasta tres veces en un turno: una vez cuando lanzas tu primer instantáneo, otra cuando lanzas tu primer conjuro y otra cuando lanzas tu primer hechizo de Nutria que no sea Alania.
- La habilidad de Alania y la copia que crea se resuelven antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara. Se resuelven incluso si el hechizo es contrarrestado antes de que se cree la copia.
- 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.
- 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.

- Todas las elecciones realizadas cuando el hechizo se resuelve no se habrán realizado aún para cuando se copie. Estas elecciones se realizarán por separado cuando la copia se resuelva.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Una copia que se resuelve de un hechizo de permanente se convierte en una ficha. No se “crea” la ficha y no interactuará con las habilidades que se fijan en la creación de fichas.

Aldea Nenúfar

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega {U}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura.

{U}, {T}: Escruta 2. Activa esto solo si un Ave, Rana, Nutria o Rata entró al campo de batalla bajo tu control este turno.

- No importa lo que le ocurra al Ave, Rana, Nutria o Rata en ese turno después de haber entrado. Da igual que deje el campo de batalla, que deje de estar bajo tu control o que ya no tenga uno de esos tipos de criatura: mientras haya entrado al campo de batalla bajo tu control ese turno, puedes activar la última habilidad de la Aldea Nenúfar.

Aldea Roblerina

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega {G}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura.

{G}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre cada Rana, Conejo, Mapache o Ardilla que controlas que entró al campo de batalla este turno.

- La última habilidad de la Aldea Roblerina se fija en las características de los permanentes en el momento en que la habilidad se resuelve, no en las características que tenían cuando entraron al campo de batalla. Por ejemplo, pongamos que una criatura Oso entra al campo de batalla y que más adelante en el turno obtiene el tipo de criatura Rana. Cuando la última habilidad de la Aldea Roblerina se resuelva ese turno, pondrás un contador +1/+1 sobre esa criatura.

Anciana del acualiento

{G}

Criatura — Guerrero rana

2/2

Al comienzo de tu mantenimiento, regresa otra criatura que controlas a la mano de su propietario. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre la Anciana del acualiento.

De lo contrario, puedes regresar la Anciana del acualiento a la mano de su propietario.

- Si controlas criaturas que no sean la Anciana del acualiento en cuanto su habilidad disparada se resuelve, debes regresar una de ellas a la mano de su propietario. Si no lo haces, tienes la opción de regresar la Anciana del acualiento a la mano de su propietario o dejarla en el campo de batalla y que la habilidad no haga nada.

Aprendiz de osteomante

{1} {B}

Criatura — Brujo ardilla

2/2

Toque mortal.

{T}: Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de criatura desde tu cementerio rebuscando además de pagar sus otros costes. Si lanzas un hechizo de esta manera, esa criatura entra con un contador de consumación sobre ella. *(Para rebuscar, exilia tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida. Si una criatura con un contador de consumación sobre ella fuera a morir, en vez de eso, exiliala.)*

- Debes seguir igualmente los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar hechizos de criatura con el permiso que otorga la última habilidad del Aprendiz de osteomante. Normalmente, solo podrás lanzarlos durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si la Dríada enramada (la única carta que es a la vez criatura y tierra) está en tu cementerio, no podrás jugarla de esta forma. La Dríada enramada no puede lanzarse como un hechizo.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

Aprovechadora de tormentas

{2} {R}

Criatura — Hechicero nutria

1/4

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura o un hechizo de Nutria, puedes exiliar la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

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

Arrasador escudooxidado

{3} {G}

Criatura — Guerrero mapache

4/4

Cría {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Esta criatura no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

- Una vez que el Arrasador escudooxidado sea bloqueado, reducir la fuerza de una criatura bloqueadora a 2 o menos no hará que se remueva esa criatura del combate ni que el Arrasador escudooxidado deje de estar bloqueado.
-

Asalto con ágatas

{2} {R}

Conjuro

Elige uno:

- El Asalto con ágatas hace 4 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.
 - Exilia el artefacto objetivo.
- El efecto de reemplazo del primer modo del Asalto con ágatas exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.
-

Asamblea Lunar

{W} {B}

Encantamiento

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, cada oponente pierde 1 vida.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste y perdiste vidas este turno, crea una ficha de criatura Murciélago negra 1/1 con la habilidad de volar.

{1} {B}, pagar 2 vidas: Roba una carta.

- La primera habilidad de la Asamblea Lunar tiene en cuenta si ganaste vidas este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si ganaste 2 vidas y perdiste 1 vida en el mismo turno, sigues habiendo perdido vidas. También sigues habiendo ganado vidas, lo que es importante para la segunda habilidad de la Asamblea Lunar.
 - Si no ganaste vidas durante el turno en cuanto empieza tu paso final, la primera habilidad de la Asamblea Lunar no se disparará. Ganar vidas durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
 - Del mismo modo, si no ganaste y perdiste vidas durante el turno en cuanto empieza tu paso final, la segunda habilidad de Asamblea Lunar no se disparará. Ganar o perder vidas durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
-

Atabestias celeste

{1}{U}

Criatura — Bribón rata

1/3

Vigilancia.

El Atabestias celeste no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o más.

Siempre que el Atabestias celeste ataque, hasta un artefacto, criatura o planeswalker objetivo que controla un oponente pierde todas las habilidades hasta tu próximo turno. Si es una criatura, también tiene una fuerza y resistencia base de 2/2 hasta tu próximo turno.

- Una vez que el Atabestias celeste sea bloqueado, aumentar la fuerza de la criatura bloqueadora a 2 o más no hará que el Atabestias celeste deje de estar bloqueado.
- Un permanente que pierde todas las habilidades debido a la última habilidad del Atabestias celeste puede ganar habilidades más adelante.
- La última habilidad del Atabestias celeste sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura, como el efecto de Sobreproteger, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.

Augur de la estrella oscura

{2}{B}

Criatura — Brujo murciélago

2/3

Cría {B}. *(Puedes pagar {B} adicional al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Vuela.

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 una carta en la biblioteca de un jugador tiene {X} en su coste, X es 0 para determinar su valor de maná.

Augurio de calamidad

{X}{U}

Conjuro

Muestra las X primeras cartas de tu biblioteca. Por cada tipo de carta, puedes exiliar una carta de ese tipo de entre ellas. Pon el resto en tu cementerio. Puedes lanzar un hechizo de entre las cartas exiliadas sin pagar su coste de maná si exiliaste cuatro o más cartas de esta manera. Luego, pon el resto de las cartas exiliadas en tu mano.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en cartas que muestras con el Augurio de calamidad son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Explorador y Mapache son subtipos, no tipos de cartas.
- Eliges qué hechizo lanzar (o no) en cuanto el Augurio de calamidad se resuelve. Si decides lanzar un hechizo de esta manera, lo haces como parte de la resolución del Augurio de calamidad. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Aullido incendiario

{1} {R} {R}

Conjuro

Regala una carta. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente roba una carta antes de los otros efectos.)*

El Aullido incendiario hace 2 puntos de daño a cada criatura. Si ofreciste el regalo, en vez de eso, el Aullido incendiario hace 1 punto de daño a cualquier objetivo y 2 puntos de daño a cada criatura.

- Si ofreciste el regalo y el objetivo es ilegal en cuanto el Aullido incendiario intente resolverse, no se resolverá, ninguno de sus efectos sucederá. Ninguna criatura recibirá daño.

Avaricia consumidora

{1} {B} {B}

Instantáneo

Regala una carta. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente roba una carta antes de los otros efectos.)*

El oponente objetivo sacrifica una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla. Si ofreciste el regalo, regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si el oponente objetivo tiene varias criaturas empatadas con la mayor fuerza, ese jugador elige cuál sacrificar.

Baylen, el Henofaciente

{R}{G}{W}

Criatura legendaria — Guerrero conejo

4/3

Girar dos fichas enderezadas que controlas: Agrega un maná de cualquier color.

Girar tres fichas enderezadas que controlas: Roba una carta.

Girar cuatro fichas enderezadas que controlas: Pon tres contadores +1/+1 sobre Baylen, el Henofaciente. Gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Puedes girar cualquier ficha enderezada que controlas para activar las habilidades de Baylen, incluidas las fichas de criatura que entraron este turno, aunque no tengan la habilidad de prisa.
- La primera habilidad de Baylen es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

Beza, la Primavera Prometida

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Alce elemental

4/5

Cuando Beza, la Primavera Prometida entre, crea una ficha de Tesoro si un oponente controla más tierras que tú. Ganas 4 vidas si un oponente tiene más vidas que tú.

Crea dos fichas de criatura Pez azules 1/1 si un oponente controla más criaturas que tú. Roba una carta si un oponente tiene más cartas en la mano que tú.

- Compara la cantidad de tierras que controlas con la cantidad de tierras que controla cada oponente cuando la habilidad de Beza se resuelve. En ese momento, si al menos un oponente controla más tierras que tú, creas una ficha de Tesoro. De manera similar, compara los totales de vidas, las criaturas controladas y las cartas en la mano con cada oponente en cuanto la habilidad de Beza se resuelve. Si al menos un oponente tiene más vidas, criaturas o cartas en la mano que tú, obtendrás la bonificación correspondiente. No importa si cumplías los requisitos de las bonificaciones anteriores o no.
- En un juego de varios jugadores, tienes en cuenta a cada oponente. Por ejemplo, si tienes menos tierras que un oponente y menos vidas que otro, recibirás las dos bonificaciones.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción mientras se está resolviendo la habilidad de Beza. Por ejemplo, no puedes usar la ficha de Tesoro para intentar cambiar el resultado de cualquiera de las demás comparaciones. Sin embargo, en algunos casos poco habituales, puede que esa ficha de Tesoro entre como una criatura. En ese caso, es posible que afecte a si obtienes las fichas de Pez o no.

Brincador enraizado

{3}

Artefacto — Vehículo

6/6

Vigilancia.

{3}, {T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

Girar dos fichas enderezadas que controlas: El Brincador enraizado se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.

- Puedes girar cualquier ficha enderezada que controles, incluso las fichas de criatura que controlas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la última habilidad del Brincador enraizado.

Brujo acechamientos

{2} {B}

Criatura — Brujo lagarto

2/2

Amenaza. (*Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

Cuando el Brujo acechamientos entre, elige un oponente objetivo. Si perdió vidas este turno, muestra su mano, tú eliges de ahí una carta que no sea tierra y el oponente descarta esa carta. De lo contrario, ese oponente descarta una carta.

- La habilidad disparada del Brujo acechamientos tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.

Buscamisiones de Vallis

{1} {W}

Criatura — Guerrero conejo

2/3

Siempre que uno o más otros Conejos, Murciélagos, Aves y/o Ratonos que controlas entren, adivina 1.

Los otros Conejos, Murciélagos, Aves y Ratonos que controlas obtienen +1/+1.

- Si el Buscamisiones de Vallis entra al mismo tiempo que uno o más otros Conejos, Murciélagos, Aves y/o Ratonos que controlas, su primera habilidad se disparará.

Canalizador de esencias

{1} {W}

Criatura — Clérigo murciélago

2/1

Mientras hayas perdido vidas este turno, el Canalizador de esencias tiene las habilidades de volar y vigilancia.

Siempre que ganes vidas, pon un contador +1/+1 sobre el Canalizador de esencias.

Cuando el Canalizador de esencias muera, pon sus contadores sobre la criatura objetivo que controlas.

- La primera habilidad del Canalizador de esencias tiene en cuenta si perdiste vidas este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si hasta ahora ganaste 2 vidas y perdiste 1 vida este turno, sigues habiendo perdido vidas.
- Una vez que el Canalizador de esencias sea bloqueado por una criatura sin las habilidades de volar o alcance, perder vidas para darle las habilidades de volar y vigilancia no hará que deje de estar bloqueado.

- La segunda habilidad del Canalizador de esencias se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron.
- Si el Canalizador de esencias recibe daño letal al mismo tiempo que ganas vidas, no obtendrá un contador de su segunda habilidad a tiempo para salvarlo.
- Cada criatura con la habilidad de vínculo vital que hace daño de combate causa un evento de ganancia de vidas separado. Por ejemplo, si dos criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, la segunda habilidad del Canalizador de esencias 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 segunda habilidad del Canalizador de esencias 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 segunda habilidad del Canalizador de esencias, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
- La última habilidad del Canalizador de esencias pone sobre la criatura objetivo todos los contadores que había sobre el Canalizador de esencias, no solo los contadores +1/+1.
- La última habilidad del Canalizador de esencias no hace que muevas los contadores del Canalizador de esencias a la criatura objetivo. En lugar de eso, pones sobre la criatura objetivo la misma cantidad de cada tipo de contadores que tenía el Canalizador de esencias cuando murió.
- En algunos casos poco habituales, puede que pongas los contadores apropiados sobre más de un permanente. Por ejemplo, si controlas El Ozolito cuando el Canalizador de esencias muere, pondrás la cantidad apropiada de cada tipo de contadores sobre El Ozolito y sobre la criatura objetivo.
- Si el Canalizador de esencias tiene contadores -1/-1 sobre él cuando muere, esa habilidad también los incluirá. Esto puede provocar que el receptor de los contadores también muera.
- Si se ponen suficientes contadores -1/-1 sobre el Canalizador de esencias al mismo tiempo para que su resistencia sea de 0 o menos, su última habilidad comprobará todos los contadores +1/+1 y los contadores -1/-1 que tenía cuando murió, y se pondrá sobre la criatura objetivo una cantidad igual a cada uno de esos tipos de contadores (así como otros contadores que procedan).

Cisne de la salvación
 {3}{W}
 Criatura — Clérigo ave
 3/3
 Destello.
 Vuela.
 Siempre que el Cisne de la salvación u otra Ave que controlas entre, exilia hasta una criatura objetivo que controlas sin la habilidad de volar. Regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador de volar sobre ella al comienzo del próximo paso final.

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

- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
-

Ciudad Tres Árboles

Tierra legendaria

En cuanto Ciudad Tres Árboles entre, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: Elige un color. Agrega una cantidad de maná de ese color igual a la cantidad de criaturas que controlas del tipo elegido.

- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Hechicero o Lagarto. No puedes elegir varios tipos de criatura, como “Hechicero lagarto”. Los tipos de carta, como artefacto, no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse los subtipos que no sean tipos de criatura, como Jace, Vehículo o Tesoro.
-

Clériga de la vista estelar

{1} {B}

Criatura — Clérigo murciélago

2/1

Cria {2} {B}. *(Puedes pagar {2} {B} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Vuela.

Esta criatura no puede bloquear.

Siempre que ganes vidas, cada oponente pierde 1 vida.

- Si varias criaturas que controlas con la habilidad de vínculo vital hacen daño de combate al mismo tiempo, el daño infligido por cada una de esas criaturas es un evento de ganancia de vidas separado y la habilidad de la Clériga de la vista estelar se disparará esa misma cantidad de veces.
-

Conducción eléctrica

{4} {R}

Instantáneo

La Conducción eléctrica hace 6 puntos de daño a la criatura objetivo y 2 puntos de daño a hasta una ficha de criatura objetivo.

- Los dos objetivos pueden ser la misma criatura mientras esa criatura sea una ficha.
-

Conservador con buen ojo

{G} {G}

Criatura — Explorador mapache

3/3

Mientras haya cuatro o más tipos de cartas entre las cartas exiliadas con el Conservador con buen ojo, obtiene +4/+4 y tiene la habilidad de arrollar.

{1}: Exilia la carta objetivo de un cementerio.

- Los tipos de cartas que pueden aparecer en cartas exiliadas con el Conservador con buen ojo son: artefacto, batalla, criatura, encantamiento, instantáneo, estirpe, tierra, planeswalker y conjuro. Legendario, básico y nevado son supertipos, no tipos de cartas. Explorador y Mapache son subtipos, no tipos de cartas.

Contemplar los astros

{X} {B} {B}

Conjuro

Mira el doble de X cartas de la parte superior de tu biblioteca. Pon X cartas de entre ellas en tu mano y el resto en tu cementerio. Pierdes X vidas.

