

## Notas de la colección *Lorwyn eclipsado*

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 6 de enero de 2026

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](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 *Lorwyn eclipsado* con el código de la colección ECL están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Magic: The Gathering - Cimientos*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *El gran botín*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *El Confin de la Eternidad*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang* y *Lorwyn eclipsado*.

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

Las cartas de *Invitados especiales* son aquellas impresas anteriormente que llegan a la colección desde muchos lugares distintos. ¡Nunca se sabe quién o qué hará una visita! Hay veinte cartas de *Invitados especiales* en *Lorwyn eclipsado*. 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.

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: perjudicar

En el pasado, la taciturnidad de Páramo Sombrio se representó con contadores -1/-1, los mismos que regresan en *Lorwyn eclipsado*. Una de las grandes fuentes de estos contadores en este lanzamiento es la acción de palabra clave *perjudicar*, que indica a un jugador que ponga una cantidad de contadores -1/-1 sobre una sola criatura que controla.

Golpe pírrico

{2} {W}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes perjudicar 2. (*Puedes poner dos contadores -1/-1 sobre una criatura que controlas.*)

Elige uno. Si se pagó el coste adicional de este hechizo, en vez de eso, elige ambos.

- Destruye el artefacto o encantamiento objetivo.
- Destruye la criatura objetivo con valor de maná de 3 o más.

Antorchadora del barracón

{1} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, puedes perjudicar

1. Cuando lo hagas, la criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. (*Para perjudicar 1, pon un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.*)

- Todos los contadores -1/-1 deben ponerse sobre una sola criatura. No puedes decidir dividirlos entre varias criaturas.
- La criatura sobre la que elijas poner los contadores -1/-1 no tiene por qué tener suficiente resistencia para sobrevivir al proceso. Por ejemplo, si perjudicas 2, puedes elegir poner los contadores sobre una criatura 1/1 que controlas.
- Si no puedes poner contadores -1/-1 sobre ninguna criatura que controlas (probablemente porque no controlas criaturas), no puedes elegir perjudicar.
- Una vez que hayas anunciado 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 destruir o remover de otra manera tus criaturas para impedir que perjudiques como parte de pagar el coste de ese hechizo o habilidad.

Aquí tienes algunas notas generales sobre los contadores -1/-1:

- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. Por ejemplo, si una criatura tiene tres contadores +1/+1 sobre ella y se ponen dos contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado removerán dos de cada uno de esos tipos de contadores, por lo que la criatura se quedará con un único contador +1/+1.
- Si una criatura con contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 como para que se destruya debido al daño letal o vaya al cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, los

efectos que hagan referencia a los contadores sobre esa criatura cuando murió verán todos esos contadores +1/+1 y -1/-1.

---

## Nueva palabra de habilidad: vívido

Por el contrario, Lorwyn es un plano colorido y radiante. Como tal, muchas cartas tienen habilidades que se fijan en la cantidad de colores entre los permanentes que controlas; estas habilidades están precedidas por la palabra de habilidad *vívido*.

Deslumbrador  
{4} {U} {U}  
Criatura — Elemental  
3/3  
Vuela.  
*Vívido* — Cuando esta criatura entre, roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

Prismagresor  
{4} {G} {G}  
Criatura — Elemental  
6/6  
Arrolla.  
*Vívido* — Cuando esta criatura entre, hasta X criaturas objetivo que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

- Los colores son: blanco, azul, negro, rojo y verde. Incoloro no es un color.
  - Las tierras suelen ser permanentes incoloros, aunque se giran para obtener maná de un determinado color.
- 

## Mecánica que regresa: cartas de dos caras que se transforman

La naturaleza transformadora de Lorwyn (¿o será la de Páramo Sombrío?) afecta a sus habitantes y al propio plano. Con esto en mente, este lanzamiento incluye algunas cartas de dos caras que se transforman como demostración de este tipo de cambio.

Oko, señor de Lorwyn

{2} {U}

Planeswalker legendario — Oko

3

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar

{G}. Si lo haces, transforma a Oko.

+2: Hasta una criatura objetivo gana todos los tipos de criatura. *(Este efecto no se termina.)*

+1: La criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta tu próximo turno.

//

Oko, vástago de Páramo Sombrio

Planeswalker legendario — Oko

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar

{U}. Si lo haces, transforma a Oko.

-1: Muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre ellas.

-3: Crea dos fichas de criatura Alce verdes 3/3.

-6: Elige un tipo de criatura. Obtienes un emblema con

“Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen

+3/+3 y tienen las habilidades de vigilancia y

antimaleficio”.

- Cada cara de una carta de dos caras que se transforma tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras un permanente de dos caras que se transforma esté en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Todas las cartas de dos caras que se transforman de esta colección se lanzan boca arriba. En todas las zonas que no sean el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Si la carta está en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara que está boca arriba; las características de la otra cara se ignoran.
- El valor de maná de una carta de dos caras que se transforma es el valor de maná de su cara frontal, sin importar qué cara esté boca arriba.
- La cara posterior de una carta de dos caras que se transforma suele tener un indicador de color que define su color.
- En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta. Por ejemplo, la identidad de color de Oko, señor de Lorwyn es verde y azul, dado que su cara frontal es azul, su texto de reglas contiene un símbolo de maná verde y su cara posterior tiene un indicador de color verde, así como un símbolo de maná azul en su texto de reglas.
- Una carta de dos caras que se transforma entra con la cara frontal boca arriba por norma, a menos que un hechizo o habilidad te indique que la pongas en el campo de batalla transformada o te permita lanzarla transformada, en cuyo caso entra con la cara posterior boca arriba.
- Si debes poner una carta que no es una carta de dos caras en el campo de batalla transformada, no entrará.
- Una ficha que se crea como una copia de un permanente que se transforma o una carta de dos caras que se transforma en otra zona es una ficha que se transforma. Tendrá tanto la cara frontal como la cara posterior del objeto que sea que está copiando. Si está copiando un permanente que se transforma cuya cara posterior está boca arriba, la ficha entrará con su cara posterior boca arriba. Se puede transformar si se le indica que lo haga.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: evocar

La habilidad de palabra clave *evocar*, que salió por primera vez en el lanzamiento original de *Lorwyn*, aparece en algunos Elementales con habilidades de “entra” y permite que los jugadores lancen dichos Elementales por un coste alternativo, normalmente menor. Como contraparte, ese Elemental se sacrifica cuando entra.

Catarsis

{4} {R/W} {R/W}

Criatura — Encarnación elemental

3/4

Cuando esta criatura entre, si se usó {W} {W} para lanzarla, crea dos fichas de criatura Kithkin verdes y blancas 1/1.