- Si tu biblioteca contiene menos del doble de X cartas, mirarás tu biblioteca entera y seguirás perdiendo X vidas.
- Si tu biblioteca contiene menos de X cartas, las pondrás todas en tu mano. No podrás elegir poner ninguna de ellas en tu cementerio y seguirás perdiendo X vidas.

Contendiente con cota de púas

{3} {B}

Criatura — Bribón rata

4/3

Cría {3}. (*Puedes pagar {3} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.*)

Cuando esta criatura entre, el oponente objetivo pierde 3 vidas a menos que sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

- Mientras se resuelve la última habilidad del Contendiente con cota de púas, el oponente objetivo elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no elige ninguno de los dos. Entonces, ese jugador descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Ese jugador puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra que sacrificar.

Convidante del rito cosechero

{2} {W}

Criatura — Ciudadano conejo

3/3

Siempre que el Convidante del rito cosechero u otro Conejo que controlas entre, la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Luego roba una carta si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Convidante del rito cosechero intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Por ello, no contará para la cantidad de veces que la habilidad se resolvió este turno.

Cosecha colmada

{2}{G}

Artefacto — Comida

Cuando la Cosecha colmada entre y cuando la sacrifiques, puedes buscar en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponerla en el campo de batalla girada y luego barajar.

{2}, {T}, sacrificar la Cosecha colmada: Ganas 3 vidas.

- La primera habilidad de la Cosecha colmada se disparará si se sacrifica por cualquier motivo, no solo si se sacrifica con su última habilidad.
-

Cosechadora cortezuda

{3}

Criatura artefacto — Metamorfo

2/3

Cambiaformas. (*Esta carta es de todos los tipos de criatura.*)

Alcance.

{2}: Pon la carta objetivo de tu cementerio en el fondo de tu biblioteca.

- Cambiaformas es una habilidad que define características. Funciona en todas las zonas, no solo mientras una carta que la tiene está en el campo de batalla.
 - El subtipo Metamorfo que aparece en la línea de tipo sirve principalmente para reforzar la ambientación. Una carta de criatura con la habilidad de cambiaformas es tanto Ratón, Rana, Conejo, Lagarto y Yerbamala como Metamorfo.
 - Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas se convierta en un nuevo tipo de criatura, solo será ese nuevo tipo de criatura. Seguirá teniendo la habilidad de cambiaformas; simplemente, el efecto que la convierte en todos los tipos de criatura será sobrescrito.
 - Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas pierda todas sus habilidades, seguirá teniendo todos los tipos de criatura, aunque ya no tendrá la habilidad de cambiaformas. Esto se debe a que la habilidad de cambiaformas se aplica antes que el efecto que remueve esta habilidad
-

Coyote umberrante

{3}{W}{W}

Criatura — Coyote elemental

3/4

Cuando el Coyote umberrante entre, exilia la criatura objetivo que controla un oponente hasta que el Coyote umberrante deje el campo de batalla. Si esa criatura tenía una fuerza de 2 o menos, pon un contador +1/+1 sobre el Coyote umberrante.

- Si el Coyote umberrante 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.
- Usa la fuerza de la criatura exiliada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si pones un contador +1/+1 sobre el Coyote umberrante o no.

Croaporreo

{3}{G}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Rana que controlas.

La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual al doble de su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- Si cualquier criatura es un objetivo ilegal en cuanto el Croaporreo se resuelva, la criatura que controlas no hará daño.

Degolladora de las cenizas

{2}{B/R}

Criatura — Asesino lagarto

3/2

La Degolladora de las cenizas entra con un contador +1/+1 sobre ella si un oponente perdió vidas este turno.

{1}{B/R}: La Degolladora de las cenizas gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- La primera habilidad de la Degolladora de las cenizas tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
- Una vez que una sola criatura bloquee la Degolladora de las cenizas, activar su última habilidad no hará que deje de estar bloqueada.

Descenso funesto

{3}{U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante o girada.

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.
-

Dirigente de la Zarzaguardia

{3}{R}

Criatura — Soldado ratón

2/3

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

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad del Dirigente de la Zarzaguardia.
 - Si la fuerza del Dirigente de la Zarzaguardia es negativa en cuanto su habilidad se resuelve, la criatura objetivo obtendrá +0/+0 hasta el final del turno. Al menos, sabrá que el Dirigente de la Zarzaguardia le tiene aprecio.
-

Dividetormentas

{3}{R}

Criatura — Hechicero nutria

1/4

Prisa.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha que es una copia de la Dividetormentas. Exilia esa ficha al comienzo del próximo paso final.

- La ficha que es una copia tendrá las habilidades de la Dividetormentas y podrá crear copias de sí misma.
 - La ficha no copia si la Dividetormentas está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si la Dividetormentas divide... em... deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente como una copia de la Dividetormentas usando los valores copiables de la Dividetormentas de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
 - En el caso poco habitual de que la Dividetormentas se convierta en una copia de otra cosa mientras su habilidad disparada está en la pila, pero antes de que se resuelva, la ficha entrará como una copia de lo que sea que esté copiando la Dividetormentas.
-

Dralcón, Tormenta del Destino

{3}{R}{R}

Criatura legendaria — Dragón ave

5/5

Vuela.

Siempre que Dralcón entre o ataque, exilia las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de criaturas que controlas con fuerza de 4 o más. Puedes jugar esas cartas hasta tu próximo paso final. Al comienzo de tu próximo paso final, Dralcón hace 2 puntos de daño a cada oponente por cada una de esas cartas que sigan exiliadas.

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

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- La habilidad disparada retrasada que crea la última habilidad de Dralcón solo cuenta las cartas que se exiliaron con la habilidad que la creó. No cuenta las cartas que se exiliaron con copias previas de la última habilidad de Dralcón ni con las habilidades de otras copias de Dralcón que controlaras previamente.

Druida de la lluvia solar

{G}

Criatura — Druida rana

0/2

Cuando el Druida de la lluvia solar entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo y ganas 1 vida.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad del Druida de la lluvia solar intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 1 vida.

Dulce sorpresa

{2} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura o Comida.

El permanente encantado es un artefacto Comida incoloro con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas” y pierde todos sus otros tipos de carta y habilidades.

- Una criatura encantada con la Dulce sorpresa deja de ser una criatura. Los Equipos anexados a esa criatura se desanexan. Las Auras anexadas a esa criatura irán al cementerio de su propietario (a menos que también puedan encantar un artefacto Comida).
- El permanente encantado conserva su nombre, coste de maná y valor de maná. No es una ficha a menos que ya lo fuera.

Dúo aeroacuático

{4} {U}

Criatura — Ave rana

3/3

Vuela.

Cuando el Dúo aeroacuático entre, exilia hasta una otra criatura objetivo que controlas. Regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

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

Dúo arboguarda

{3} {G}

Criatura — Rana conejo

3/4

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

- El valor de X se determina solo cuando se resuelve la habilidad disparada del Dúo arboguarda y puede incluir al propio Dúo arboguarda. No cambiará más adelante en el turno si cambia la cantidad de criaturas que controlas.

Dúo chisparrayo

{2} {R}

Criatura — Lagarto nutria

1/3

{T}: El Dúo chisparrayo hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, endereza el Dúo chisparrayo.

- La última habilidad del Dúo chisparrayo 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 del Dúo chisparrayo) después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

Dúo de colmidagas

{2} {B}

Criatura — Rata ardilla

3/2

Toque mortal.

Cuando el Dúo de colmidagas entre, puedes moler dos cartas. (*Puedes poner las dos primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.*)

- Si tienes una o menos cartas en tu biblioteca, no puedes elegir moler dos cartas.
-

El infame Garravil

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Mercenario comadreja

3/3

Amenaza.

Siempre que El infame Garravil haga daño de combate a un jugador, exilia cartas de la parte superior de tu

biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra.

Puedes lanzar esa carta descartando una carta en vez de pagar su coste de maná.

- Lanzas la carta exiliada mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.
- Como estás pagando un coste alternativo para lanzar el hechizo, no puedes pagar otros costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
- Si eliges no lanzar la carta exiliada, permanecerá en el exilio.

Eluge, el Mar sin Orilla

{1}{U}{U}{U}

Criatura legendaria — Pez elemental

/

Tanto la fuerza como la resistencia de Eluge son iguales a la cantidad de Islas que controlas.

Siempre que Eluge entre o ataque, pon un contador de inundación sobre la tierra objetivo. Es una Isla además de sus otros tipos mientras tenga un contador de inundación sobre ella.

Te cuesta {U} (o {1}) menos lanzar el primer hechizo de instantáneo o de conjuro que lances cada turno por cada tierra que controlas con un contador de inundación sobre ella.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia de Eluge funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Una tierra afectada por la segunda habilidad de Eluge sigue siendo una Isla hasta que se remueva el contador de inundación, incluso si Eluge deja el campo de batalla.
- La tierra conserva todos los tipos de tierra y habilidades que ya tuviese. Una Isla tiene la habilidad “{T}: Agrega {U}”.
- Si el primer hechizo de instantáneo o de conjuro que lances en un turno no cuesta ningún {U}, su coste se reducirá en {1} por cada tierra que controles con un contador de inundación sobre ella.
- En el caso de que el primer hechizo de instantáneo o de conjuro que lances en un turno cueste varios {U} pero controles más tierras con contadores de inundación sobre ellas que la cantidad de {U} en el coste de maná de ese hechizo, se reduce primero todo el {U} del coste antes de pasar al maná genérico. Por ejemplo, si controlas cuatro tierras con contadores de inundación sobre ellas y lanzas la Temporada de tejimiento (un

conjuro con un coste de maná de {4}{U}{U}) como el primer hechizo de instantáneo o de conjuro de tu turno, su coste se reducirá en {2}{U}{U}, de modo que su coste total será de {2}.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de esta habilidad). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Empujón de broma

{1}{R}

Conjuro

El Empujón de broma hace 1 punto de daño a cualquier

objetivo.

Roba una carta.

- Si el objetivo es ilegal para cuando el Empujón de broma intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Epopeya heredada

{1}

Artefacto

{4}, {T}: Roba una carta. Por cada maná en el coste de

activación de esta habilidad, puedes girar una criatura

enderezada que controlas en vez de pagar ese maná.

Activa esto solo como un conjuro.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas en lugar de pagar un maná del coste de activación de la Epopeya heredada, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- No puedes girar una cantidad de criaturas mayor que la cantidad de maná en el coste de la habilidad de la Epopeya heredada. Los efectos que aumenten o reduzcan el coste de activación de la habilidad de la Epopeya heredada se aplican antes de que se paguen los costes y aumentarán o disminuirán la cantidad total de criaturas que puedes girar.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad para pagar el coste de activación de la habilidad de la Epopeya heredada hará que esa criatura se gire antes de que pagues los costes de la habilidad. No podrás volver a girarla en vez de pagar un maná del coste de activación de la Epopeya heredada. Del mismo modo, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras activas la habilidad de la Epopeya heredada, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues el coste de activación de la habilidad, así que no podrás girar esa criatura en vez de pagar un maná del coste de activación.

Ermitaño de noctespiras

{2}{U}

Criatura — Bribón rata

1/4

Vigilancia.

Umbral — Mientras haya siete o más cartas en tu

cementerio, el Ermitaño de noctespiras obtiene +1/+0 y

no puede ser bloqueado.

- Una vez que el Ermitaño de noctespiras sea bloqueado, poner suficientes cartas en tu cementerio como para alcanzar un total de siete o más cartas no hará que deje de estar bloqueado.
-

Escriba de Tres Árboles

{1}{G}

Criatura — Druida rana

2/3

Siempre que el Escriba de Tres Árboles u otra criatura que controlas deje el campo de batalla sin morir, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- La habilidad del Escriba de Tres Árboles se dispara siempre que una criatura que controlas vaya a cualquier zona que no sea el cementerio desde el campo de batalla. Por ejemplo, podría regresar a tu mano o a tu biblioteca o ir al exilio.
 - Si el Escriba de Tres Árboles deja el campo de batalla sin morir al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla sin morir, su habilidad se seguirá disparando una vez por cada una de esas criaturas, incluido él mismo.
-

Espada de forja estelar

{4}

Artefacto — Equipo

Regala un Pez girado. (*Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando entre, ese oponente crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 girada.*)

Cuando la Espada de forja estelar entre, si ofreciste el regalo, anexa la Espada de forja estelar a la criatura objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +3/+3 y pierde la habilidad de volar.

Equipar {3}.

- La Espada de forja estelar se puede anexar a una criatura que no tuviera la habilidad de volar.
 - Si la criatura equipada gana la habilidad de volar después de que se le haya anexado la Espada de forja estelar, mantendrá la habilidad de volar.
 - Si una habilidad de la criatura equipada indica que tiene la habilidad de volar “mientras” se cumpla una condición, la criatura no ganará la habilidad de volar aunque se cumpla esa condición. Por ejemplo, si la criatura equipada “tiene la habilidad de volar mientras esté atacando”, no ganará la habilidad de volar incluso si ataca después de que se le haya anexado la Espada de forja estelar.
-

Espadachina floridiestra
{W}
Criatura — Soldado ratón
1/2

Cría {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Valentía — Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno, los Ratonos que controlas obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad de la Espadachina floridiestra afecta solo a los Ratonos que controlas cuando se resuelve, incluyendo a la propia Espadachina floridiestra (mientras siga siendo un Ratón en ese momento). Los Ratonos que empieces a controlar más adelante en el turno o las criaturas que se conviertan en Ratonos más adelante en el turno no se verán afectadas.
-

Espiral mental
{4} {U}
Conjuro

Regala un Pez girado. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 girada antes de los otros efectos.)*

El jugador objetivo roba tres cartas. Si ofreciste el regalo, 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.)*

- Con la Espiral mental, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada en cuanto se resuelve la Espiral mental, pondrás un contador de aturdimiento sobre ella igualmente.
-

Estandarte de retazos
{3}

Artefacto

En cuanto el Estandarte de retazos entre, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +1/+1.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Ave o Hechicero. Los tipos de cartas como artefacto no se pueden elegir.
-

Festival de las Ascuas

{4}{R}

Encantamiento

Durante tu turno, puedes lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro desde tu cementerio pagando 1 vida además de sus otros costes.

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

{1}{R}: Sacrifica el Festival de las Ascuas.

- Mientras controles el Festival de las Ascuas, las habilidades que se disparan siempre que muera una criatura de la cual eres propietario no se dispararán, porque esas cartas y fichas nunca van a tu cementerio.
- Si un hechizo destruye el Festival de las Ascuas, el Festival de las Ascuas se exiliará y el hechizo irá al cementerio de su propietario.
- Cuando se resuelva la última habilidad del Festival de las Ascuas, este se exiliará.
- Si descartas una carta mientras controlas el Festival de las Ascuas, las habilidades que funcionan cuando se descarta esa carta (como la habilidad de demencia) seguirán funcionando, incluso si esa carta nunca llega a un cementerio. Además, los hechizos o habilidades que verifican las características de una carta descartada pueden encontrar esa carta en el exilio.

Finneas, arquero certero

{G}{W}

Criatura legendaria — Arquero conejo

2/2

Vigilancia, alcance.

Siempre que Finneas, arquero certero ataque, pon un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas que sea una ficha o un Conejo. Luego, si las criaturas que controlas tienen una fuerza total de 10 o más, roba una carta.

- Los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que pones contadores sobre criaturas con la última habilidad de Finneas y el momento en que esa habilidad verifica la fuerza total de las criaturas que controlas. En particular, los jugadores no pueden intentar reducir la fuerza total de las criaturas que controlas removiéndolas del campo de batalla o reduciendo su fuerza directamente.

Florcoraza fecunda

{3}{G}{G}

Criatura — Tortuga elemental

4/6

Alcance.

Mientras controles diez o más tierras, las criaturas que controlas obtienen +2/+2.

Siempre que la Florcoraza fecunda u otra criatura que controlas con una resistencia mayor que su fuerza entre, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla girada. De lo contrario, ponla en tu mano.

- El daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que el turno termina. Si la segunda habilidad de la Florcoraza fecunda deja de aplicarse (porque deje el campo de batalla, pierda sus habilidades o porque dejaste de controlar diez o más tierras), las criaturas que necesitaban la bonificación de resistencia para estar vivas morirán.
- La última habilidad de la Florcoraza fecunda verifica la fuerza y resistencia de una criatura solo cuando entra. Si entra con contadores, esos contadores se incluyen. También se incluyen las habilidades estáticas que modifican la fuerza y resistencia de las criaturas que controlas (como la segunda habilidad de la propia Florcoraza fecunda). Si la resistencia de esa criatura es mayor que su fuerza cuando entra, la habilidad se seguirá disparando y se resolverá con normalidad independientemente de lo que le suceda a esa criatura después.
- Si la primera carta de tu biblioteca es una carta de tierra, puedes ponerla en tu mano en vez de ponerla en el campo de batalla girada.

Garra a sueldo

{R}

Criatura — Mercenario lagarto

1/2

Siempre que ataques con uno o más Lagartos, la Garra a sueldo hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

{1} {R}: Pon un contador +1/+1 sobre la Garra a sueldo.

Activa esto solo si un oponente perdió vidas este turno y solo una vez por turno.

- La habilidad activada de la Garra a sueldo tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.

Geco del depósito flamígero

{1} {R}

Criatura — Brujo lagarto

2/2

Cuando el Geco del depósito flamígero entre, si un oponente perdió vidas este turno, agrega {B} {R}.

{1} {R}, descartar una carta: Roba una carta.

- La habilidad del Geco del depósito flamígero tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
- La primera habilidad del Geco del depósito flamígero no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

Gev, abrasador escamado
{B} {R}
Criatura legendaria — Mercenario lagarto
3/2

Rebatir—Pagar 2 vidas.

Las otras criaturas que controlas entran con un contador +1/+1 adicional sobre ellas por cada oponente que perdió vidas este turno.

Siempre que lances un hechizo de Lagarto, Gev, abrasador escamado hace 1 punto de daño al oponente objetivo.

- La segunda habilidad de Gev, abrasador escamado tiene en cuenta si los oponentes perdieron vidas este turno, no cuánto cambiaron sus totales de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
- En el caso de que Gev y una o más otras criaturas entren a la vez, esas criaturas no entrarán con contadores +1/+1 adicionales, incluso si uno o más oponentes perdieron vidas este turno.

Glarb, augur de la calamidad
{B} {G} {U}
Criatura legendaria — Noble hechicero rana
2/4

Toque mortal.

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

Puedes jugar tierras y lanzar hechizos con valor de maná de 4 o más desde la parte superior de tu biblioteca.

{T}: Escruta 2.

- 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.
 - Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas sobre cuándo jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
 - Si la primera carta de tu biblioteca tiene {X} en su coste de maná, debes elegir un valor de X que haga que el valor de maná de ese hechizo sea de 4 o más para poder lanzarlo.
-

Grajilla salvadora
{2}{W}
Criatura — Clérigo ave
3/1

Vuela.

Siempre que la Grajilla salvadora u otra criatura que controlas con la habilidad de volar muera, regresa otra carta de criatura objetivo con menor valor de maná de tu cementerio al campo de batalla.

- Si la Grajilla salvadora y otra criatura que controlas con la habilidad de volar mueren al mismo tiempo, la última habilidad de la Grajilla salvadora se disparará por cada una de ellas.
 - La carta de criatura objetivo debe tener un valor de maná menor que el de la criatura que hizo que se disparara la última habilidad de la Grajilla salvadora. Usa el valor de maná de esa criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar qué cartas de criatura de tu cementerio son objetivos legales para esa habilidad.
 - Si una criatura en el campo de batalla o una carta de criatura en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
-

Guardia de la conejera veterano
{W}
Criatura — Guerrero conejo
1/2

Siempre que el Guardia de la conejera veterano ataque mientras controlas una ficha, el Guardia de la conejera veterano obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- Si controlabas al menos una ficha cuando declaraste el Guardia de la conejera veterano como atacante, no importa si controlas fichas o no en cuanto su habilidad se resuelve. El Guardia de la conejera veterano seguirá obteniendo +2/+0 hasta el final del turno.
-

Guardiarratón veterano
{3}{R/W}
Criatura — Soldado ratón
3/4

Valentía — Siempre que el Guardiarratón veterano sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno, obtiene +1/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.
Adivina 1. (Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo.)

- Si el Guardiarratón veterano deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, seguirás adivinando 1.
-

Guerrera de la flamánima
{1}{R}
Criatura — Guerrero ratón
2/2

Prisa.

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

Valentía — Siempre que la Guerrera de la flamánima sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno, exilia la primera carta de tu biblioteca. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

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

Hechicera del hipnorrocío
{2}{G}{U}
Criatura — Hechicero rana
3/4

Alcance.

Cuando la Hechicera del hipnorrocío entre, gira hasta una criatura objetivo y pon tres contadores de aturdimiento sobre ella. Si controlas esa criatura, roba dos cartas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de la Hechicera del hipnorrocío intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No pondrás contadores de aturdimiento sobre la criatura ni robarás cartas, independientemente de quién la controle.
- Con la última habilidad de la Hechicera del hipnorrocío, puedes hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Si la criatura objetivo ya está girada cuando se resuelve la habilidad, pondrás igualmente tres contadores de aturdimiento sobre ella y, si la controlas, robarás dos cartas.

Helga, vidente inquieta
{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Druida rana
1/3

Siempre que lances un hechizo de criatura con valor de maná de 4 o más, robas una carta, ganas 1 vida y pones un contador +1/+1 sobre Helga, vidente inquieta.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la fuerza de Helga, vidente inquieta. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura con valor de maná de 4 o más o hechizos de criatura con {X} en sus costes de maná.

- 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.
- La última habilidad de Helga es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

- No tienes por qué usar todo el maná que agrega la última habilidad de Helga en el mismo hechizo.
 - Si usas el maná agregado con la última habilidad de Helga en un hechizo de criatura con {X} en su coste de maná, el maná puede emplearse para cualquier parte del coste total de ese hechizo. No tienes la obligación de usarlo solo en la parte de {X}.
-

Héroe de la llama del corazón

{R}

Criatura — Soldado ratón

1/1

Valentía — Siempre que el Héroe de la llama del corazón sea objetivo de un hechizo o habilidad que controlas por primera vez cada turno, pon un contador +1/+1 sobre él.

Cuando el Héroe de la llama del corazón muera, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

- Usa la fuerza del Héroe de la llama del corazón tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace con su última habilidad.
-

Huir juntos

{1}{U}

Instantáneo

Elige dos criaturas objetivo controladas por jugadores distintos. Regresa esas criaturas a las manos de sus propietarios.

- Si una de las dos criaturas objetivo se convierte en un objetivo ilegal, Huir juntos puede determinar su controlador igualmente solo para verificar si la otra criatura es un objetivo legal. Si el objetivo ilegal dejó el campo de batalla, usa su última información conocida. Si la otra criatura sigue siendo un objetivo legal, regresa a la mano de su propietario.
 - Si ambas criaturas son controladas por el mismo jugador en cuanto Huir juntos intenta resolverse, ambos objetivos son ilegales. El hechizo no se resuelve.
-

Invocación estelar

{3}{W}{W}

Conjuro

Regala una carta. (*Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente roba una carta antes de los otros efectos.*)

Destruye todas las criaturas. Si ofreciste el regalo, regresa al campo de batalla bajo tu control una carta de criatura que haya ido a tu cementerio de esta manera.

- Si ofreciste el regalo, eliges qué carta de criatura regresas al campo de batalla mientras se está resolviendo la Invocación estelar. Ningún jugador puede realizar acciones entre el momento en que eliges la carta y el momento en que la regresas.
-

Invocallamas de Vallis

{2} {R}

Criatura — Brujo lagarto

3/3

Si un Lagarto, Ratón, Nutria o Mapache que controlas fuera a hacer daño a un permanente o jugador, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 1.

- La habilidad del Invocallamas de Vallis no hace que haga daño, sino que afecta a la cantidad de daño que hace la fuente original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que fuera a hacer tu Lagarto, Ratón, Nutria o Mapache, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto del Invocallamas de Vallis ya no se aplica.
- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla simultáneamente, divide la cantidad original antes de sumar 1.

Invocamareas de Vallis

{2} {U}

Criatura — Hechicero nutria

2/2

Destello.

Puedes lanzar los hechizos que no sean criatura como si tuvieran la habilidad de destello.

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, las Aves, Ranas, Nutrias y Ratas que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno. Enderézalas.

- La segunda habilidad de la Invocamareas de Vallis se aplica a las cartas que no sean criatura de cualquier zona, siempre que haya algo que te permita lanzarlas. Por ejemplo, podrías lanzar un conjuro con la habilidad de retrospectiva como si tuviera la habilidad de destello.
- La segunda habilidad de la Invocamareas de Vallis no afecta a las habilidades que puedes activar “solo cuando puedas lanzar un conjuro”.

Jerardilla venerado

{2} {G}

Criatura — Guerrero ardilla

1/1

Arrolla.

Cuando el Jerardilla venerado entre, pon un contador +1/+1 sobre él por cada otra Ardilla y/o Comida que controlas.

Siempre que otra Ardilla o Comida que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre el Jerardilla venerado.

- Si un permanente que controlas es a la vez una Ardilla y una Comida, cuéntalo solo una vez al determinar cuántos contadores se ponen sobre el Jerardilla venerado con su segunda habilidad.

- Del mismo modo, si entra un permanente que controlas que es a la vez una Ardilla y una Comida, la última habilidad del Jerardilla venerado solo se disparará una vez.
-

Jerbos alegres

{1}{W}

Criatura — Ciudadano hámster

2/3

Siempre que des un regalo, roba una carta.

- La habilidad de los Jerbos alegres se dispara cuando se da el regalo. Para los hechizos de permanente, eso ocurre cuando se resuelva la habilidad disparada de regalar. Para los instantáneos y conjuros, eso ocurre cuando se resuelve el hechizo. No importa si un efecto de reemplazo hace que el regalo que das se convierta en otra cosa o si un efecto estático impide que el jugador reciba ese regalo.
-

Kastral, Penacho del Viento

{3}{W}{U}

Criatura legendaria — Explorador ave

4/5

Vuela.

Siempre que una o más Aves que controlas hagan daño de combate a un jugador, elige uno:

- Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura Ave de tu mano o cementerio con un contador de consumación sobre ella.
 - Pon un contador +1/+1 sobre cada Ave que controlas.
 - Roba una carta.
- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
 - Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
 - Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
 - Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
-

Kitsa, as del nutripolo

{1}{U}

Criatura legendaria — Hechicero nutria

1/3

Vigilancia.

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

{T}: Roba una carta y luego descarta una carta.

{2}, {T}: Copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Activa esto solo si la fuerza de Kitsa es de 3 o más.

- La copia que crea la última habilidad de Kitsa se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo no se dispararán.
- La copia tendrá los mismos objetivos que el hechizo que está copiando a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo. No se puede elegir un modo diferente.
- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división (aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño). Lo mismo sucede con los hechizos que distribuyen contadores.
- El controlador de una copia no puede elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- Si copias un hechizo, tú controlas la copia. Se resolverá antes que el hechizo original.
- Una vez que activas la última habilidad de Kitsa, cualquier cambio en su fuerza no impedirá que la habilidad se resuelva.

Lanzachispas con volantes

{3}{R}

Criatura — Arquero lagarto

3/3

Amenaza, alcance.

El Lanzachispas con volantes entra con un contador

+1/+1 sobre él si un oponente perdió vidas este turno.

- La última habilidad del Lanzachispas con volantes tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
-

Líder de guerra de la conejera

{2}{W}{W}

Criatura — Caballero conejo

4/4

Cría {2}. (Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)

Siempre que ataques, elige uno:

- Crea una ficha de criatura Conejo blanca 1/1 que está girada y atacando.
- Las criaturas atacantes que controlas obtienen +1/+1 hasta el final del turno.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la ficha de Conejo. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando cualquier otra criatura atacante.
 - Aunque la ficha entre atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.
-

Lince helioespina

{2}{R}{R}

Criatura — Felino elemental

5/4

Los jugadores no pueden ganar vidas.

El daño no puede ser prevenido.

Cuando el Lince helioespina entre, hace una cantidad de daño a cada jugador igual a la cantidad de tierras no básicas que controla ese jugador.

- Los hechizos y habilidades que hacen que los jugadores ganen vidas se resuelven igualmente mientras el Lince helioespina está en el campo de batalla. Ningún jugador ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad sucederá.
 - Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cantidad mayor que el total de vidas actual de ese jugador mientras el Lince helioespina está en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.
 - El Lince helioespina solo impide la prevención de daño de los efectos que específicamente usan el verbo “prevenir”.
 - La protección previene el daño, de modo que no podrá prevenirlo mientras el Lince helioespina esté en el campo de batalla. Sin embargo, esto no permitirá que los hechizos o habilidades hagan objetivo a permanentes a los que normalmente no podrían hacer objetivo a causa de la protección, incluso si ese hechizo o habilidad fuera a hacer daño a esos permanentes.
-

Luchadora del fogolar

{2}{R}

Criatura — Brujo lagarto

2/3

Prisa.

Siempre que un jugador lance su segundo hechizo cada turno, la Luchadora del fogolar hace 2 puntos de daño al oponente objetivo.

- El objetivo de la última habilidad de la Luchadora del fogolar no tiene por qué ser el mismo jugador que lanzó su segundo hechizo.

Lumra, Bramido del Bosque

{4} {G} {G}

Criatura legendaria — Oso elemental

/

Vigilancia, alcance.

Tanto la fuerza como la resistencia de Lumra, Bramido del Bosque son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

Cuando Lumra entre, muele cuatro cartas. Luego regresa todas las cartas de tierra de tu cementerio al campo de batalla giradas.

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

Luz de destierro

{2} {W}

Encantamiento

Cuando la Luz de destierro entre, exilia el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que la Luz de destierro deje el campo de batalla.

- Si la Luz de destierro deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, el permanente objetivo no será exiliado.
- Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir. Cuando la carta regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con la carta que fue exiliada.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Si se exilia un Aura de esta manera, su propietario elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura que se pone en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de velo), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en el exilio durante el resto del juego.

Maga fulgurante

{1} {R}

Criatura — Hechicero nutria

2/2

Cría {2}. (Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

- La última habilidad de la Maga fulgurante se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Mago portuario arisco

{1}{U}

Criatura — Hechicero rana

1/3

Siempre que una o más otras criaturas que controlas dejen el campo de batalla sin morir, roba una carta.

{1}{U}, {T}: Regresa otra criatura objetivo que controlas a la mano de su propietario.

- La primera habilidad del Mago portuario arisco se dispara siempre que una o más criaturas que controlas vayan desde el campo de batalla a cualquier zona que no sea el cementerio. Por ejemplo, podrían regresar a tu mano o a tu biblioteca, o ir al exilio.
- Si el Mago portuario arisco deja el campo de batalla al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas dejan el campo de batalla sin morir, su primera habilidad se seguirá disparando.

Maha, Plumas de la Noche

{3}{B}{B}

Criatura legendaria — Ave elemental

6/5

Vuela, arrolla.

Rebatir—Descartar una carta.

Las criaturas que controlan tus oponentes tienen una resistencia base de 1.

- La última habilidad de Maha sobrescribe todos los efectos previos que fijan la resistencia base de esas criaturas a valores específicos. Cualquier efecto que fije la resistencia que se comience a aplicar después sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de Sobreproteger, se aplicarán a la criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con los contadores que modifican su fuerza y/o resistencia y con los efectos que intercambian su fuerza y resistencia.

Mascota de Tres Árboles

{2}

Criatura artefacto — Metamorfo

2/1

Cambiaformas. *(Esta carta es de todos los tipos de criatura.)*

{1}: Agrega un maná de cualquier color. Activa esto solo una vez por turno.

- Cambiaformas es una habilidad que define características. Funciona en todas las zonas, no solo mientras una carta que la tiene está en el campo de batalla.