Cuando esta criatura entre, si se usó {R} {R} para lanzarla, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

Evocar {R/W} {R/W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrifícalo cuando entre.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de evocar), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si pagas el coste de evocar, puedes hacer que las habilidades disparadas de la criatura se resuelvan antes que la habilidad disparada de evocar. Puedes lanzar hechizos después de que esa habilidad se resuelva, pero antes de tener que sacrificar la criatura.

---

## Habilidad de palabra clave que regresa: cambiaformas

La habilidad de palabra clave *cambiaformas* también apareció por primera vez en el lanzamiento original de *Lorwyn*. Una criatura o carta de estirpe con la habilidad de cambiaformas tiene todos los tipos de criatura.

Cambiaformas mordedor

{2} {G}

Criatura — Metamorfo

1/2

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

Cuando esta criatura entre, destruye hasta un artefacto o encantamiento objetivo.

Inversión sin nombre

{1} {B}

Instantáneo estirpe — Metamorfo

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

La criatura objetivo obtiene +3/-3 y pierde todos los tipos de criatura hasta el final del 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 Kithkin, Trasgo, Tritón 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 (a menos que el efecto indique “además” o algo similar). 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.

## Tipo de carta que regresa: estirpe

El tipo *estirpe* aparece en cartas que no son criaturas y les permite tener tipos de criatura. Cada carta de estirpe tiene otro tipo de carta, y lanzar y resolver una carta de estirpe sigue las reglas para lanzar y resolver una carta del otro tipo de carta.

Cambio de cuna  
 {2} {W}  
 Instantáneo estirpe — Metamorfo  
 Cambiaformas. (*Esta carta es de todos los tipos de criatura.*)  
 Exilia la criatura objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Metamorfo incolora 1/1 con la habilidad de cambiaformas.

Ojos de Morcant  
 {1} {G}  
 Encantamiento estirpe — Elfo  
 Al comienzo de tu mantenimiento, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)  
 {4} {G} {G}, sacrificar este encantamiento: Crea X fichas de criatura Elfo negras y verdes 2/2, donde X es la cantidad de cartas de Elfo en tu cementerio. Activa esto solo como un conjuro.

- Estirpe es un tipo de carta que permite que las cartas que no sean criatura tengan tipos de criatura. Por ejemplo, los Ojos de Morcant son un Elfo (pero no son una criatura) mientras están en el campo de batalla y una carta de Elfo (pero no una carta de criatura) en zonas distintas al campo de batalla.
- Aunque solo aparece en cartas que ya tienen otros tipos de carta, estirpe es un tipo de carta y se tendrá en cuenta para efectos que cuentan la cantidad de tipos de las cartas que hay en una zona.
- Algunas cartas antiguas se imprimieron con el tipo de carta “tribal”. Ese tipo de carta se sustituyó por “estirpe”. Este cambio no afecta a la función en el juego de estas cartas.

## Habilidad de palabra clave que regresa: convocar

Los hechizos con la habilidad de *convocar* te permiten girar criaturas enderezadas que controlas para pagar sus costes. Cada criatura que gires servirá como pago de un maná del color de esa criatura o un maná genérico.

Respuesta protectora

{2} {W}

Instantáneo

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.*)

Destruye la criatura atacante o bloqueadora objetivo.

*Crescendo* armonioso

{4} {U} {U}

Instantáneo

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.*)

Elige un tipo de criatura. Roba una carta por cada permanente que controlas de ese tipo.

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controlas para convocar un hechizo, incluso una que no hayas controlado de forma continua desde el comienzo de tu turno más reciente.
- Si giras una criatura enderezada que está atacando o bloqueando para convocar un hechizo, esa criatura no dejará de atacar o bloquear.
- 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.

---

## Acción de palabra clave que regresa: contemplar

La acción de palabra clave *contemplar* apareció originalmente en *Tarkir: tormenta dracónica*. En este lanzamiento hay hechizos y habilidades que te piden “contemplar un [subtipo]”. Para hacerlo, elige un permanente de ese tipo que controlas o muestra una carta de ese tipo de tu mano.

Mentora de Branquia Plateada

{1} {U}

Criatura — Hechicero tritón

2/1

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Tritón o paga {2}. *(Para contemplar un Tritón, elige un Tritón que controlas o muestra una carta de Tritón de tu mano.)*

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de criatura

Tritón blanca y azul 1/1.

Amparos de los perfectos

{3} {G}

Criatura — Guerrero elfo

6/6

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Elfo y exílialo. *(Exilia un Elfo que controlas o una carta de Elfo de tu mano.)*

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

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si un efecto se refiere a una “carta de [subtipo]”, solo se refiere a una carta que tenga ese subtipo. Por ejemplo, la Respuesta del Valle Elendra crea una ficha de Hada y tiene un hada en la ilustración, pero no es una carta de Hada.
- Si un coste para lanzar un hechizo incluye mostrar una carta, esa carta permanece mostrada desde el momento en el que se anuncia el hechizo hasta el momento en el que deja la pila.
- Si una carta en tu mano ya fue mostrada (probablemente porque se mostró para pagar un coste de un hechizo que sigue en la pila por el efecto de una carta como el de la Telepatía), puedes mostrarla de nuevo para pagar el coste de otro hechizo o habilidad que requiere que muestres una carta de tu mano.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *LORWYN ECLIPSADO*

Adivina del ocaso

{2} {B}

Criatura — Clérigo elfo

3/3

Cuando esta criatura entre, escruta 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y luego pon cualquier cantidad de ellas en tu cementerio y el resto en la parte superior de tu biblioteca en cualquier orden.)*

Siempre que una o más otras criaturas que controlas entren, si entraron o se lanzaron desde un cementerio, crea una ficha que es una copia de una de ellas. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.



- La ficha creada con la última habilidad de la Adivina del ocaso copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada 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” del permanente copiado también funcionará.

Agresora de Boldwyr

{3} {R} {R}

Criatura — Guerrero gigante

2/5

Daña dos veces.

Los otros Gigantes que controlas tienen la habilidad de dañar dos veces.

- Si una criatura pierde la habilidad de dañar dos veces después de asignar daño en el paso de daño de combate de dañar primero (debido a que la Agresora de Boldwyr deje el campo de batalla, por ejemplo), esa criatura no asignará daño en el paso de daño de combate normal.

Ajani, acompañante forastero

{1} {W} {W}

Planeswalker legendario — Ajani

3

+1: Crea una ficha de criatura Kithkin verde y blanca

1/1.

−2: Ajani hace 4 puntos de daño a la criatura girada objetivo.

−8: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es tu total de vidas. Puedes poner en el campo de batalla cualquier cantidad de cartas de permanente que no sean tierra con valor de maná de 3 o menos de entre ellas. Luego baraja.

- Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexas a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexas. Si el Aura no se puede anexas legalmente a nada, permanece en su zona actual.
- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.

Alimentar las llamas

{3} {R}

Instantáneo

Alimentar las llamas hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo. Si esa criatura fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

- El efecto de reemplazo de Alimentar las llamas exiliará la criatura objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal.