- El subtipo Metamorfo que aparece en la línea de tipo sirve principalmente para reforzar la ambientación. Una carta de criatura con la habilidad de cambiaformas es tanto Ratón, Rana, Conejo, Lagarto y Yerbamala como Metamorfo.
- Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas se convierta en un nuevo tipo de criatura, solo será ese nuevo tipo de criatura. Seguirá teniendo la habilidad de cambiaformas; simplemente, el efecto que la convierte en todos los tipos de criatura será sobrescrito.
- Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas pierda todas sus habilidades, seguirá teniendo todos los tipos de criatura, aunque ya no tendrá la habilidad de cambiaformas. Esto se debe a que la habilidad de cambiaformas se aplica antes que el efecto que remueve esta habilidad

Mentor del fogovidrio

{B} {R}

Criatura — Brujo lagarto

2/1

Al comienzo de tu segunda fase principal, si un oponente perdió vidas este turno, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Elige una de ellas. Hasta el final del turno, puedes jugar esa carta.

- La habilidad del Mentor del fogovidrio tiene en cuenta si un oponente perdió vidas este turno, no cuánto cambió su total de vidas. Por ejemplo, un oponente que ganó 2 vidas y perdió 1 vida en el mismo turno sigue habiendo perdido vidas.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Mentor domatormentas

{U} {R}

Criatura — Hechicero nutria

1/1

Prisa.

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

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de instantáneo o de conjuro.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos de instantáneo y de conjuro que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de esta habilidad). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Mentora astrovidente

{3}{W}{B}

Criatura — Brujo murciélago

3/5

Vuela, vigilancia.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste o perdiste vidas este turno, el oponente objetivo pierde 3 vidas a menos que sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

- La habilidad de la Mentora astrovidente tiene en cuenta si ganaste o perdiste vidas este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si ganaste 2 vidas y perdiste 2 vidas en el mismo turno, sigues habiendo ganado y perdido vidas ese turno, aunque tu total de vidas sea el mismo que cuando comenzó el turno.
- Mientras se resuelve la última habilidad de la Mentora astrovidente, el oponente objetivo elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no elige ninguno de los dos. Entonces, ese jugador descarta esa carta, sacrifica ese permanente o pierde 3 vidas. Ese jugador puede elegir perder 3 vidas, incluso si tiene cartas para descartar o permanentes que no sean tierra que sacrificar.

Mentora brincanenúfares

{2}{G}{U}

Criatura — Druida rana

4/4

Alcance.

{1}{G}{U}: Exilia otra criatura objetivo que controlas y luego regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella. Activa esto solo como un conjuro.

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

Mentora cuidamadrigueras

{G}{W}

Criatura — Soldado conejo

/

Arrolla.

Tanto la fuerza como la resistencia de la Mentora cuidamadrigueras son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

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

Monolito amenazador

{3} {B}

Artefacto

Al comienzo del combate en tu turno, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{T}, pagar 2 vidas, sacrificar el Monolito amenazador:

Roba dos cartas. Activa esto solo como un conjuro.

- El paso de inicio del combate sucede cada turno, incluso cuando no hay criaturas en el campo de batalla que puedan atacar.
-

Mordisco incisivo

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Luego, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

- Si la criatura que controlas es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es en cuanto se resuelve el Mordisco incisivo, la criatura que controlas obtendrá +1/+0 hasta el final del turno, pero no se hará daño. Si en vez de eso la criatura que controlas es un objetivo ilegal, pero la criatura que no controlas sigue siendo un objetivo legal, no sucederá nada cuando se resuelva el Mordisco incisivo.
-

Muerra, estrategia de retales

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero mapache

2/4

Al comienzo de tu primera fase principal, agrega {R} o {G} por cada Mapache que controlas.

Siempre que gastes 4, ganas 3 vidas. (*Gastas 4 en cuanto usas tu cuarto maná total para lanzar hechizos durante un turno.*)

Siempre que gastes 8, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- La primera habilidad de Muerra no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
 - Eliges {R} o {G} por cada Mapache que controlas. No tienes que limitarte a un solo color de maná.
 - Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
 - Puedes jugar las cartas exiliadas aunque Muerra ya no esté en el campo de batalla o bajo tu control.
-

Negación deslumbrante

{1} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo a menos que su controlador pague {2}. Si controlas un Ave, en vez de eso, contrarresta ese hechizo a menos que su controlador pague {4}.

- Si controlas más de un Ave, el controlador del hechizo objetivo seguirá teniendo que pagar {4}.
-

Nocturno de Avellana

{3} {B}

Instantáneo

Regresa hasta dos cartas de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano. Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- Puedes lanzar el Nocturno de Avellana sin objetivos simplemente para que cada oponente pierda 2 vidas y tú ganes 2 vidas. Sin embargo, si eliges objetivos y todos esos objetivos son ilegales para cuando el Nocturno de Avellana intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador ganará ni perderá vidas.
-

Oleada calamitosa

{4} {U} {U}

Conjuro

Regresa hasta dos criaturas objetivo a las manos de sus propietarios. Roba dos cartas y luego descarta una carta.

- Si todos los objetivos son ilegales cuando la Oleada calamitosa intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás ni descartarás ninguna carta.
-

Pasaje de leyenda

Tierra

{T}, sacrificar el Pasaje de leyenda: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. Luego, si controlas cuatro o más tierras, endereza esa tierra.

- La tierra que pones en el campo de batalla se contará al determinar si controlas cuatro o más tierras, pero el Pasaje de leyenda no.
 - Si controlas cuatro o más tierras, la tierra básica no entra enderezada; entra girada y luego la enderezas.
-

Pastel de zanahoria

{1}{W}

Artefacto — Comida

Cuando el Pastel de zanahoria entre y cuando lo sacrificas, crea una ficha de criatura Conejo blanca 1/1 y adivina 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes poner esa carta en el fondo.)

{2}, {T}, sacrificar el Pastel de zanahoria: Ganas 3 vidas.

- La primera habilidad del Pastel de zanahoria se disparará si lo sacrificas para pagar el coste de su última habilidad o a causa de otro coste o efecto. Por ejemplo, si sacrificas el Pastel de zanahoria para rebuscar, crearás igualmente una ficha de Conejo y adivinarás 1. Da igual cómo se sirva: ¡está riquísimo!

Patrulla de Wick

{4}{B}{B}

Criatura — Brujo rata

5/3

Cuando la Patrulla de Wick entre, muele tres cartas.

Cuando lo hagas, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es el mayor valor de maná entre las cartas de tu cementerio.

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Patrulla de Wick cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando mueles tres cartas de esta manera. Eliges un objetivo para esta habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si tu biblioteca tiene dos o menos cartas cuando se resuelve la habilidad de la Patrulla de Wick, molerás tantas cartas como puedas, pero la habilidad reflexiva no se disparará.
- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto se resuelve la habilidad reflexiva.

Poder de los mansos

{R}

Instantáneo

La criatura objetivo gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. También obtiene +1/+0 hasta el final del turno si controlas un Ratón.

Roba una carta.

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

Por el bien común

{X}{X}{G}

Conjuro

Crea X fichas que son copias de la ficha objetivo que controlas. Luego, las fichas que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta tu próximo turno. Ganas 1 vida por cada ficha que controlas.

- Las nuevas fichas copian las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
 - Las nuevas fichas no copian si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, color, etcétera.
 - Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de las nuevas fichas funcionará.
-

Portal acuático

{U}

Conjuro

Exilia la criatura objetivo que controlas y luego regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario. Si esa criatura es un Ave, Rana, Nutria o Rata, roba una carta.

- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
 - En el caso de que el permanente exiliado regrese con tipos de criatura distintos a los que tenía cuando dejó el campo de batalla (por ejemplo, si la criatura objetivo estaba copiando otra cosa cuando el Portal acuático comenzó a resolverse), el Portal acuático comprobará sus tipos de criatura tal y como existe tras volver al campo de batalla. Si es un Ave, Rana, Nutria o Rata en ese momento, robarás una carta.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla. No robarás una carta incluso si era un Ave, Rana, Nutria o Rata.
-

Pozo de los deseos

{3}{U}

Artefacto

{T}: Pon un contador de moneda sobre el Pozo de los deseos. Cuando lo hagas, puedes lanzar desde tu cementerio la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná igual a la cantidad de contadores de moneda sobre el Pozo de los deseos sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo. Activa esto solo como un conjuro.

- Lanzas el instantáneo o conjuro mientras la habilidad se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en el tipo de la carta.

- Como estás pagando un coste alternativo para lanzar el hechizo, no puedes pagar otros costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.
 - Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Protectora peludita

{1}{G}

Criatura — Guerrero ardilla

2/1

Cría {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

Cuando esta criatura entre, puedes rebuscar. Si lo haces, pon dos contadores +1/+1 sobre ella. *(Para rebuscar, exilia tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida.)*

- Decides si rebuscas o no en cuanto se resuelve la última habilidad de la Protectora peludita. Una vez que esa habilidad comienza a resolverse, es demasiado tarde para que ningún jugador responda antes de que la Protectora peludita obtenga los contadores +1/+1 si rebuscaste.
-

Putrinvocadora de Vallis

{1}{B}

Criatura — Brujo ardilla

1/3

Amenaza.

Siempre que la Putrinvocadora de Vallis ataque, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de otras Ardillas, Murciélagos, Lagartos y Ratas que controlas.

- El valor de X se determina en cuanto la habilidad disparada de la Putrinvocadora de Vallis se resuelve.
-

Racha de regalo

{W}{W}

Instantáneo

Regala un Pez girado. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 girada antes de los otros efectos.)*

Exilia la criatura objetivo que no sea ficha. Si no ofreciste el regalo, regresa esa criatura al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1 sobre ella al comienzo del próximo paso final.

- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo

anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.

Ral, el Ingenio Chispeante

{2}{U}{R}

Planeswalker legendario — Ral

4

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, pon un contador de lealtad sobre Ral, el Ingenio Chispeante.

+1: Crea una ficha de criatura Nutria azul y roja 1/1 con la habilidad de destreza.

−3: Roba tres cartas y luego descarta dos cartas.

−10: Roba tres cartas. Obtienes un emblema con “Los hechizos de instantáneo y de conjuro que lances tienen la habilidad de tormenta”. (*Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.*)

- La primera habilidad de Ral se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Las copias de hechizos de instantáneo y de conjuro que lances creadas por la habilidad de tormenta van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
 - La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
 - Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.
 - Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de tormenta, cada una se dispara por separado.
-

Recluta de la Patarcela

{G}

Criatura — Guerrero conejo

2/1

Cría {2}. (*Puedes pagar {2} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.*)

Arrolla.

Siempre que una criatura que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas que no sea esa criatura.

- La última habilidad del Recluta de la Patarcela se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad es contrarrestado.
- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace objetivo más de una vez a una sola criatura que controlas, la última habilidad del Recluta de la Patarcela solo se disparará una vez. Sin embargo, si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace objetivo a varias criaturas que controlas, la última habilidad del Recluta de la Patarcela se disparará una vez por cada uno de esos permanentes.

Reclutadora reptiliana

{3} {R} {R}

Criatura — Guerrero lagarto

4/2

Arrolla.

Cuando la Reclutadora reptiliana entre, elige una criatura objetivo. Si la fuerza de esa criatura es de 2 o menos o si controlas otro Lagarto, ganas el control de esa criatura hasta el final del turno, la enderezas y gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- Puedes hacer objetivo a cualquier criatura con la habilidad disparada de la Reclutadora reptiliana. Que la habilidad haga algo o no cuando se resuelve dependerá de si la fuerza de esa criatura es de 2 o menos o de si controlas otro Lagarto en el momento en que la habilidad se resuelve.

Recolectora curiosa

{2} {G}

Criatura — Druida ardilla

3/2

Cuando la Recolectora curiosa entre, puedes rebuscar.

Cuando lo hagas, regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano. (*Para rebuscar, exilia tres cartas de tu cementerio o sacrifica una Comida.*)

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Recolectora curiosa cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando rebuscas de esta manera. Eliges un objetivo para esta habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Refugio inexplorado

Tierra

El Refugio inexplorado entra girado. En cuanto entre, elige un color.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Si el Refugio inexplorado está en el campo de batalla de alguna manera sin un color elegido, su habilidad de maná no agregará maná.

Renacimiento serpenteante

{3} {B} {B}

Conjuro

Regala una carta. (*Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente roba una carta antes de los otros efectos.*)

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Luego, si ofreciste el regalo y esa criatura no es legendaria, crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es 1/1.

- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
- Cualquier habilidad que se dispare durante la resolución del Renacimiento serpenteante esperará hasta que el Renacimiento serpenteante termine de resolverse para ir a la pila. Una habilidad que se dispara cuando la criatura regresa al campo de batalla desde el cementerio puede hacer objetivo a la ficha que es una copia y viceversa.
- La ficha creada por el efecto adicional del Renacimiento serpenteante no se “lanza”, por lo que las habilidades que se disparan cuando se lanza un hechizo de criatura no se dispararán por la copia.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Reunefuerzas de Vallis

{G}

Criatura — Guerrero rana

1/1

Arrolla.

Siempre que otra Rana, Conejo, Mapache o Ardilla que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre el Reunefuerzas de Vallis.

- Si el Reunefuerzas de Vallis entra al mismo tiempo que una o más otras Ranas, Conejos, Mapaches o Ardillas que controlas, su segunda habilidad se dispara por cada una de ellas.

Reyerta de larguitallos

{G}

Conjuro

Regala un Pez girado. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 girada antes de los otros efectos.)*

Elige una criatura objetivo que controlas y una criatura objetivo que no controlas. Pon un contador +1/+1 sobre la criatura que controlas si ofreciste el regalo. Luego, esas criaturas luchan entre sí.

- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Reyerta de larguitallos intente resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella, incluso si ofreciste el regalo. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la criatura que no controlas no lo es, pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre la criatura que controlas si ofreciste el regalo.

Robo de Garravil

{B} {B}

Conjuro

Regala una carta. (*Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente roba una carta antes de los otros efectos.*)

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Exilia esa carta. Si ofreciste el regalo, puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzarla.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar un hechizo de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es un conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Rondamarjales persistente

{1} {B}

Criatura — Berserker rata

3/1

El Rondamarjales persistente obtiene +1/+0 por cada otra Rata que controlas.

Umbral — Siempre que ataques con una o más Ratas, si hay siete o más cartas en tu cementerio, puedes pagar {2} {B}. Si lo haces, regresa el Rondamarjales persistente de tu cementerio al campo de batalla girado y atacando.

- En cuanto el Rondamarjales persistente regrese al campo de batalla a causa de su habilidad disparada, eliges a qué jugador, planeswalker o batalla ataca. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que atacan tus demás Ratas.
- Aunque la última habilidad del Rondamarjales persistente hace que entre atacando, nunca fue declarado como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre atacando.

Saborear

{1} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

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

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Saborear intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Comida.
-

Sanación de la gota de rocío

{2}{W}

Conjuro

Regala una carta. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente roba una carta antes de los otros efectos.)*

Regresa de tu cementerio al campo de batalla hasta dos cartas de criatura objetivo, cada una con valor de maná de 2 o menos. Si ofreciste el regalo, en vez de eso, regresa de tu cementerio al campo de batalla hasta tres cartas de criatura objetivo, cada una con valor de maná de 2 o menos.

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

Sinsonte

{X}{U}

Criatura — Bardo ave

1/1

Vuela.

Puedes hacer que el Sinsonte entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla con valor de maná menor o igual que la cantidad de maná usado para lanzar el Sinsonte, excepto que es un Ave además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar.

- La segunda habilidad del Sinsonte cuenta todo el maná usado para lanzarlo, no solo el maná usado en {X}. Si hay costes adicionales para lanzarlo, el maná usado para pagar dichos costes también cuenta.
 - El Sinsonte copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original, excepto que es un Ave además de sus otros tipos y tiene la habilidad de volar, y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si la criatura copiada es una ficha, el Sinsonte copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones indicadas.
 - Si la criatura copiada está copiando otra cosa, el Sinsonte entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
 - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando el Sinsonte entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
 - Puedes elegir que el Sinsonte no entre como una copia de otra criatura. Si lo haces, será una criatura Bardo Ave 1/1 con la habilidad de volar y otra habilidad que no hizo nada, ¡pero no dejes que eso te corte las alas!
-

Sonar hiriente

{1}{W}

Instantáneo

El Sonar hiriente hace 4 puntos de daño a la criatura atacante, bloqueadora o girada objetivo. Ganas 3 vidas si controlas un Murciélago.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Sonar hiriente intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No ganarás vidas incluso si controlas un Murciélago.