---

Amparo de los raros

{3} {B}

Criatura — Berserker trasgo

5/5

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Trasgo y exílialo. (*Exilia un Trasgo que controlas o una carta de Trasgo de tu mano.*)

Pagar 1 vida, perjudicar 2: El oponente objetivo perjudica 2. Activa esto solo como un conjuro.

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si el Amparo de los raros es contrarrestado o no se puede resolver por cualquier motivo, la carta contemplada permanecerá en el exilio de forma indefinida.

---

Amparo del Camino

{3} {R}

Criatura — Mago elemental

7/3

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Elemental y exílialo. (*Exilia un Elemental que controlas o una carta de Elemental de tu mano.*)

Siempre que otro Elemental que controlas entre, hace una cantidad de daño igual a su fuerza a cada oponente.

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si el Amparo del Camino es contrarrestado o no se puede resolver por cualquier motivo, la carta contemplada permanecerá en el exilio de forma indefinida.
  - Si un Elemental que controlas que no sea criatura entra (probablemente porque es un permanente de estirpe con el subtipo Elemental), la segunda habilidad del Amparo del Camino se disparará de todas formas. Si ese Elemental sigue sin ser una criatura cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hará daño.
  - Si el Elemental que hizo que se disparara la segunda habilidad del Amparo del Camino ya no está en el campo de batalla cuando esa habilidad se resuelve, usa la fuerza de ese Elemental tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño se hace.
-

Amparo del clachán

{3}{W}

Criatura — Caballero kithkin

4/5

Destello.

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Kithkin y exílialo. (*Exilia un Kithkin que controlas o una carta de Kithkin de tu mano.*)

Los otros Kithkin que controlas obtienen +1/+1.

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si el Amparo del clachán es contrarrestado o no se puede resolver por cualquier motivo, la carta contemplada permanecerá en el exilio de forma indefinida.

---

Amparos de los perfectos

{3}{G}

Criatura — Guerrero elfo

6/6

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Elfo y exílialo. (*Exilia un Elfo que controlas o una carta de Elfo de tu mano.*)

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

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si el Amparo de los perfectos es contrarrestado o no se puede resolver por cualquier motivo, la carta contemplada permanecerá en el exilio de forma indefinida.

---

Amparos del cardumen

{3}{U}

Criatura — Soldado tritón

4/6

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Tritón y exílialo. (*Exilia un Tritón que controlas o una carta de Tritón de tu mano.*)

Siempre que esta criatura entre o se gire, gira hasta una criatura objetivo y pon un contador de aturdimiento sobre ella.

Cuando esta criatura deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada a la mano de su propietario.

- Si el Amparo del cardumen es contrarrestado o no se puede resolver por cualquier motivo, la carta contemplada permanecerá en el exilio de forma indefinida.
  - Uno o más contadores de aturdimiento sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo que impide que el permanente se enderece. El efecto se expresaría así: “Si un permanente con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve un contador de aturdimiento de él”.
-

Antorchadora del barracón

{1} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

2/2

Al comienzo del combate en tu turno, puedes perjudicar

1. Cuando lo hagas, la criatura objetivo gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. *(Para perjudicar 1, pon un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.)*

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Antorchadora del barracón cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando perjudicas 1 de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

---

Aria de los Mornsong

{1} {B} {B}

Encantamiento legendario

Los jugadores no pueden robar cartas ni ganar vidas.

Al comienzo del paso de robar de cada jugador, ese jugador pierde 3 vidas, busca en su biblioteca una carta, la pone en su mano y luego baraja.

- Los hechizos y habilidades que hacen que los jugadores roben cartas o ganen vidas se resuelven igualmente mientras el Aria de los Mornsong está en el campo de batalla. Ningún jugador robará cartas ni ganará vidas, pero cualquier otro efecto de ese hechizo o habilidad seguirá ocurriendo.
- 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 Aria de los Mornsong está en el campo de batalla, el total de vidas del jugador no cambia.

---

Asaltito a hurtadillas

{2} {R}

Encantamiento

{1} {R}: Puedes poner en el campo de batalla una carta de criatura con fuerza y resistencia total de 5 o menos de tu mano. Esa criatura gana la habilidad de prisa. Al comienzo del próximo paso final, sacrifica esa criatura.

- Solo sacrificas la criatura si todavía la controlas. Si esa criatura dejó el campo de batalla, aunque regresara, no la sacrificas.

---

Ave del tejado

{5}

Criatura — Metamorfo

3/3

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

Vuela.

Cuando esta criatura entre, exilia hasta dos cartas objetivo de los cementerios. Ganas 3 vidas.

- No tienes que elegir un objetivo para la habilidad disparada del Ave del tejado. Sin embargo, si lo haces y todos los objetivos son ilegales en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.

Avelina, Elocuencia de primero

{W/B} {W/B}

Criatura legendaria — Bardo ave

1/1

Vuela, daña primero, vínculo vital.

Cuando Avelina entre, hasta una otra criatura objetivo pierde todas las habilidades. Pon un contador de volar, un contador de dañar primero y un contador de vínculo vital sobre esa criatura.

- El efecto de la última habilidad de Avelina que hace que la criatura objetivo pierda todas las habilidades dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni cuando Avelina deja el campo de batalla.
- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que la última habilidad de Avelina se resuelva, mantiene esa habilidad.

Avivar la curiosidad

{2} {R}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes perjudicar 1. (*Puedes poner un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.*)

Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Si se pagó el coste adicional de este hechizo, en vez de eso, exilia las tres primeras. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

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

Bandada frustradora

{7} {U} {U}

Criatura — Elemental

5/5

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es el mayor valor de maná entre los Elementales que controlas.

Vuela.

Cuando esta criatura entre, si la lanzaste, regresa todas las criaturas que no sean Elemental a las manos de sus propietarios.

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

- Para determinar el coste total de la Bandada frustradora, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná de la Bandada frustradora no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarla.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de la Bandada frustradora, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si el mayor valor de maná entre los Elementales que controlas cambia mientras activas habilidades de maná (probablemente porque sacrificaste uno o más Elementales), el coste de lanzamiento de la Bandada frustradora sigue siendo el que determinaste anteriormente.
- Una vez que anuncias que lanzas un hechizo, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar remover del campo de batalla los Elementales que controlas en ese momento.

---

Bre del clan Brazo Corpulento

{2} {R} {W}

Criatura legendaria — Guerrero gigante

4/4

{1} {W}, {T}: Otra criatura objetivo que controlas gana las habilidades de volar y vínculo vital hasta el final del turno.

Al comienzo de tu paso final, si ganaste vidas este turno, exilia cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que exilies una carta que no sea tierra. Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná si el valor de maná del hechizo es menor o igual que la cantidad de vidas que ganaste este turno. De lo contrario, ponla en tu mano.

- La última habilidad de Bre verificará en cuanto comience tu paso final si ganaste vidas este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. Ganar vidas durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
  - Si eliges lanzar la carta exiliada, lo haces mientras la última habilidad de Bre se está resolviendo y sigue 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.
-

Brigid, Corazón del Clachán

{2} {W}

Criatura legendaria — Guerrero kithkin

3/2

Siempre que esta criatura entre o se transforme en Brigid, Corazón del Clachán, crea una ficha de criatura Kithkin verde y blanca 1/1.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {G}. Si lo haces, transforma a Brigid.

//

Brigid, Mente del Doun

Criatura legendaria — Soldado kithkin

3/2

{T}: Agrega X {G} o X {W}, donde X es la cantidad de otras criaturas que controlas.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {W}. Si lo haces, transforma a Brigid.

- La primera habilidad de Brigid, Mente del Doun es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.

---

Buscador de alma radiante

{R}

Criatura — Mago elemental

2/1

Como coste adicional para lanzar este hechizo, contempla un Elemental o paga {2}. *(Para contemplar un Elemental, elige un Elemental que controlas o muestra una carta de Elemental de tu mano.)*

{R}: La criatura objetivo que controlas gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Si es la tercera vez que esta habilidad se resolvió este turno, agrega

{R} {R} {R} {R}.

- Agregas {R} {R} {R} {R} solo la tercera vez que la última habilidad del Buscador de alma radiante se resuelve en un turno. No obtendrás el maná adicional la cuarta, quinta, sexta ni cualquier vez posterior en el mismo turno.
- Como tiene un objetivo, la última habilidad del Buscador de alma radiante no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

---

Caballería refugiente

{3} {G}

Criatura — Guerrero elfo

4/4

Esta criatura no puede ser bloqueada por más de una criatura.

{5}: El Elfo objetivo que controlas obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Si la Caballería refugiente gana la habilidad de amenaza y todavía tiene su primera habilidad, no puede ser bloqueada en absoluto.

---

Caída gigante

{1} {R}

Instantáneo

Elige uno:

- La criatura objetivo que controlas hace una cantidad de daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente.
- Destruye el artefacto objetivo.

- Si se elige el primer modo y cualquiera de los dos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Caída gigante intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

---

Cambiaformas ardiente

{2} {R}

Criatura — Metamorfo

3/2

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

Cuando esta criatura muera, 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.

---

Caminante durmiente

{3} {W} {W}

Criatura — Guerrero gigante

4/7

Esta criatura entra con dos contadores -1/-1 sobre ella.

Al comienzo de tu paso final, puedes remover un contador de esta criatura. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con fuerza de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

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

---

Carga de la trama mental

{1} {G}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+3 hasta el final del turno. Si una criatura entró al campo de batalla bajo tu control este turno, roba una carta.



- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Carga de la trama mental intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.

Catador de mercancía

{2} {B}

Criatura — Brujo trasgo

3/2

Cuando esta criatura entre, el oponente objetivo muestra X cartas de su mano, donde X es la cantidad de Trasgos que controlas. Tú eliges una de esas cartas. Ese jugador la exilia. Si se exilió una carta de instantáneo o de conjuro de esta manera, puedes lanzarla mientras controles esta criatura y puedes usar maná de cualquier tipo para lanzar ese hechizo.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad del Catador de mercancía.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar cartas de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Catarsis

{4} {R/W} {R/W}

Criatura — Encarnación elemental

3/4

Cuando esta criatura entre, si se usó {W} {W} para lanzarla, crea dos fichas de criatura Kithkin verdes y blancas 1/1.

Cuando esta criatura entre, si se usó {R} {R} para lanzarla, las criaturas que controlas obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno. Evocar {R/W} {R/W}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre.)*

- La primera y segunda habilidades de la Catarsis se fijan en el maná que se usó para pagar su coste total, no solo en qué maná se usó para pagar los símbolos de maná híbrido de su coste.
- La primera y segunda habilidades de la Catarsis verifican si se usaron al menos dos manás de los colores adecuados para pagar el coste de la Catarsis. No importa si se usaron más de dos manás de ese color; el efecto no se multiplica.
- Si se copia este hechizo, no se habrá usado maná de ningún color para la copia, sin importar los colores del maná que se usó para el hechizo original.

Cenizeida, Llama Renovada

{1} {R}

Criatura legendaria — Mago elemental

1/3

Siempre que esta criatura entre o se transforme en Cenizeida, Llama Renovada, puedes descartar una carta.

Si lo haces, roba una carta.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {U}. Si lo haces, transforma a Cenizeida.

//

Cenizeida, atada a la escarcha

Criatura legendaria — Hechicero elemental

1/3

Siempre que esta criatura se transforme en Cenizeida, atada a la escarcha y al comienzo de tu primera fase principal, agrega dos manás de un color cualquiera. Usa este maná solo para lanzar hechizos con valor de maná de 4 o más.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {R}. Si lo haces, transforma a Cenizeida.

- 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.

---

Chiquillo de la sombra

{2} {B/R}

Criatura — Oufé

3/4

Siempre que esta criatura ataque, perjudica 1. *(Pon un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.)*

Siempre que una criatura que controlas con uno o más contadores sobre ella muera, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Hasta tu próximo paso final, puedes jugar esas cartas.

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

---

Colosa curiosa

{5} {W} {W}

Criatura — Guerrero gigante

7/7

Cuando esta criatura entre, cada criatura que controla el oponente objetivo pierde todas las habilidades, se convierte en un Cobarde además de sus otros tipos y tiene una fuerza y resistencia base de 1/1.

- Los efectos de la última habilidad de la Colosa curiosa duran indefinidamente. No desaparecen durante el paso de limpieza ni cuando la Colosa curiosa deja el campo de batalla.

- Los efectos de la habilidad de la Colosa curiosa solo se aplican a las criaturas que controla el oponente objetivo en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas que empiece a controlar más tarde no se verán afectadas.
- Si una de las criaturas afectadas gana una habilidad después de que la habilidad de la Colosa curiosa se resuelva, retiene esa habilidad.
- La habilidad de la Colosa curiosa sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de una criatura afectada a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de Suplicar a Eirdu, se aplicarán a la criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

Convertir en noggle

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es un

Noggle incoloro con fuerza y resistencia base de 1/1.

*(Pierde todos los colores y todos los otros tipos de criatura.)*

- Convertir en noggle 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 Suplicar a Eirdu, 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.

Corona mentespejo

{4}

Artefacto — Equipo

Mientras este Equipo esté anexo a una criatura, la primera vez que fueras a crear una o más fichas cada turno, en vez de eso, puedes crear esa misma cantidad de fichas que son copias de la criatura equipada.

Equipar {2}.