Surcaolas atrevida

{4}{U}{U}

Criatura — Hechicero nutria

4/4

Cuando la Surcaolas atrevida entre, puedes lanzar desde tu cementerio la carta de instantáneo o de conjuro objetivo con valor de maná de 4 o menos sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Lanzas el hechizo mientras la habilidad de la Surcaolas atrevida se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si una carta de instantáneo o de conjuro que lanzas de esta manera es contrarrestada, se exiliará.
- Si una carta de instantáneo o de conjuro que lanzas de esta manera va a una zona que no sea el exilio o un cementerio, tal vez porque una de sus habilidades indica que debe ir a la mano de su propietario, no se exiliará. Esto sucede incluso si esa misma carta fuera a ir a un cementerio más adelante en el turno.

Talento: arte

{1}{R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

{2}{R}: Nivel 2

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos que no sean criatura.

{2}{R}: Nivel 3

Si una fuente que controlas fuera a hacer daño que no sea de combate a un oponente o un permanente que controla un oponente, en vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 2.

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos que no sean criatura que lanzas.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de esta habilidad). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La fuente que hace los 2 puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. El Talento: arte no hace el daño a menos que sea, por algún motivo, la fuente original de ese daño.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que haría una fuente, incluida la prevención de parte del daño, el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de la última habilidad del Talento: arte ya no se aplica.

Talento: caza

{1} {G}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: caza entre, la criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que no controlas.

{1} {G}: Nivel 2

Siempre que ataques, la criatura atacante objetivo obtiene +1/+0 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

{3} {G}: Nivel 3

Al comienzo de tu paso final, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, roba una carta.

- Si alguno de los objetivos es ilegal cuando se resuelva la habilidad de Clase de nivel 1, no se hará daño. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá.
- La habilidad de Clase de nivel 3 del Talento: caza solo se disparará una vez durante tu paso final, independientemente de cuántas criaturas con fuerza de 4 o más controles. Sin embargo, si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más cuando comienza tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible poner en el campo de batalla una criatura con fuerza de 4 o más o aumentar la fuerza de una criatura para que sea de 4 o más durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad. Si no controlas criaturas con fuerza de 4 o más cuando se resuelve la habilidad, la habilidad no hará nada.

Talento: cazatormentas

{U}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: cazatormentas entre, crea una ficha de criatura Nutria azul y roja 1/1 con la habilidad de destreza.

{3}{U}: Nivel 2

Cuando esta Clase alcance el nivel 2, regresa la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio a tu mano.

{5}{U}: Nivel 3

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, crea una ficha de criatura Nutria azul y roja 1/1 con la habilidad de destreza.

- La habilidad de Clase de nivel 3 del Talento: cazatormentas se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Talento: chismorreos

{1}{U}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que una criatura que controlas entre, escruta 1.

{1}{U}: Nivel 2

Siempre que ataques, la criatura atacante objetivo con fuerza de 3 o menos no puede ser bloqueada este turno.

{3}{U}: Nivel 3

Siempre que una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes exiliarla y luego regresarla al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Si la fuerza de la criatura objetivo aumenta hasta 4 o más después de que la habilidad de Clase de nivel 2 del Talento: chismorreos se active, pero antes de que se resuelva, la habilidad no se resuelve. Sin embargo, si, en vez de eso, la fuerza de la criatura aumenta hasta 4 o más después de que la habilidad se resuelva, seguirá sin poder ser bloqueada ese turno.
- La habilidad de Clase de nivel 3 del Talento: chismorreos se dispara una vez por cada criatura que controlas que haga daño de combate a un jugador durante ese paso de daño de combate. Tú eliges el orden en que los disparos van a la pila. Se resuelven de uno en uno; cuando se resuelva uno, eliges si exilias la criatura correspondiente o no.
- Si decides exiliar una criatura con la habilidad de dañar dos veces cuando se resuelve la habilidad de Clase de nivel 3 del Talento: chismorreos, dejará de ser una criatura atacante cuando regrese al campo de batalla y no hará daño de combate durante el paso de daño de combate normal.
- Una vez que el permanente exiliado regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era antes. Las Auras anexadas al permanente exiliado irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado al permanente exiliado quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre el permanente exiliado dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Talento: cuidados

{2} {W}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que una o más fichas que controlas entren, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

{W}: Nivel 2

Cuando esta Clase alcance el nivel 2, crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas.

{3} {W}: Nivel 3

Las fichas de criatura que controlas obtienen +2/+2.

- La nueva ficha creada con la segunda habilidad de Clase copia las características de la ficha original tal y como las describe el efecto que creó la ficha original.
- La nueva ficha no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, color, etcétera.
- Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la nueva ficha funcionará.

Talento: herrería

{R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: herrería entre, crea una ficha de artefacto Equipo incolora llamada Espada con “La criatura equipada obtiene +1/+1” y la habilidad de equipar {2}.

{2} {R}: Nivel 2

Al comienzo del combate en tu turno, anexa el Equipo objetivo que controlas a hasta una criatura objetivo que controlas.

{3} {R}: Nivel 3

Durante tu turno, las criaturas equipadas que controlas tienen las habilidades de dañar dos veces y prisa.

- Si cualquier objetivo de la habilidad de Clase de nivel 2 es un objetivo ilegal para cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hará nada. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá. Si el Equipo ya está anexado a la criatura objetivo, no ocurre nada.
 - Una criatura que controlas está equipada si hay un Equipo anexado a ella. No tienes por qué controlar ese Equipo.
-

Talento: hospedaje

{1}{G}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{G}: Nivel 2

Los permanentes que controlas con contadores sobre ellos tienen la habilidad de rebatir {1}.

{3}{G}: Nivel 3

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

- Una vez que se dispara una habilidad de rebatir de un permanente con un contador sobre él, hacer que ese permanente pierda la habilidad de rebatir removiendo el Talento: hospedaje o removiendo los contadores de ese permanente no afectará a esa habilidad. El jugador correspondiente tendrá que pagar {1} igualmente o dejar que su hechizo o habilidad sea contrarrestado.
- Si un permanente entra con contadores sobre él, el efecto que hace que el permanente reciba contadores puede especificar qué jugador pone esos contadores sobre él. Si el efecto no especifica un jugador, el controlador del objeto pone esos contadores sobre él.
- Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.

Talento: hurto

{1}{B}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: hurto entre, cada oponente descarta dos cartas a menos que descarte una carta que no sea tierra.

{B}: Nivel 2

//Level_2//

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, si ese jugador tiene una o menos cartas en la mano, pierde 2 vidas.

{3}{B}: Nivel 3

//Level_3//

Al comienzo de tu paso de robar, roba una carta adicional por cada oponente que tenga una o menos cartas en la mano.

- Los oponentes pueden descartar una carta que no sea tierra o dos cartas que pueden ser o no ser tierras. Si así lo quieren, pueden descartar dos cartas que no sean tierra.
-

Talento: recolección

{B}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Siempre que una o más criaturas que controlas mueran, crea una ficha de Comida. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

{1} {B}: Nivel 2

Siempre que sacrifiques un permanente, el jugador objetivo muele dos cartas.

{2} {B}: Nivel 3

Al comienzo de tu paso final, puedes sacrificar tres otros permanentes que no sean tierra. Si lo haces, regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.

- Si sacrificas un permanente como parte de lanzar un hechizo o activar una habilidad, la habilidad de Clase de nivel 2 del Talento: recolección se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.
- La habilidad de Clase de nivel 2 del Talento: recolección se disparará cuando lo sacrifiques. Si sacrificas otros permanentes al mismo tiempo, también se dispara por ellos.
- La carta de criatura que regreses del cementerio con la habilidad de Clase de nivel 3 del Talento: recolección puede ser uno de los permanentes que no sean tierra que sacrificaste.

Temporada de pérdidas

{3} {B} {B}

Conjuro

Elige modos hasta usar un máximo total de cinco {P}.

Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

{P} — Cada jugador sacrifica una criatura.

{P} {P} — Roba una carta por cada criatura que controlabas que murió este turno.

{P} {P} {P} — Cada oponente pierde X vidas, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

- Cuando se siguen las instrucciones del primer modo, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige qué criatura sacrificará y luego cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Los jugadores conocerán las elecciones de los jugadores anteriores antes de hacer la suya. Luego todas las criaturas elegidas son sacrificadas por sus controladores simultáneamente. Repite este proceso por cada vez adicional que se eligió el primer modo.
-

Temporada de reuniones

{4} {G} {G}

Conjuro

Elige modos hasta usar un máximo total de cinco {P}.

Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

{P} — Pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controlas. Gana las habilidades de vigilancia y arrollar hasta el final del turno.

{P} {P} — Elige artefacto o encantamiento. Destruye todos los permanentes del tipo elegido.

{P} {P} {P} — Roba una cantidad de cartas igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- Las elecciones para el primer y el segundo modo de la Temporada de reuniones no se toman hasta que el hechizo se esté resolviendo.
-

Temporada de tejimiento

{4} {U} {U}

Conjuro

Elige modos hasta usar un máximo total de cinco {P}.

Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

{P} — Roba una carta.

{P} {P} — Elige un artefacto o criatura que controlas.

Crea una ficha que es una copia de ese permanente.

{P} {P} {P} — Regresa cada permanente que no sea tierra ni ficha a la mano de su propietario.

- La elección para el segundo modo de la Temporada de tejimiento no se toma hasta que el hechizo se esté resolviendo.
 - La ficha del segundo modo copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura o artefacto 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 o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambiaran su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Si es un Vehículo, no está tripulado. Si es un Equipo, no está anexado a ninguna criatura.
 - Si el permanente copiado es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
 - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando ese permanente.
 - Cualquier habilidad de “entra” del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” del permanente elegido también funcionará.
-

Temporada de valentía

{3} {R} {R}

Conjuro

Elige modos hasta usar un máximo total de cinco {P}.

Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

{P} — Crea una ficha de Tesoro girada.

{P} {P} — Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugarlas.

{P} {P} {P} — Hasta el final de tu próximo turno, siempre que lances un hechizo, la Temporada de valentía hace 2 puntos de daño a hasta una criatura objetivo.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar cartas con el permiso que otorga el segundo modo. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- No eliges un objetivo para el último modo cuando se resuelve la Temporada de valentía. En vez de eso, hasta el final de tu próximo turno, una habilidad disparada retrasada va a la pila siempre que lances un hechizo. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esa habilidad de forma normal.
- La habilidad disparada retrasada que crea el tercer modo de la Temporada de valentía se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Testigo del ciclo lunar

{3} {W}

Criatura — Clérigo murciélago

2/4

Vuela, vigilancia.

Siempre que ganes o pierdas vidas durante tu turno, el Testigo del ciclo lunar obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- La última habilidad del Testigo del ciclo lunar se dispara una sola vez por cada evento de ganancia o pérdida de vidas, al margen de cuántas vidas se ganaron o perdieron.
 - 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 última habilidad del Testigo del ciclo lunar 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 o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.
 - Si ganas o pierdes una cantidad de vidas “por cada” algo, esas vidas se ganan o pierden en un único evento, por lo que la última habilidad del Testigo del ciclo lunar 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 última habilidad del Testigo del ciclo lunar, aunque aumente el total de vidas de tu equipo.
-

Trazadora de estrellas

{3} {W}

Criatura — Clérigo murciélago

3/1

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste o perdiste vidas este turno, mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura con fuerza de 3 o menos de entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La última habilidad de la Trazadora de estrellas tiene en cuenta si ganaste o perdiste vidas este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si ganaste 2 vidas y perdiste 2 vidas en el mismo turno, sigues habiendo ganado y perdido vidas ese turno, aunque tu total de vidas sea el mismo que cuando comenzó el turno.
 - Si no ganaste o perdiste vidas durante el turno en cuanto empieza tu paso final, la última habilidad de la Trazadora de estrellas no se disparará. Ganar o perder vidas durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
-

Trocador del sendero

{2} {R}

Criatura — Bribón mapache

3/3

Amenaza.

Siempre que gastes 4, puedes descartar tu mano. Si lo haces, roba dos cartas. (*Gastas 4 en cuanto usas tu cuarto maná total para lanzar hechizos durante un turno.*)

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

Veroparlante bajo las estrellas

{2} {B}

Criatura — Clérigo murciélago

2/2

Vuela.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste o perdiste vidas este turno, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

- La última habilidad de la Veroparlante bajo las estrellas tiene en cuenta si ganaste o perdiste vidas este turno, no cuánto cambió tu total de vidas. Por ejemplo, si ganaste 2 vidas y perdiste 2 vidas en el mismo turno, sigues habiendo ganado y perdido vidas ese turno, aunque tu total de vidas sea el mismo que cuando comenzó el turno.
 - Si no ganaste o perdiste vidas durante el turno en cuanto empieza tu paso final, la última habilidad de la Veroparlante bajo las estrellas no se disparará. Ganar o perder vidas durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
-

Veterana de la Zarzaguardia
{1}{G}{G}
Criatura — Guerrero mapache
3/4

Siempre que gastes 4, los Mapaches que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno. (*Gastas 4 en cuanto usas tu cuarto maná total para lanzar hechizos durante un turno.*)

- La habilidad de la Veterana de la Zarzaguardia solo afecta a los Mapaches que controlas cuando se resuelve, incluyendo a la propia Veterana de la Zarzaguardia (mientras siga siendo un Mapache en ese momento). Los Mapaches que empieces a controlar más adelante en el turno o las criaturas que se conviertan en Mapaches más adelante en el turno no se verán afectadas.
-

Víbora de boca pútrida
{5}{B}
Criatura — Víbora elemental
6/6

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes sacrificar cualquier cantidad de permanentes que no sean tierra. Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada permanente sacrificado de esta manera.

Siempre que la Víbora de boca pútrida entre o ataque, pon un contador de ruina sobre ella. Luego, por cada contador de ruina sobre ella, cada oponente pierde 4 vidas a menos que ese jugador sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

- Si la Víbora de boca pútrida deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, usa la cantidad de contadores de ruina que hubiera sobre ella tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas veces debe tomar cada oponente la decisión indicada en el texto.
 - Mientras se resuelve la habilidad disparada de la Víbora de boca pútrida, tu oponente elige una carta para descartar sin mostrarla, un permanente que no sea tierra para sacrificar o no elige ninguno de los dos. Las cartas o permanentes que eligió anteriormente durante este proceso no pueden volver a elegirse. Entonces, ese jugador repite el proceso hasta que se haga una vez por cada contador de ruina sobre la Víbora de boca pútrida. Finalmente, ese jugador descarta las cartas elegidas, sacrifica los permanentes elegidos y pierde 4 vidas las veces que correspondan.
 - Un oponente siempre puede elegir no sacrificar un permanente que no sea tierra o descartar una carta (y perder así 4 vidas), incluso si tiene cartas en la mano o permanentes que no sean tierra en el campo de batalla.
 - En un juego de varios jugadores, cada oponente por orden de turno toma todas sus decisiones y luego todas las acciones ocurren simultáneamente. Los oponentes sabrán qué decisiones tomaron antes los jugadores por orden de turno, pero las cartas elegidas para descartarse de esta forma no se mostrarán hasta que se descarten al final del proceso.
-

Vigía en la cima
{2}{G}
Criatura — Explorador rana
1/2
Alcance.

Cuando el Vigía en la cima entre, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de tierra. Pon esa carta en el campo de batalla girada y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no encuentras una carta de tierra en toda la biblioteca, simplemente mostrarás y barajarás tu biblioteca.
-

Vigilante del depósito óseo
{B}
Criatura — Brujo ardilla
1/1
{T}, pagar 1 vida: Roba una carta. Activa esto solo si tres o más cartas dejaron tu cementerio este turno o si sacrificaste una Comida este turno.

- Cada vez que una carta deja tu cementerio en un turno, cuenta como una de las tres cartas que requiere la habilidad activada. Por ejemplo, si regresas dos cartas de tu cementerio a tu mano, descartas una de ellas y luego la exilias de tu cementerio, puedes activar la habilidad del Vigilante del depósito óseo ese turno.
-

Vren el Implacable
{2}{U}{B}
Criatura legendaria — Bribón rata
3/4
Rebatir {2}.
Si una criatura que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exíliala.
Al comienzo de cada paso final, crea X fichas de criatura Rata negras 1/1 con “Esta criatura obtiene +1/+1 por cada otra Rata que controlas”, donde X es la cantidad de criaturas que controlaban tus oponentes que fueron exiliadas este turno.

- Mientras Vren esté en el campo de batalla, las criaturas que controlan tus oponentes se exilian en vez de morir y las habilidades que se disparan cuando una criatura muere no se dispararán.
 - Si Vren fuera a dejar el campo de batalla al mismo tiempo que fueran a morir una o más criaturas que controla un oponente, esas criaturas se exiliarán de todos modos.
 - Las cartas que fueran a ir al cementerio de tu oponente por motivos que no sean la muerte, por ejemplo al descartarse o molerse, seguirán yendo al cementerio y no se exiliarán.
 - La última habilidad de Vren cuenta todas las criaturas que controlaban tus oponentes y que se exiliaron este turno, incluyendo las fichas de criatura.
-

Wick, la Mente en Espiral

{3} {B}

Criatura legendaria — Brujo rata

2/4

Siempre que Wick u otra Rata que controlas entre, crea una ficha de criatura Caracol negra 1/1 si no controlas un Caracol. De lo contrario, pon un contador +1/+1 sobre un Caracol que controlas.

{U} {B} {R}, sacrificar un Caracol: Wick hace una cantidad de daño igual a la fuerza de la criatura sacrificada a cada oponente. Luego roba una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

- Usa la fuerza del Caracol sacrificado tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace y cuántas cartas robas. Quizá Wick haya renunciado al Caracol, pero a ti no te fallará.

Ygra, devorotodo

{3} {B} {G}

Criatura legendaria — Felino elemental

6/6

Rebatir—Sacrificar una Comida.

Las otras criaturas son artefactos Comida además de sus otros tipos y tienen “{2}, {T}, sacrificar este permanente: Ganas 3 vidas”.

Siempre que una Comida vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon dos contadores +1/+1 sobre Ygra, devorotodo.

- Las criaturas afectadas conservan sus otros tipos y habilidades.
- Los efectos de reemplazo que modifican los artefactos en cuanto entran se aplicarán después de que apliques el efecto de Ygra. Por ejemplo, si controlas a Ygra y hay un efecto que dice que los artefactos entran girados, las criaturas entrarán giradas.
- Las criaturas que mueran mientras controlas a Ygra siguen siendo artefactos Comida cuando dejan el campo de batalla, de modo que la última habilidad de Ygra se disparará siempre que muera una criatura afectada por su segunda habilidad.

Zoralina, la Llamacosmos

{1} {W} {B}

Criatura legendaria — Clérigo murciélago

3/3

Vuela, vigilancia.

Siempre que un Murciélago que controlas ataque, ganas 1 vida.

Siempre que Zoralina entre o ataque, puedes pagar {W} {B} y 2 vidas. Cuando lo hagas, regresa la carta de permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Zoralina cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {W}{B} y 2 vidas de esta manera. Eliges un objetivo para esta habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.
- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LOS KITS DE INICIO DE *BLOOMBURROW*:

Bria, bribona de la marea

{2}{U}{R}

Criatura legendaria — Bribón nutria

3/3

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

Las otras criaturas que controlas tienen la habilidad de destreza. *(Si una criatura tiene varias copias de la habilidad de destreza, cada una se dispara por separado.)*

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, la criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que una habilidad de destreza se dispara, hacer que la criatura pierda la habilidad de destreza removiendo a Bria del campo de batalla no afectará a esa habilidad. La criatura seguirá obteniendo +1/+1 hasta el final del turno.
- La última habilidad de Bria se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Byrke, la Oreja de la Ley

{4}{G}{W}

Criatura legendaria — Soldado conejo

4/4

Vigilancia.

Cuando Byrke, la Oreja de la Ley entre, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta dos criaturas objetivo.

Siempre que una criatura que controlas con un contador +1/+1 sobre ella ataque, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre ella.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre una criatura, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Los efectos de reemplazo que modifican la cantidad de contadores que se ponen sobre las criaturas que controlas, como el efecto de la Evolución ramificada, se aplican a esta habilidad de forma normal.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *BLOOMBURROW*:

Carga de la estirpe

{4} {R} {R}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Por cada criatura que controlas del tipo elegido, crea una ficha que es una copia de esa criatura. Esas fichas ganan la habilidad de prisa. Exílialas al comienzo del próximo paso final.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Hechicero o Ave. Los tipos de cartas como artefacto no se pueden elegir.
- Cada 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 esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
- Si la criatura original está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

Colonia de ratas

{1} {B}

Criatura — Rata

2/1

La Colonia de ratas obtiene +1/+0 por cada otra Rata que controlas.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Colonia de ratas.

- La última habilidad de la Colonia de ratas solo te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, durante un evento de Limitado de *Bloomburrow*, no puedes agregar las Colonias de ratas de tu colección personal.
-

Espada de fuego y hielo

{3}

Artefacto — Equipo

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

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

Equipar {2}.

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

Espadas en guadañas

{W}

Instantáneo

Exilia la criatura objetivo. Su controlador gana una cantidad de vidas igual a su fuerza.

- Usa la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas vidas se ganan.
-

Patio recóndito

Tierra

En cuanto el Patio recóndito entre, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega {C}.

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

- Si el Patio recóndito está en el campo de batalla de alguna manera sin un tipo elegido, el maná de su segunda habilidad de maná no se puede usar para nada.
-

Ratas implacables

{1}{B}{B}

Criatura — Rata

2/2

Las Ratas implacables obtienen +1/+1 por cada otra criatura en el campo de batalla llamada Ratas implacables.

Un mazo puede tener cualquier cantidad de cartas llamadas Ratas implacables.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a unas Ratas implacables puede convertirse en letal si otras Ratas implacables dejan el campo de batalla durante ese turno.

- La última habilidad de las Ratas implacables te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, durante un evento de Limitado de *Bloomburrow*, no puedes agregar las Ratas implacables de tu colección personal.

Toski, Portador de Secretos

{3}{G}

Criatura legendaria — Ardilla

1/1

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Indestructible.

Toski, Portador de Secretos ataca cada combate si puede.

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

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a Toski. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, Toski no será contrarrestado, pero los efectos adicionales de ese hechizo o habilidad sí que sucederán.
- Si Toski no puede atacar por algún motivo (por ejemplo, por estar girado o por haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, no tienes la obligación de pagar ese coste, así que tampoco tiene por qué atacar en ese caso.

Triturador de libros mayores

{1}{U}

Criatura — Consejero ave

1/3

Vuela.

Siempre que un jugador lance su segundo hechizo cada turno, el Triturador de libros mayores confabula. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

- Una vez que una habilidad que hace que una criatura confabule comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. En particular, los oponentes no pueden intentar remover la criatura que confabula después de que descartes una carta que no sea tierra, pero antes de que reciba un contador.
- Si no se descarta ninguna carta, probablemente porque la mano de ese jugador está vacía y un efecto dice que no puede robar cartas, la criatura que confabula no recibe un contador +1/+1.
- Si un hechizo o una habilidad que se resuelve indica a una criatura específica que confabule, pero esa criatura dejó el campo de batalla, la criatura confabula igualmente. Si descartas una carta que no sea tierra de esta manera, no pondrás un contador +1/+1 sobre nada. Las habilidades que se disparan “cuando [esa criatura] confabule” se dispararán.
- El Triturador de libros mayores tendrá en cuenta los hechizos lanzados antes de que estuviera en el campo de batalla. En concreto, si el Triturador de libros mayores fue el segundo hechizo que lanzaste en un turno, su habilidad no se disparará ese turno.

NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE BLOOMBURROW:

Anfibio prodigio

{1}{U}

Criatura — Hechicero rana

1/3

Evolucionar. *(Siempre que una criatura que controlas entre, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que un oponente lance un hechizo que no sea criatura con valor de maná menor que la fuerza del Anfibio prodigio, robas una carta.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
 - Siempre que una criatura que controlas entre, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
 - Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.
 - Si una criatura entra con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de evolucionar se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de evolucionar de una criatura 2/2.
 - Si varias criaturas entran al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y entran dos criaturas 3/3 que controlas, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
 - Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y entra una criatura 1/3 que controlas, la habilidad de evolucionar se disparará porque su resistencia es mayor. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.
 - La última habilidad del Anfibio prodigio se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
 - Una vez que se dispare la última habilidad del Anfibio prodigio, no importa lo que le ocurra al Anfibio prodigio después de ese momento. Reducir su fuerza o removerlo del campo de batalla no impedirá que se resuelva la habilidad.
-

Ardiferoz, Fauces Rastreadoras
{3}{R}{G}
Criatura legendaria — Lobo elemental
6/6

Arrolla.

Los hechizos de encantamiento que lances desde tu mano tienen la habilidad de cascada. *(Siempre que lances un hechizo de encantamiento desde tu mano, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra y que cueste menos. Puedes lanzarla sin pagar su coste de maná. Pon las cartas exiliadas en el fondo en un orden aleatorio.)*

- Una vez que anuncies que lanzas un hechizo, los jugadores no pueden realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarlo. Hacer que Ardiferoz deje el campo de batalla después de que lances un hechizo de encantamiento desde tu mano no impedirá que la habilidad de cascada de ese hechizo se resuelva.
 - En algunas situaciones poco habituales, puedes perder el control de Ardiferoz durante el proceso de lanzar un hechizo de encantamiento desde tu mano. En esas situaciones, ese hechizo no tendrá la habilidad de cascada.
 - El valor de maná de un hechizo solo se determina por su coste de maná. Ignora todos los costes alternativos, costes adicionales, incrementos de coste y reducciones de coste.
 - La habilidad de cascada se dispara cuando lanzas el hechizo, lo que significa que se resuelve antes que ese hechizo. Si terminas lanzando la carta exiliada, irá a la pila encima del hechizo con la habilidad de cascada.
 - Cuando la habilidad de cascada se resuelva, debes exiliar cartas. La única parte opcional de la habilidad es si lanzas o no la última carta exiliada.
 - Si se contrarresta un hechizo con la habilidad de cascada, la habilidad se resuelve de forma normal.
 - Exilias las cartas boca arriba. Todos los jugadores pueden verlas.
 - Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzarla.
 - Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
 - Debido a un cambio de 2021 en las reglas de la habilidad de cascada, no solo dejas de exiliar cartas si exilias una carta que no sea tierra con valor de maná menor que el hechizo con la habilidad de cascada, sino que el hechizo resultante que lanzas también debe tener un valor de maná menor. Anteriormente, en los casos en que el valor de maná de una carta difería del hechizo resultante, como en el caso de algunas cartas de dos caras modales o cartas con una Aventura, podías lanzar un hechizo con un valor de maná mayor que la carta exiliada.
 - El valor de maná de una carta partida se determina por el coste de maná combinado de sus dos mitades. Si la habilidad de cascada te permite lanzar una carta partida, puedes lanzar cualquier mitad, pero no ambas.
-

Arthur, caballero de las caléndulas
{2} {U} {R} {W}
Criatura legendaria — Caballero ratón
4/5

Prisa.

Siempre que Arthur, caballero de las caléndulas y al menos otra criatura ataquen, mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura de entre ellas. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Regresa esa criatura a la mano de su propietario al final del combate.

- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla. No tiene por qué ser el mismo jugador, planeswalker o batalla al que está atacando Arthur o cualquier otra criatura atacante.
- Aunque la criatura que pones en el campo de batalla está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.

Ataque con eco

{4} {R}

Encantamiento

Las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de amenaza.

Siempre que ataques a un jugador, elige la criatura objetivo que no sea ficha que está atacando a ese jugador. Crea una ficha que es una copia de esa criatura, excepto que es 1/1. La ficha entra girada y atacando a ese jugador. Sacrificala al comienzo del próximo paso final.

- Si atacas a varios jugadores en el mismo paso de declarar atacantes, la última habilidad del Ataque con eco se dispara una vez por cada jugador al que atacaste.
 - La ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, excepto que es 1/1 (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera.
 - En el caso de que la criatura objetivo esté copiando otra cosa cuando se resuelva la segunda habilidad del Ataque con eco, la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, excepto que es 1/1.
 - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
 - Aunque la ficha entre atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando esa criatura entre atacando.
-

Avellana de la Raizflora

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Druida ardilla

3/5

{T}, pagar 2 vidas, girar X fichas enderezadas que controlas: Agrega X manás de cualquier combinación de colores.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas. Si esa ficha es una Ardilla, en vez de eso, crea dos fichas que son copias de ella.

- Puedes girar cualquier ficha enderezada que controles, incluso las fichas de criatura que controlas que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de Avellana de la Raizflora.
- La ficha (o fichas) que creas copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó (a menos que esa ficha esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si es una ficha creada anteriormente por esta habilidad), entonces la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa ficha.
- Si la ficha copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de “entra” de la ficha copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la ficha copiada también funcionará.

Bello, bardo de las zarzas

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Bardo mapache

3/3

Durante tu turno, cada artefacto que no sea Equipo y cada encantamiento que no sea Aura que controlas con valor de maná de 4 o más es una criatura Elemental 4/4 además de sus otros tipos y tiene las habilidades de indestructible, prisa y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta”.

- Si un efecto hace que Bello pierda todas las habilidades durante tu turno, su efecto se seguirá aplicando a los artefactos que no sean Equipo y a los encantamientos que no sean Aura que controlas.
 - Si un Equipo se anexa a un artefacto o encantamiento que en ese momento sea una criatura a causa de la habilidad de Bello, se desanexará durante el próximo mantenimiento que no sea el tuyo. De la misma forma, las Auras que se anexas a los artefactos o encantamientos que no puedan encantar el tipo de permanente adecuado irán a los cementerios de sus propietarios.
 - Todos los contadores que se pongan sobre un artefacto o encantamiento mientras sea una criatura a causa de la habilidad de Bello permanecerán sobre ese artefacto o encantamiento cuando no sea una criatura, incluso si no tienen efecto sobre los permanentes que no sean criatura.
-

Boticaria de hemorraíces

{2} {G}

Criatura — Druida ardilla

3/3

Tóxico 2. *(Los jugadores que reciben daño de combate de esta criatura también obtienen dos contadores de veneno. Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.)*

Cuando la Boticaria de hemorraíces entre, el oponente objetivo y tú crean una ficha de Tesoro.

Siempre que un oponente sacrifique una ficha que no sea criatura, ese jugador obtiene dos contadores de veneno.

- Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego. Se trata de una acción basada en estado que no usa la pila. Dicho de otro modo, ocurre inmediatamente y los jugadores no pueden responder a ella, al igual que si un jugador pierde el juego por tener 0 o menos vidas.
- La habilidad de tóxico no cambia la cantidad de daño de combate que hace una criatura. Por ejemplo, si una criatura 2/2 con la habilidad de tóxico 1 hace daño de combate a un jugador, esa criatura hará 2 puntos de daño. El resultado de ese daño es que el jugador pierde 2 vidas y obtiene un contador de veneno.
- Se siguen aplicando cualesquiera otros efectos de ese daño, como la ganancia de vidas por la habilidad de vínculo vital.
- Si una criatura con la habilidad de tóxico hace daño de combate a una criatura o planeswalker, o si hace daño que no sea de combate, la habilidad de tóxico no tendrá efecto y ningún jugador obtendrá contadores de veneno.
- El daño hecho por una criatura con la habilidad de tóxico otorga la misma cantidad de contadores, sin importar cuánto daño se hace. En particular, si un efecto de reemplazo modifica el daño de algún modo (como el de la Violencia innecesaria), la cantidad de contadores que se otorgan no cambia.
- En cambio, los efectos de reemplazo que se aplican a la cantidad de contadores que se ponen sobre un jugador pueden modificar los contadores que se ponen de esta manera. Por ejemplo, las dos últimas habilidades de Vórinclax, incursor monstruoso se pueden aplicar a los contadores puestos de esta manera.
- Se pueden acumular varias copias de la habilidad de tóxico. Por ejemplo, si una criatura tiene la habilidad de tóxico 2 y gana la habilidad de tóxico 1 por otro efecto, el daño de combate que esa criatura inflige a un jugador hará que ese jugador obtenga tres contadores de veneno.
- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de la Boticaria de hemorraíces intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador creará una ficha de Tesoro.