- Las fichas creadas por la habilidad de la Corona mentespejo copian exactamente lo que estaba impreso en la criatura equipada y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copian si esa criatura está enderezada o girada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras y Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambien 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, las fichas que se crean copian las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, las fichas entran como lo que sea que estuviera copiando esa criatura.
- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando las fichas entren. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] entra con” de la criatura copiada también funcionará.

Corteza de Dóran

{1} {W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +0/+1.

Mientras la resistencia de la criatura equipada sea mayor que su fuerza, asigna una cantidad de daño de combate igual a su resistencia en vez de su fuerza.

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

- La segunda habilidad de la Corteza de Dóran no cambia realmente la fuerza de ninguna criatura. Solo cambia la cantidad de daño de combate que asigna esa criatura. Todas las demás reglas y efectos que verifican la fuerza o la resistencia utilizan los valores reales, aunque vayan a hacer una cantidad de daño “igual a la fuerza de una criatura”.

Cosechar sueños

{5} {U/B} {U/B}

Conjuro

Cada oponente exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que haya exiliado cartas con un valor de maná total de 5 o más de esta manera. Hasta el final del turno, puedes lanzar las cartas exiliadas de esta manera sin pagar sus costes de maná.

- Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Como estás pagando un coste alternativo para lanzar los hechizos, 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 un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Creamaldiciones boggart

{B} {R}

Criatura — Brujo trasgo

2/3

Toque mortal.

Siempre que otro Trasgo que controlas muera, esta criatura hace 1 punto de daño a cada oponente.

- Si el Creamaldiciones boggart muere al mismo tiempo que uno o más otros Trasgos que controlas, su última habilidad se disparará por cada uno de esos otros Trasgos.

---

Crecimiento del brillo silvestre

{1} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar tierra.

En cuanto esta Aura entre, elige un color.

La tierra encantada es del color elegido.

Siempre que se gire la tierra encantada para obtener maná, su controlador agrega un maná adicional del color elegido.

- La última habilidad del Crecimiento del brillo silvestre es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella.
- Si el Crecimiento del brillo silvestre está en el campo de batalla de alguna manera sin un color elegido, su última habilidad no agregará maná.

---

*Crescendo* armonioso

{4} {U} {U}

Instantáneo

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.*)

Elige un tipo de criatura. Roba una carta por cada permanente que controlas de ese tipo.

- Eliges el tipo de criatura cuando se resuelve el *Crescendo* armonioso. Una vez que el *Crescendo* armonioso empieza a resolverse, los jugadores no pueden responder a la elección ni realizar ninguna acción hasta que el *Crescendo* armonioso termine de resolverse.

---

Cripta sangrienta

Tierra — Pantano montaña

(*{T}*: Agrega {B} o {R}.)

En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

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

Crónica de la victoria

{6}

Artefacto legendario

En cuanto la Crónica de la victoria entra, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +2/+2 y tienen las habilidades de dañar primero y arrollar.

Siempre que lances un hechizo del tipo elegido, roba una carta.

- La elección de tipo de criatura se hace en cuanto la Crónica de la victoria entra. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que las criaturas correspondientes empiezan a recibir +2/+2.
  - Debes elegir un tipo de criatura existente, como Trasgo o Elemental. No se pueden elegir tipos de carta, como artefacto, ni supertipos, como legendario.
  - La última habilidad de la Crónica de la victoria se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. La habilidad se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado o deja la pila.
- 

Cuidadora de las flores

{1} {G}

Criatura — Druida elfo

1/1

*Vívido* — {T}: Por cada color entre los permanentes que controlas, agrega un maná de ese color.

- Por cada color (blanco, azul, negro, rojo y verde), verifica si controlas un permanente de ese color. Si un permanente tiene varios colores, puedes contarlo varias veces. Por ejemplo, si controlas un encantamiento verde y una criatura blanca-negra, la habilidad de la Cuidadora de las flores produce {W} {B} {G}.
  - La Cuidadora de las flores no producirá más de un maná de ningún color en concreto. Como mucho, producirá {W} {U} {B} {R} {G}.
  - La Cuidadora de las flores no puede producir maná incoloro, incluso si controlas un permanente incoloro.
- 

Depilar

{2} {R}

Instantáneo

Depilar hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

Puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

- Si el objetivo es ilegal para cuando Depilar intenta resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No tendrás la oportunidad de descartar una carta para robar una carta.
-

Desangradora con pinchos

{1} {B}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando este Equipo entre, anéxalo a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana la habilidad de debilitar hasta el final del turno. (*Hace daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1.*)

La criatura equipada obtiene +1/+2.

Equipar {2}.

- La habilidad de debilitar se aplica a cualquier daño hecho a criaturas por la criatura afectada. Esto incluye el daño de combate, así como cualquier cosa que haga que la criatura haga daño que no sea de combate, como el efecto de Reivindicar la perfección.

---

Despertador de la aurora

{6} {G}

Criatura — Druida gigante

7/7

Arrolla.

*Vívido* — Cuando esta criatura entre, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres X cartas de permanente, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas. Pon cualquier cantidad de esas cartas de permanente en el campo de batalla y luego pon el resto de las cartas mostradas en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, se podría anexar a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué se puede anexar. Si el Aura no se puede anexar legalmente a nada, permanece en su zona actual.
- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no puede encantar a nada más que se esté poniendo en el campo de batalla al mismo tiempo.
- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad disparada del Despertador de la aurora.

---

Destripadora en la penumbra

{3} {B} {B}

Criatura — Asesino elfo

4/4

Cuando esta criatura entre, la criatura objetivo que controlas obtiene +X/+0 hasta el final del turno y hasta una criatura objetivo que controla un oponente obtiene -0/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Elfos que controlas más la cantidad de cartas de Elfo en tu cementerio.

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

---

Disidente manoáurea

{B}

Criatura — Brujo elfo

1/2

{T}, perjudicar 1: Escruta 1.

{T}, perjudicar 2: Exilia la carta objetivo de un cementerio.

Durante tu turno, puedes lanzar hechizos de criatura de entre las cartas de las cuales eres propietario exiliadas con esta criatura removiendo tres contadores de entre las criaturas que controlas además de pagar sus otros costes.

- Debes pagar igualmente todos los costes y seguir todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar hechizos de criatura desde el exilio de esta manera. Normalmente, solo podrás lanzarlos durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- El Disidente manoáurea debe estar bajo tu control para empezar a lanzar un hechizo de criatura con su última habilidad, pero no tiene por qué permanecer bajo tu control durante ese proceso ni estar bajo tu control en cuanto el hechizo se resuelve. Por ejemplo, si sacrificas el Disidente manoáurea para pagar un coste adicional del hechizo o si es destruido en respuesta a ello, el hechizo se resolverá de forma normal.

---

Dóran, asediado por el tiempo

{1}{W}{B}{G}

Criatura legendaria — Druida pueblo-arbóreo

0/5

Te cuesta {1} menos lanzar cada hechizo de criatura que lances con resistencia mayor que su fuerza.