Calamidad de las cenizas

{5} {R} {R}

Conjuro

Convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada criatura que gires al lanzar este hechizo cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

La Calamidad de las cenizas hace 6 puntos de daño a cada criatura enderezada.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el inicio de tu turno más reciente.
- Si girar una criatura usando la habilidad de convocar no fuera a cubrir ningún maná del coste de ese hechizo (porque ya pagaste todo el maná del coste del hechizo girando otras criaturas o porque ya pagaste todo el maná genérico del coste girando otras criaturas y la criatura que quieres girar no comparte color con ninguno de los símbolos de maná restantes del coste del hechizo), no puedes usar la habilidad de convocar para girar esa criatura. Los efectos que aumenten o reduzcan el coste de un hechizo con la habilidad de convocar se aplican antes de que se paguen los costes y aumentarán o disminuirán la cantidad total de criaturas que puedes girar.
- Al calcular el coste total de un hechizo, incluye cualquier coste adicional, coste alternativo o cualquier cosa que aumente o reduzca el coste de lanzar el hechizo. La habilidad de convocar se aplica después de haber calculado el coste total. La habilidad de convocar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de un hechizo.
- Si una criatura que controlas tiene una habilidad de maná con {T} en su coste, activar esa habilidad mientras lanzas el hechizo con la habilidad de convocar hará que esa criatura esté girada antes de que pagues los costes del hechizo. No podrás girarla de nuevo para la habilidad de convocar. De manera similar, si sacrificas una criatura para activar una habilidad de maná mientras lanzas un hechizo con la habilidad de convocar, esa criatura no estará en el campo de batalla cuando pagues los costes de ese hechizo, por lo que no podrás girarla para la habilidad de convocar.
- Ya que la habilidad de convocar no es un coste alternativo, puede combinarse con costes alternativos.
- Girar una criatura multicolor mediante la habilidad de convocar servirá para pagar {1} o un maná de tu elección de cualquiera de los colores de esa criatura.

Campeona de floracero

{2}{W}

Criatura — Soldado ratón

1/1

Cría {1}{W}. (Puedes pagar {1}{W} adicionales al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando esta criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)

Vigilancia.

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

- La última habilidad de la Campeona de floracero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Como un roble

{3}{G}{G}

Encantamiento

Quando Como un roble entre, pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo, donde X es la fuerza de esa criatura.

Al comienzo de tu paso final, roba dos cartas si controlas la criatura con la mayor fuerza o empatada con la mayor fuerza.

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la primera habilidad de Como un roble se resuelve.

- La última habilidad de Como un roble se disparará al comienzo de tu paso final, sin importar quién controle la criatura con la mayor fuerza. Mientras controles la criatura con la mayor fuerza o empatada con la mayor fuerza cuando se resuelva la habilidad, robarás dos cartas.

Conejo duro de roer

{X}{1}{W}

Criatura — Guerrero conejo

1/2

Voracidad. *(Esta criatura entra con X contadores +1/+1 sobre ella. Si X es 5 o más, roba una carta cuando entre.)*

Siempre que el Conejo duro de roer ataque, crea una cantidad de fichas de criatura Conejo blancas 1/1 igual a la fuerza del Conejo duro de roer.

- Una criatura con la habilidad de voracidad obtiene los contadores en cuanto entra, no entra primero y luego obtiene los contadores. Cualquier habilidad disparada que se fije en si entra una criatura con una fuerza o resistencia determinadas verá los contadores cuando verifique si se debe disparar.
- La habilidad disparada que verifica si X es 5 o más se refiere al valor de X que se eligió en cuanto se lanzó el hechizo, que puede ser distinto a la cantidad de contadores con los que entró si se aplicaron efectos de reemplazo. Esto también se aplica a cualquiera de sus otras habilidades que se refiere a X y se dispara cuando entra.
- Si otro permanente entra como una copia de una criatura con la habilidad de voracidad, no entrará con ningún contador de la habilidad de voracidad.
- Si se copia un hechizo de permanente con la habilidad de voracidad, la copia tendrá el mismo valor para X y el permanente que sea ficha en el que el hechizo se convierte en cuanto entra entrará con X contadores.
- Si el Conejo duro de roer deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas fichas de Conejo creas.

Espada de los chillidos

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada criatura que controlas con fuerza o resistencia base de 1.

Siempre que un Hámster, Ratón, Rata o Ardilla que controlas entre, puedes anexar la Espada de los chillidos a esa criatura.

Equipar {2}.

- Normalmente, la fuerza y resistencia base de una criatura son la fuerza y la resistencia impresas en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza y la resistencia fijadas por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza y la resistencia de una criatura a cantidades o valores específicos, esos se convierten en su fuerza y resistencia base. Si un efecto modifica la fuerza y/o la resistencia de una criatura sin fijarlas, eso no se incluye al determinar su fuerza y resistencia base.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza y resistencia, indicadas con */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza y resistencia base.

- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza y resistencia base.
-

Estampida de ardillas

{2} {G}

Criatura — Explorador ardilla

2/2

Miríada, miriada. *(Siempre que esta criatura ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia de esta criatura que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Luego hazlo nuevamente. Exilia las fichas al final del combate.)*

Siempre que la Estampida de ardillas haga daño de combate a un jugador, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- El término “jugador defensor” en las reglas de miriada (o cualquier otra habilidad de una criatura atacante) se refiere al jugador al que la criatura con la habilidad de miriada estuviese atacando, al controlador del planeswalker al que estuviese atacando o al protector de la batalla a la que estuviese atacando en el momento en que la habilidad se resuelve. Si esa criatura ya no está atacando, se refiere al jugador apropiado según a quién o a qué atacó la criatura en último lugar.
 - Si el jugador defensor es tu único oponente, no se pone ninguna ficha en el campo de batalla.
 - Eliges si cada ficha está atacando al jugador o a un planeswalker que controla en cuanto esa ficha se crea. En caso de atacar a un planeswalker, eliges a cuál. No puedes hacer que las fichas ataquen a una batalla.
 - Aunque las fichas entren atacando, nunca se declararon como atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán, lo que incluye a la habilidad de miriada de las fichas. En caso de haber cualquier coste asociado a hacer que una criatura ataque, dichos costes no se aplicarán a las fichas.
 - Las fichas creadas por una única copia de la habilidad de miriada entran todas a la vez.
 - Cada ficha copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más. No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
 - Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la criatura copiada también funcionará.
 - Si una copia de la habilidad de miriada crea más de una ficha por cada jugador (debido a un efecto como el que crea la Temporada duplicadora), puedes elegir de forma individual para cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.
-

Formación en cascaforja

{3} {G}

Conjuro

Elige tres. Puedes elegir el mismo modo más de una vez.

- Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo.
- Crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas.
- El jugador objetivo crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1.
- El oponente objetivo sacrifica un artefacto que no sea ficha.

- Eliges los modos en cuanto lanzas el hechizo. Una vez que se eligen los modos, no se pueden cambiar.
- Puedes elegir un modo solo si hay un objetivo legal disponible para él. Haz caso omiso a los requisitos para hacer objetivo de los modos que no elijas. Cada vez que elijas ese modo, puedes elegir un objetivo distinto o el mismo.
- Al margen de qué combinación de modos utilices, siempre sigues las instrucciones en el orden en el que están escritas.
- Si eliges el mismo modo más de una vez, escoges su orden relativo en cuanto lanzas el hechizo. Por ejemplo, si eliges el último modo de la Formación en cascaforja más de una vez, escoges el orden relativo en el que los oponentes objetivo sacrifican artefactos que no sean ficha.
- Ningún jugador puede lanzar hechizos o activar habilidades entre los modos de un hechizo que se resuelve. Todas las habilidades que se disparen no irán a la pila hasta que un hechizo acabe de resolverse.
- Si se copia la Formación en cascaforja, el efecto que crea la copia normalmente te permitirá elegir nuevos objetivos, pero no podrás elegir nuevos modos.
- Si todos los objetivos de los modos elegidos pasan a ser ilegales antes de que se resuelva la Formación en cascaforja, el hechizo se contrarrestará y ninguno de sus efectos sucederá. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, el hechizo se resolverá, pero no tendrá ningún efecto sobre los objetivos ilegales.

Frugívoro insaciable

{3} {B}

Criatura — Berserker rata

2/4

Cuando el Frugívoro insaciable entre, crea una ficha de

Comida y luego puedes exiliar tres cartas de tu cementerio. Si lo haces, repite este proceso.

{3} {B}, sacrificar X Comidas: Las criaturas que controlas obtienen +X/+0 y ganan la habilidad de amenaza hasta el final del turno.

- Repite el proceso como parte de la resolución de la primera habilidad del Frugívoro insaciable. Si la ficha de Comida que creaste o las cartas que exiliaste de tu cementerio hicieron que se disparasen habilidades, esas habilidades no irán a la pila hasta que termine de resolverse la primera habilidad del Frugívoro insaciable.
- Los jugadores no pueden realizar otras acciones durante la resolución de la primera habilidad del Frugívoro insaciable. En particular, no pueden intentar remover cartas de tu cementerio entre las repeticiones de este proceso.

- El proceso de la primera habilidad del Frugívoro insaciable se repite hasta que decidas no exiliar tres cartas de tu cementerio. No puedes intentar exiliar tres cartas de tu cementerio si no tienes al menos tres cartas en tu cementerio.
- Puedes elegir 0 como valor de X del coste de la última habilidad del Frugívoro insaciable. Si lo haces, las criaturas que controlas solo ganarán la habilidad de amenaza hasta el final del turno. (Por lo visto, la mera idea de que alguien coma fruta de esa forma da bastante asco).

Halcón pirarrasador

{3} {R} {R}

Criatura — Ave elemental

4/4

Vuela, prisa.

Siempre que el Halcón pirarrasador ataque, obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el mayor valor de maná entre los artefactos que controlas.

Siempre que gastes 6, gana el control de hasta un artefacto objetivo mientras controles el Halcón pirarrasador. *(Gastas 6 en cuanto usas tu sexto maná total para lanzar hechizos durante un turno.)*

- El valor de X se calcula solo una vez, en cuanto la tercera habilidad del Halcón pirarrasador se resuelve.
- Si el Halcón pirarrasador deja el campo de batalla antes de que se resuelva su última habilidad, el control del artefacto objetivo no cambiará.

Hamstesfera rodante

{7}

Artefacto — Vehículo

4/4

La Hamstesfera rodante obtiene +1/+1 por cada Hámster que controlas.

Siempre que la Hamstesfera rodante ataque, crea tres fichas de criatura Hámster rojas 1/1 y luego hace X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la cantidad de Hámsteres que controlas.

Tripular 3.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la segunda habilidad de la Hamstesfera rodante.

Masacre del cemenjambre

{3} {B} {B}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Ardilla verdes 1/1. Luego cada criatura que no sea un Insecto, Rata, Araña o Ardilla obtiene -1/-1 hasta el final del turno por cada criatura que controlas que sea un Insecto, Rata, Araña o Ardilla.

- Si controlas una criatura que tenga más de uno de los tipos enumerados (por ejemplo, el Dúo de colmidagas, que es una criatura Rata Ardilla), solo cuenta una vez para la Masacre del cemenjambre.

Murmullo

{4}{W}

Encantamiento

Las Aves que controlas obtienen +1/+1 y tienen la habilidad de vigilancia.

Al comienzo de tu paso final, por cada hechizo que lanzaste este turno, crea una ficha de criatura Ave azul 1/2 con la habilidad de volar llamada Cuervo de la tempestad.

- La última habilidad del Murmullo cuenta los hechizos que lanzaste anteriormente en el turno, incluso si no controlabas el Murmullo cuando los lanzaste e incluso si esos hechizos se contrarrestaron o no se resolvieron.
- La cantidad de hechizos que lanzaste solo se cuenta en cuanto se resuelve la última habilidad del Murmullo. Por ejemplo, pongamos que lanzaste dos hechizos este turno y, con la última habilidad del Murmullo en la pila, lanzas el Strix de la ventisca (un hechizo de criatura Ave con la habilidad de destello. No confirmamos ni desmentimos que lo eligiéramos porque es un búho adorable). Cuando se resuelva la habilidad del Murmullo, habrás lanzado tres hechizos este turno, así que crearás tres fichas llamadas Cuervo de la tempestad. ¡Craa, craa!

Octomante

{3}{G}{U}

Criatura — Druida rana

3/3

Regala un Pulpo. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, cuando entre, ese oponente crea una ficha de criatura Pulpo azul 8/8.)*

Al comienzo de cada paso final, crea una ficha que es una copia de la ficha de criatura objetivo que entró al campo de batalla este turno.

- La ficha que creas copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó (a menos que esa ficha esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa ficha está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si es una ficha creada anteriormente por esta habilidad), entonces la ficha entra como lo que sea que estuviera copiando esa ficha.
- Si la ficha copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de “entra” de la ficha copiada se disparará cuando la ficha entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con” de la ficha copiada también funcionará.

Osa del pelaje perenne
{4}{G}
Criatura — Oso elemental
6/5

Arrolla.

Esconder 3, esconder 3. *(Cuando esta criatura entre, mira las tres primeras cartas de tu biblioteca, exilia una boca abajo y luego pon el resto en el fondo en un orden aleatorio. Luego hazlo nuevamente.)*

Siempre que la Osa del pelaje perenne haga daño de combate a un jugador, si hay cartas exiliadas con ella, puedes jugar una de ellas sin pagar su coste de maná.

- “Esconder N” significa “Cuando este permanente entre, mira las N primeras cartas de tu biblioteca. Exilia una de ellas boca abajo y pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. La carta exiliada gana ‘El jugador que controla el permanente que exilió esta carta puede mirar esta carta en la zona de exilio’”.
- Cualquier jugador que haya controlado un permanente con una habilidad de esconder desde que una carta se exilió con ella puede mirar esa carta.
- Eliges y juegas la carta mientras la última habilidad de la Osa de pelaje perenne se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y jugarla más adelante en el turno.
- Si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla si te queda una tierra por jugar en este turno.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

Panegirista de piedra lunar
{3}{B}{B}
Criatura — Brujo murciélago
4/4

Vuela.

Siempre que una criatura que controla un oponente muera, creas una ficha de Sangre. *(Es un artefacto con “{1}, {T}, descartar una carta, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

Siempre que sacrifiques un artefacto, pon un contador +1/+1 sobre el Panegirista de piedra lunar y ganas 1 vida.

- Si el Panegirista de piedra lunar y una o más criaturas que controlan los oponentes mueren al mismo tiempo, su segunda habilidad se disparará por cada una de esas criaturas que controlaban los oponentes y que murieron.
-

Pocimista de Avellana
{3}{B}
Criatura — Brujo ardilla
3/4
Amenaza.

Siempre que la Pocimista de Avellana entre o ataque, exilia hasta una carta objetivo de un cementerio y crea una ficha de Comida.

Las Comidas que controlas tienen todas las habilidades activadas de todas las cartas de criatura exiliadas con la Pocimista de Avellana.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la segunda habilidad de la Pocimista de Avellana. Sin embargo, si lo haces y ese objetivo es ilegal cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de Comida.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas, y normalmente tendrán los dos puntos en el texto recordatorio.
- La última habilidad de la Pocimista de Avellana 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 el permanente que ganó la habilidad. Por ejemplo, pongamos que exiliaste una Duende argotiana con la Pocimista de Avellana. La Duende argotiana tiene la habilidad “{7}: Pon dos contadores +1/+1 sobre la Duende argotiana”. Si controlas el Bruto de jengibre (que es una criatura artefacto con los subtipos Gólem y Comida), debes tratarlo como si tuviera la habilidad “{7}: Pon dos contadores +1/+1 sobre el Bruto de jengibre”.

Potenciador veloz
{1}{U}{R}
Criatura — Artífice nutria
1/3
Prisa.

Siempre que otra criatura que controlas con fuerza base de 1 entre, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Siempre que otra criatura que controlas entre, si no se lanzó, pon un contador +1/+1 sobre el Potenciador veloz y el Potenciador veloz no puede ser bloqueado este turno.

- Normalmente, la fuerza base de una criatura es la fuerza impresa en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza fijada por el efecto que la creó. Si un efecto modifica la fuerza de una criatura sin fijarla, eso no se incluye al determinar su fuerza base.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza, indicada con un */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza base.
- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza base.

Protección a vuelapluma

{4} {W} {W}

Instantáneo

Regala un turno adicional. *(Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente juega un turno adicional después de este.)*

Crea cuatro fichas de criatura Ave azules 2/2 con la habilidad de volar. Si ofreciste el regalo, todos los permanentes que controlas salen de fase y, hasta tu próximo turno, tu total de vidas no puede cambiar y ganas protección contra todo.

Exilia la Protección a vuelapluma.

- Si tu total de vidas no puede cambiar, los hechizos y habilidades que normalmente te harían ganar o perder vidas se resuelven igualmente mientras tu total de vidas no pueda cambiar, pero la ganancia o pérdida de vidas no tiene efecto.
- Si tu total de vidas no puede cambiar, no puedes pagar un coste que incluya el pago de cualquier cantidad de vidas que no sea 0 vidas. De la misma forma, si un coste incluye que ganes vidas (como el coste alternativo de la carta Vigorizar de un oponente), ese coste no se puede pagar.
- Si tu total de vidas no puede cambiar, los efectos que reemplazarían tu ganancia de vidas por otro evento no se podrán aplicar, porque no puedes ganar vidas de ninguna forma. Lo mismo sucede con los efectos que reemplazarían tu pérdida de vidas por otro evento.
- Si tu total de vidas no puede cambiar, los efectos que reemplazan un evento por hacer que ganes vidas (como el efecto de las Palabras de adoración) o que pierdas vidas se aplicarán y reemplazarán el evento por nada.
- Si tu total de vidas no puede cambiar y un efecto fuera a fijar tu total de vidas en una determinada cantidad que sea diferente de tu total de vidas actual, esa parte del efecto no hará nada. Del mismo modo, si un efecto fuera a hacer que intercambiases tu total de vidas por el de otro jugador, el intercambio no sucederá y no cambiará el total de vidas de ningún jugador.
- Si un jugador tiene protección contra todo, significa tres cosas: 1) Se previene todo el daño que fuera a recibir ese jugador. 2) No se pueden anexar Auras a ese jugador. 3) Ese jugador no puede ser objetivo de hechizos o habilidades.
- Nada más aparte de los eventos especificados es prevenido o ilegal. Por ejemplo, un efecto que no te haga objetivo a ti puede hacer que descartes cartas igualmente. Las criaturas pueden seguir atacándote mientras tengas protección contra todo, pero se prevendrá el daño de combate que fueras a recibir.
- Ganar protección contra todo hace que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si te hace objetivo a ti. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
- En general, la protección contra todo prevendrá el daño que se te fuera a hacer, pero hay daño que no se puede prevenir. En este caso, como tu total de vidas tampoco puede cambiar, ese daño aplicará cualquier otro efecto que pueda tener aparte de hacer que pierdas esa cantidad de vidas (como los efectos de vínculo vital o infectar). Además, los disparos y efectos pueden ver que se hizo daño, aunque tu total de vidas no cambie.

- Mientras un permanente está fuera de fase, se trata como si no existiera. No puede ser objetivo de hechizos o habilidades, sus habilidades estáticas no tienen ningún efecto en el juego, sus habilidades disparadas no se pueden disparar, no puede atacar ni bloquear, y así sucesivamente.
 - Salir de fase no hace que se dispare ninguna de las habilidades de “deja el campo de batalla”. De manera similar, entrar en fase no hará que se dispare ninguna habilidad de “entra” .
 - Cualquier efecto que no se repita que esté esperando “hasta que [esto] deje el campo de batalla”, como el de la Luz de destierro, no ocurrirá cuando un permanente salga de fase.
 - Cualquier efecto continuo con una duración de “mientras”, como el de Mathas, buscademonios, ignora los objetos que salieron de fase. Cualquiera de esos efectos caducará si sus condiciones ya no se cumplen tras ignorar los objetos fuera de fase.
 - Cada Aura y Equipo que salga de fase y esté anexo a un permanente que esté saliendo de fase entrará en fase con ese permanente y seguirá anexo a él.
 - Cada Aura y Equipo que controlas que esté anexo a un permanente que no esté saliendo de fase entra en fase anexo a ese permanente, si todavía puede estar anexo a él. De lo contrario, entra en fase desanexo. Un Aura que entre en fase desanexada irá al cementerio de su propietario como una acción basada en estado. Lo mismo sucede con las Auras anexas a los jugadores.
 - Los permanentes que salgan de fase con contadores entran en fase con esos contadores.
 - Las decisiones tomadas para permanentes cuando entraron se recuerdan cuando entran en fase.
 - Si una ficha sale de fase, entrará en fase en cuanto empiece tu próximo paso de enderezar.
 - Un permanente que salga de fase hará que un hechizo o habilidad de la pila tenga un objetivo ilegal si hace objetivo a ese permanente. En cuanto un hechizo o habilidad intenta resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, ese hechizo o habilidad no se resuelve y no sucede ninguno de sus efectos, incluidos los efectos que no estén relacionados con el objetivo. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, ese hechizo o habilidad hace todo lo que puede a los objetivos legales restantes y sus otros efectos sí que suceden.
 - Si de alguna manera se omite tu paso de enderezar cuando comienza tu próximo turno, tus permanentes que estén fuera de fase no entrarán en fase hasta el próximo paso de enderezar que tengas, pero ya no tendrás protección contra todo y tu total de vidas puede volver a cambiar.
 - Las criaturas que entren en fase bajo tu control en cuanto comience tu próximo paso de enderezar podrán atacar y pagar un coste de {T} durante ese turno.
 - Si ganas el control de un permanente de otro jugador y este sale de fase, si la duración del efecto de cambio de control caduca antes de que entre en fase, ese permanente entra en fase bajo el control del otro jugador en cuanto comience tu siguiente paso de enderezar. Si dejas el juego antes de tu próximo paso de enderezar, entra en fase en cuanto comienza el siguiente paso de enderezar después del momento en que tu turno habría empezado.
-

Rana de veinte membranas

{3} {U}

Criatura — Hechicero rana

3/3

Tu tamaño máximo de mano es de veinte.

Siempre que ataques con dos o más criaturas, pon un contador +1/+1 sobre la Rana de veinte membranas y roba una carta.

Siempre que la Rana de veinte membranas ataque, ganas el juego si hay veinte o más contadores sobre ella o tienes veinte o más cartas en la mano.

- Si varios efectos modifican tu tamaño de mano, aplícalos por orden de llegada. Por ejemplo, si pones la Rana de veinte membranas en el campo de batalla y luego pones el Libro de hechizos (un artefacto que dice que tu mano no tiene tamaño máximo) en el campo de batalla, tu mano no tendría tamaño máximo. No obstante, si esos permanentes entrasen en el orden contrario, tu tamaño máximo de mano sería de veinte.
- Tu tamaño máximo de mano solo se verifica durante el paso de limpieza de tu turno. En otros momentos, puede que tengas una cantidad de cartas en la mano superior a tu tamaño máximo de mano.
- La última habilidad de la Rana de veinte membranas se disparará siempre que ataque, independientemente de cuántos contadores haya sobre ella o de la cantidad de cartas que tengas en la mano en ese momento. La cantidad de contadores que hay sobre ella y la cantidad de cartas en tu mano solo se comprueban cuando se resuelve esa habilidad.

Saber lo que se cuece

{2} {G}

Encantamiento

Cuando Saber lo que se cuece entre, cualquier cantidad de oponentes objetivo roban una carta. Pon un contador de ingrediente sobre Saber lo que se cuece y luego pon un contador de ingrediente sobre este permanente por cada carta robada de esta manera.

Siempre que lances un hechizo de criatura, esa criatura entra con X contadores +1/+1 adicionales sobre ella, donde X es la cantidad de contadores de ingrediente sobre Saber lo que se cuece.

- No tienes por qué elegir oponentes objetivo para la primera habilidad de Saber lo que se cuece. Sin embargo, si lo haces y todos esos objetivos son ilegales en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador robará cartas y no pondrás contadores de ingrediente sobre Saber lo que se cuece.
 - El valor de X se calcula en cuanto se resuelve la última habilidad de Saber lo que se cuece.
 - Si Saber lo que se cuece deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, usa la cantidad de contadores de ingrediente que hubiera sobre el permanente tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
-

Sr. Jacinto
{2}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Bribón zorro
3/5

Vínculo vital.

Siempre que el Sr. Jacinto ataque, roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas en la mano del jugador defensor menos la cantidad de cartas en tu mano.

Si no robaste cartas de esta manera, puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura de tu mano.

- Si la cantidad de cartas en la mano del jugador defensor menos la cantidad de cartas en tu mano es de 0 o menos, no robarás ninguna carta.

Sra. Margarita
{1}{G}{W}{U}
Criatura legendaria — Ciudadano conejo
1/5

Vigilancia.

Siempre que lances un hechizo, el oponente objetivo roba una carta. Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Gana la habilidad de volar hasta el final del turno. Si es la segunda vez que esta habilidad se resolvió este turno, robas dos cartas.

- La última habilidad de la Sra. Margarita se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Talento: adivinación
{U}
Encantamiento — Clase
(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

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

{3}{U}: Nivel 2

Mientras hayas lanzado un hechizo este turno, puedes jugar cartas desde la parte superior de tu biblioteca.

{2}{U}: Nivel 3

Te cuesta {2} menos lanzar hechizos desde cualquier parte excepto desde tu mano.

- 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.

- Debes pagar todos los costes y seguir todas las reglas sobre cuándo jugar tierras y lanzar hechizos desde la parte superior de tu biblioteca de esta manera.
- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos que lanzas desde cualquier parte excepto desde tu mano.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de retrospectiva), agrega cualquier incremento de coste (como los costes de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de esta habilidad). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

Talento: alquimia

{3} {R}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Cuando el Talento: alquimia entre, crea dos fichas de Tesoro giradas.

{1} {R}: Nivel 2

Los Tesoros que controlas tienen “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega dos manás de un color cualquiera”.

{4} {R}: Nivel 3

Siempre que lances un hechizo, si se usó maná de un Tesoro para lanzarlo, esta Clase hace una cantidad de daño igual al valor de maná de ese hechizo a cada oponente.

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

Talento: glotonería

{G}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Durante tu turno, los artefactos que controlas son Comidas además de sus otros tipos y tienen “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.

{2} {G}: Nivel 2

Siempre que ganes vidas por primera vez cada turno, crea una ficha de criatura Mapache verde 3/3.

{3} {G}: Nivel 3

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

- Los artefactos conservan todos los tipos, subtipos, supertipos y habilidades que tienen.
- Si el Talento: glotonería de alguna manera se convierte en un artefacto, también será una Comida durante tu turno.
- Las habilidades de Clase de nivel 2 y 3 del Talento: glotonería no se dispararán si ya ganaste vidas antes durante el turno en el que la Clase alcanzó dichos niveles, incluso si vuelves a ganar vidas más adelante en el turno.

Talento: pesca

{2}{G}{U}

Encantamiento — Clase

(Gana un nivel como un conjuro para agregar su habilidad.)

Al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes mostrarla si es una carta de tierra. Crea una ficha de criatura Pez azul 1/1 si la mostraste de esta manera. Luego roba una carta.

{G}{U}: Nivel 2

Si fueras a crear una ficha de Pez, en vez de eso, crea una ficha de criatura Tiburón azul 3/3.

{2}{G}{U}: Nivel 3

Si fueras a crear una ficha de Tiburón, en vez de eso, crea una ficha de criatura Pulpo azul 8/8.

- No tienes por qué mostrar la carta si es una carta de tierra. (Tal vez no tienes ganas de pescado, lo entendemos).
- Las características de la ficha se reemplazan totalmente por la ficha de criatura Tiburón azul 3/3 o por la ficha de criatura Pulpo azul 8/8, según corresponda. No tienen ninguna de las otras habilidades con las que se hubieran creado las fichas. Se sigue aplicando cualquier otra cosa que se especifique en el efecto que creó las fichas (como “girada”, “atacando”, “esa ficha gana la habilidad de prisa” o “exilia esa ficha al final del combate”).
- Las habilidades de Clase de nivel 2 y 3 del Talento: pesca reemplazarán cualquier ficha de Pez o de Tiburón que crees, no solo las que se creen con las habilidades del Talento: pesca.

Tejona del sombrero

{3}{G}

Criatura — Druida tejón

3/4

Cada Hongo y Sapolín que controlas tiene “{T}: Agrega {G}”.

Al comienzo de tu paso final, crea una ficha de criatura Sapolín verde 1/1.

//

Jugar con hongos

{2}{G}

Instantáneo — Aventura

Crea dos fichas de criatura Sapolín verdes 1/1. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- 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, la Tejona del sombrero es una carta de criatura verde con valor de maná de 4.
- 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 la Tejona del sombrero está en la parte superior de tu biblioteca, puedes lanzar Jugar con hongos, pero no la Tejona del sombrero.
- 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 sobre cuándo lanzar el hechizo de permanente desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté 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.

Tentar con conejos

{2}{W}

Conjuro

Oferta tentadora — Roba una carta y crea una ficha de criatura Conejo blanca 1/1. Luego cada oponente puede robar una carta y crear una ficha de criatura Conejo blanca 1/1. Por cada oponente que lo haga, robas una carta y creas una ficha de criatura Conejo blanca 1/1.

- Tus oponentes deciden por orden de turno si aceptan la oferta o no, comenzando con el próximo oponente por orden de turno. Cada oponente conocerá las decisiones de los oponentes anteriores por orden de turno cuando tomen su decisión.

- Después de que cada oponente haya decidido, el efecto ocurre simultáneamente por cada uno que aceptase la oferta. Luego el efecto vuelve a ocurrir una cantidad de veces igual a la cantidad de oponentes que aceptaron.

Zinnia, la Voz de Vallis

{U}{R}{W}

Criatura legendaria — Bardo ave

1/3

Vuela.

Zinnia, la Voz de Vallis obtiene $+X/+0$, donde X es la cantidad de otras criaturas que controlas con fuerza base de 1.

Los hechizos de criatura que lances tienen la habilidad de cría {2}. *(Puedes pagar {2} adicionales al lanzar un hechizo de criatura. Si lo haces, cuando esa criatura entre, crea una ficha 1/1 que es una copia de ella.)*

- Si Zinnia deja el campo de batalla después de que lances un hechizo de criatura y pagues su coste de cría, pero antes de que se resuelva ese hechizo, el permanente en el que se convierte ese hechizo no tendrá la habilidad de cría cuando entre. Por lo tanto, no crearás una ficha 1/1 que es una copia de él.
- Normalmente, la fuerza base de una criatura es la fuerza impresa en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza fijada por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza de una criatura a una cantidad o valor específico, este se convierte en su fuerza base. Si un efecto modifica la fuerza de una criatura sin fijarla, eso no se incluye al determinar su fuerza base.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza, indicada con un */* o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza base.
- Algunas criaturas tienen una fuerza y resistencia base de 0/0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza base.

Magic: The Gathering, Magic, Bloomburrow, Dominaria, La Guerra de los Hermanos, Pirexia, Eldraine, Ixalan y Cruce de Truenos son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2024 Wizards.