Siempre que una criatura que controlas ataque o bloquee, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la diferencia entre su fuerza y su resistencia.

- 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 primera habilidad de Dóran solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos de criatura que lances con resistencia mayor que su fuerza.
  - El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de Dóran.
  - Para encontrar la diferencia entre la fuerza de una criatura y su resistencia, resta el número más pequeño de ellas al más grande. Por ejemplo, la diferencia entre la fuerza y la resistencia de una criatura 3/5 es 2. La diferencia entre la fuerza y la resistencia de una criatura 5/3 también es 2.
-



Eirdu, Portamaneceres

{3}{W}{W}

Criatura legendaria — Deidad elemental

5/5

Vuela, vínculo vital.

Los hechizos de criatura que lances tienen la habilidad de convocar. *(Tus criaturas pueden ayudar a lanzar esos hechizos. Cada criatura que gires al lanzar un hechizo de criatura cuenta como un pago de {1} o de un maná del color de esa criatura.)*

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {B}. Si lo haces, transforma a Eirdu.

//

Isilu, Portaocasos

Criatura legendaria — Deidad elemental

5/5

Vuela, vínculo vital.

Cada otra criatura que no sea ficha que controlas tiene la habilidad de persistir. *(Cuando muera, si no tenía contadores -1/-1 sobre ella, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella.)*

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {W}. Si lo haces, transforma a Isilu.

- Si sacrificas a Eirdu mientras lanzas un hechizo de criatura (para activar una habilidad de maná, por ejemplo), el hechizo no tendrá la habilidad de convocar cuando pagues sus costes a menos que tenga la habilidad de convocar por otro motivo.
  - Si una carta con la habilidad de persistir se remueve del cementerio después de que muera pero antes de que se resuelva la habilidad disparada, no regresará al campo de batalla.
  - Una vez que la habilidad de persistir regresa la criatura, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era. Las Auras que estuvieran anexadas a ella no regresarán al campo de batalla. Los Equipos que estuvieran anexados a ella permanecerán desanexados. Los contadores que hubiera sobre ella no se pondrán sobre la criatura nueva.
  - Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir de una criatura puede traerla de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
  - Si una criatura con la habilidad de persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, la habilidad de persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque la habilidad de persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.
-

Elfo del escudo de hierro

{1} {B}

Criatura — Guerrero elfo

3/1

Descartar una carta: Esta criatura gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gírala. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen. Si su resistencia es 0 o menos, muere igualmente.)*

- Puedes activar la habilidad del Elfo del escudo de hierro incluso si el Elfo del escudo de hierro ya está girado.

---

Engaño

{4} {U/B} {U/B}

Criatura — Encarnación elemental

5/5

Cuando esta criatura entre, si se usó {U} {U} para lanzarla, regresa hasta un otro permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

Cuando esta criatura entre, si se usó {B} {B} para lanzarla, el oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta.

Evocar {U/B} {U/B}.

- La primera y segunda habilidades del Engaño se fijan en el maná que se usó para pagar su coste total, no solo en qué maná se usó para pagar los símbolos de maná híbrido de su coste.
- La primera y segunda habilidades del Engaño verifican si se usaron al menos dos manás de los colores adecuados para pagar el coste del Engaño. No importa si se usaron más de dos manás de ese color; el efecto no se multiplica.
- Si se copia este hechizo, no se habrá usado maná de ningún color para la copia, sin importar los colores del maná que se usó para el hechizo original.

---

Entrada maleducada

{R}

Conjuro

La criatura objetivo gana las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.

Roba una carta.

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

Epifanía del fuego final

{X} {R}

Instantáneo

La Epifanía del fuego final hace X puntos de daño a la criatura objetivo. Cuando esa criatura muera este turno, exilia una cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca igual a su fuerza y luego elige una carta exiliada de esta manera. 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 que has elegido es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Evocallamas furioso

{2} {R}

Criatura — Mago elemental

3/2

Alcance.

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, esta criatura hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- 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.

---

Excursionista mutable

{2} {G}

Criatura — Metamorfo

1/1

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

Cuando esta criatura entre, crea una ficha de Mutabóveda girada. (*Es una tierra con "{T}": Agrega {C}" y "{1}": Esta ficha se convierte en una criatura 2/2 con todos los tipos de criatura hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra.*)

- La última habilidad de la criatura Excursionista mutable crea una ficha que es una copia de la carta Mutabóveda en la guía de referencia de cartas Oracle. Puedes consultar el texto oficial de la Mutabóveda en la base de datos de cartas de Gatherer en [Gatherer.Wizards.com](https://gatherer.wizards.com).

---

Exhumación

{1} {B}

Instantáneo

Elige uno:

- Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.
- Regresa dos cartas de criatura objetivo que comparten un tipo de criatura de tu cementerio a tu mano.

- Si eliges el segundo modo, las cartas deben compartir al menos un tipo de criatura, como Hada o Trasgo. Los tipos de cartas (como artefacto) y los supertipos (como legendario o nevado) no son tipos de criatura.
- Si eliges el segundo modo y una de las dos cartas deja el cementerio, regresarás igualmente la otra carta a tu mano mientras tenga un tipo de criatura que la otra carta tenía en cuanto dejó tu cementerio.

Fanático de Kulrath

{5} {R}

Criatura — Guerrero elemental

6/5

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

Ciclo de tierras básicas {1} {R}. (*{1} {R}*, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)

- 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.

Figura de la fábula

{G/W}

Criatura — Kithkin

1/1

{G/W}: Esta criatura se convierte en un Explorador

Kithkin con fuerza y resistencia base de 2/3.

{1} {G/W} {G/W}: Si esta criatura es un Explorador, se convierte en un Soldado Kithkin con fuerza y resistencia base de 4/5.

{3} {G/W} {G/W} {G/W}: Si esta criatura es un Soldado, se convierte en un Avatar Kithkin con fuerza y resistencia base de 7/8 y la habilidad de protección contra cada uno de tus oponentes.

- Ninguna de estas habilidades tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el juego se termine, hasta que la Figura de la fábula deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características, lo que ocurra primero.
- Las habilidades de la Figura de la fábula sobrescriben sus tipos de criatura actuales. Por ejemplo, una vez que se resuelve la segunda habilidad de la Figura de la fábula, si es un Explorador cuando la habilidad se resuelve, la Figura de la fábula será un Soldado Kithkin. No tendrá el tipo de criatura Explorador.
- Puedes activar las habilidades de la Figura de la fábula sin importar qué tipos de criatura tenga actualmente. Cada habilidad verifica los tipos de criatura de la Figura de la fábula cuando se resuelve. Si la Figura de la fábula no tiene el tipo de criatura adecuado en ese momento, la habilidad no hará nada. (¿Quién se lo habría figurado?).
- Los efectos de las habilidades de la Figura de la fábula sobrescriben otros efectos que fijan su fuerza y/o resistencia solo si esos efectos existían antes de que la habilidad se resolviera. No sobrescribirán efectos que modifican su fuerza o resistencia sin fijarla (como los de una habilidad estática, contadores o un hechizo o habilidad resueltos) ni sobrescribirán efectos que fijan su fuerza y resistencia y que empiezan a aplicarse después de que se resuelvan. Los efectos que intercambian la fuerza y la resistencia de una

criatura siempre se aplican después de cualquier otro efecto de cambio de fuerza o resistencia, al margen del orden en el que se crean.

---

Forma especular

{4} {U} {U}

Instantáneo

Cada permanente que no sea tierra que controlas se convierte en una copia del permanente objetivo que no sea Aura.

- Los permanentes copian exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copian si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras y Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si el permanente copiado está copiando otra cosa, los permanentes se convierten en copias de lo que sea que copiara ese permanente.
  - Como los permanentes no están entrando al campo de batalla cuando se convierten en copias del permanente objetivo, cualquier habilidad del tipo “Cuando [este permanente] entre” o “[Este permanente] entra con” del permanente copiado no se aplicará.
- 

Frío de la escarcha

{6} {U}

Instantáneo

*Vívido* — Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada color entre los permanentes que controlas. Gira hasta dos criaturas objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre cada una de ellas. *(Si un permanente con un contador de aturdimiento fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve uno de esos contadores de él.)* Roba una carta.

- Si todas las criaturas objetivo son ilegales cuando el Frío de la escarcha intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No robarás una carta.
- 

Fuego de alquitrán duradero

{1} {R}

Encantamiento

Al comienzo de cada paso final, si pusiste un contador sobre una criatura este turno, este encantamiento hace 2 puntos de daño a cada oponente.

- La habilidad del Fuego de alquitrán duradero verificará en cuanto comience tu paso final si pusiste un contador sobre una criatura este turno. Si no lo hiciste, la habilidad no se disparará. Poner un contador sobre una criatura durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.
-

Fuente consagrada

Tierra — Llanura isla

(*{T}*: *Agrega {W} o {U}.*)

En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

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

---

Fulgonstruo

{4} {B}

Criatura — Elemental

3/5

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

Vívido — Cuando esta criatura entre, cada oponente pierde X vidas y tú ganas X vidas, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

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

---

Fulgurante cenicienta

{1} {U/R} {U/R}

Criatura — Mago elemental

3/2

Cuando esta criatura entre y siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, puedes descartar una carta. Si lo haces, roba una carta.

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

---

Futilidad

{4} {W/B} {W/B}

Criatura — Encarnación elemental

3/5

Cuando esta criatura entre, si se usó {W} {W} para lanzarla, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Cuando esta criatura entre, si se usó {B} {B} para lanzarla, pon tres contadores -1/-1 sobre hasta una criatura objetivo.

Evocar {W/B} {W/B}.

- La primera y segunda habilidades de la Futilidad se fijan en el maná que se usó para pagar su coste total, no solo en qué maná se usó para pagar los símbolos de maná híbrido de su coste.

- La primera y segunda habilidades de la Futilidad verifican si se usaron al menos dos manás de los colores adecuados para pagar el coste de la Futilidad. No importa si se usaron más de dos manás de ese color; el efecto no se multiplica.
- Si se copia este hechizo, no se habrá usado maná de ningún color para la copia, sin importar los colores del maná que se usó para el hechizo original.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Goliat soñadora

{2} {R} {R}

Criatura — Hechicero gigante

4/4

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano, exilia esa carta con un contador de sueño sobre ella en vez de ponerla en tu cementerio en cuanto se resuelva.

Siempre que esta criatura ataque, puedes lanzar un hechizo de entre las cartas en el exilio de las cuales eres propietario con contadores de sueño sobre ellas sin pagar su coste de maná.

- El hechizo tendrá todos sus efectos normales antes de exiliarse. Si los efectos normales del hechizo incluyen que se exilie a sí mismo, el efecto de la primera habilidad de la Goliat soñadora no se le aplicará.
- Si un hechizo es contrarrestado o no se puede resolver por cualquier motivo, la primera habilidad de la Goliat soñadora no lo exiliará.
- La última habilidad de la Goliat soñadora te permite lanzar una carta exiliada con un contador de sueño sobre ella solo mientras la habilidad se está resolviendo y sigue en la pila. No puedes esperar para lanzar el hechizo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo 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.

Golpeador mercenario

{4} {G}

Criatura — Mercenario gigante

4/4

Vigilancia, alcance.

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Cuando esta criatura entre, ganas X vidas, donde X es la mayor fuerza entre los Gigantes que controlas.

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

---

Granjera precavida

{1} {G/W} {G/W}

Criatura — Ciudadano kithkin

3/3

Al comienzo de tu paso final, si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control este turno, escruta 1.

*(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- La habilidad de la Granjera precavida verificará en cuanto comience tu paso final si otra criatura entró al campo de batalla bajo tu control este turno. Si no lo hizo ninguna, la habilidad no se disparará. Una criatura que entre al campo de batalla bajo tu control durante tu paso final no hará que la habilidad se dispare.

---

Guarda del Valle Elendra

{2} {U}

Criatura — Hechicero hada

3/4

Destello.

Vuela.

Esta criatura entra con un contador -1/-1 sobre ella.

{1} {U}, remover un contador de esta criatura:

Contrarresta el hechizo objetivo que no sea criatura. Su controlador roba una carta.

- Si el hechizo objetivo que no sea criatura es un objetivo ilegal en cuanto la última habilidad del Guarda del Valle Elendra intente resolverse (probablemente porque ese hechizo ya dejó la pila debido a otro efecto), no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador robará una carta.

---

Guardadoun reacio

{2} {W}

Criatura — Soldado kithkin

4/4

Esta criatura entra con dos contadores -1/-1 sobre ella.

Siempre que otra criatura que controlas entre mientras esta criatura tiene un contador -1/-1 sobre ella, remueve un contador -1/-1 de esta criatura.

- Si el Guardadoun reacio entra al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su última habilidad se disparará por cada una de esas criaturas (a menos que de alguna manera haya entrado sin contadores -1/-1 sobre él).
-



Guardiana de Kinscaer

{1}{W}

Criatura — Soldado kithkin

2/2

Daña primero, vínculo vital.

Siempre que esta criatura ataque, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura con valor de maná de X o menos de tu mano, donde X es la cantidad de criaturas atacantes que controlas.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de la Guardiana de Kinscaer.
- Si una carta en tu mano tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataca la Guardiana de Kinscaer.
- Aunque las criaturas que se ponen en el campo de batalla con la Guardiana de Kinscaer entran como criaturas atacantes, nunca se declararon como criaturas atacantes. Las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando las criaturas entren atacando.

---

Guía de los Meandros

{2}{W}

Criatura — Explorador tritón

3/2

Siempre que esta criatura ataque, puedes girar otro Tritón enderezado que controlas. Cuando lo hagas, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

- No eliges un objetivo para la habilidad de la Guía de los Meandros cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando giras otro Tritón enderezado que controlas de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

---

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.

---

Imbuidora de la trama mental

{3} {W}

Criatura — Consejero kithkin

0/5

Siempre que una criatura que controlas ataque sola, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Kithkin que controlas.

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

---

Infierno colectivo

{3} {R} {R}

Encantamiento

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.)*

En cuanto este encantamiento entre, elige un tipo de criatura.

Duplica todo el daño que fueran a hacer las fuentes que controlas del tipo elegido.

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. El Infierno colectivo no hace el daño duplicado a menos que (en un caso muy poco habitual) sea la fuente de daño original.
  - Si otros efectos modifican la cantidad de daño que una fuente que controlas del tipo elegido fuese a hacer (por ejemplo, previniendo parte del daño), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en que se aplican dichos efectos, incluido el efecto de la última habilidad del Infierno colectivo. Si todo el daño se previene antes de que el efecto de la última habilidad del Infierno colectivo fuera a aplicarse, su efecto ya no se aplica.
  - Si el daño hecho se divide o se asigna entre varios permanentes o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de los efectos que modifican la cantidad de daño que se hace. Por ejemplo, pongamos que controlas el Infierno colectivo y que atacas a un oponente con una criatura 5/5 del tipo elegido con las habilidades de arrollar y prisa. Si es bloqueada por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.
-

Intensidad

{3} {R/G} {R/G}

Criatura — Encarnación elemental

4/4

Cuando esta criatura entre, si se usó {R} {R} para lanzarla, esta criatura hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

Cuando esta criatura entre, si se usó {G} {G} para lanzarla, busca en tu biblioteca una carta de tierra, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja. Ganas 2 vidas.

Evocar {R/G} {R/G}.

- La primera y segunda habilidades de la Intensidad se fijan en el maná que se usó para pagar su coste total, no solo en qué maná se usó para pagar los símbolos de maná híbrido de su coste.
- La primera y segunda habilidades de la Intensidad verifican si se usaron al menos dos manás de los colores adecuados para pagar el coste de la Intensidad. No importa si se usaron más de dos manás de ese color; el efecto no se multiplica.
- Si se copia este hechizo, no se habrá usado maná de ningún color para la copia, sin importar los colores del maná que se usó para el hechizo original.

---

Inversión sin nombre

{1} {B}

Instantáneo estirpe — Metamorfo

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

La criatura objetivo obtiene +3/-3 y pierde todos los tipos de criatura hasta el final del turno.

- Si una criatura pierde todos los tipos de criatura, pero luego gana un nuevo tipo de criatura más adelante en el turno, será de ese nuevo tipo de criatura.

---

Jardín del templo

Tierra — Bosque llanura

(*{T}*: *Agrega {G} o {W}.*)

En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

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

Kirol, Observación de primero

{1} {R/W} {R/W}

Criatura legendaria — Clérigo vampiro

3/3

Girar dos criaturas enderezadas que controlas: Copia la habilidad disparada objetivo que controlas. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Activa esto solo una vez por turno.

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

---

Larva, matriarca mítica

{2} {B}

Criatura legendaria — Brujo trasgo

2/1

Amenaza.

Siempre que esta criatura entre o se transforme en Larva, matriarca mítica, regresa hasta una carta de Trasgo objetivo de tu cementerio a tu mano.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {R}. Si lo haces, transforma a Larva.

//

Larva, Tía infame

Criatura legendaria — Guerrero trasgo

2/1

Amenaza.

Siempre que Larva ataque, puedes perjudicar 1. Si lo haces, crea una ficha girada y atacando que es una copia de la criatura perjudicada, excepto que tiene “Al comienzo del paso final, sacrifica esta ficha”.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {B}. Si lo haces, transforma a Larva.

- Si la resistencia de una criatura se reduce a 0 al perjudicar durante la resolución de la segunda habilidad de Larva, Tía infame, esa criatura no morirá hasta después de que la habilidad termine de resolverse. Lo mismo sucede si el contador -1/-1 haría que el daño marcado sobre esa criatura se convirtiera en letal.
- La ficha creada con la segunda habilidad de Larva, Tía infame copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con la excepción detallada (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.
- Cualquier habilidad 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.

Llamada de la estirpe

{6} {B} {B}

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.)*

Elige un tipo de criatura. Regresa todas las cartas de criatura del tipo elegido de tu cementerio al campo de batalla.

- Eliges el tipo de criatura cuando se resuelve la Llamada de la estirpe. Una vez que la Llamada de la estirpe empieza a resolverse, los jugadores no pueden responder a la elección ni realizar ninguna acción hasta que la Llamada de la estirpe termine de resolverse.

Luz de la Alborada

{3} {W}

Conjuro

Exilia cualquier cantidad de criaturas objetivo. Al comienzo del próximo paso final, regresa esas cartas al campo de batalla giradas bajo el control de su propietario.

Hasta tu próximo turno, prevén todo el daño que se te fuera a hacer.

Exilia la Luz de la Alborada.

- Las Auras anexadas a las criaturas exiliadas irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a las criaturas exiliadas quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre las criaturas exiliadas dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

---

Maleficio vengador

{B}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes perjudicar 1. (*Puedes poner un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.*)

Destruye la criatura objetivo con valor de maná de 2 o menos. Si se pagó el coste adicional de este hechizo, ganas 2 vidas.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Maleficio vengador intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas incluso si se pagó el coste adicional.

---

Mandato de Brigid

{1} {G} {W}

Conjuro estirpe — Kithkin

Elige dos:

- Crea una ficha que es una copia del Kithkin objetivo que controlas.
  - El jugador objetivo crea una ficha de criatura Kithkin verde y blanca 1/1.
  - La criatura objetivo que controlas obtiene +3/+3 hasta el final del turno.
  - La criatura objetivo que controlas lucha contra la criatura objetivo que controla un oponente.
- La ficha creada por el primer modo del Mandato de Brigid copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si el permanente copiado es una ficha, 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 copiado también funcionará.
  - Si todos los objetivos del Mandato de Brigid son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda.
-

#### Mandato de Cenizeida

{3} {U} {R}

Instantáneo estirpe — Elemental

Elige dos:

- Crea una ficha que es una copia del Elemental objetivo que controlas.
- El jugador objetivo roba dos cartas.
- El Mandato de Cenizeida hace 2 puntos de daño a cada criatura que controla el jugador objetivo.
- El jugador objetivo crea dos fichas de Tesoro.

- La ficha creada por el primer modo del Mandato de Cenizeida copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, 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 copiado también funcionará.
- Si todos los objetivos del Mandato de Cenizeida son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda.

---

#### Mandato de Larva

{3} {B} {R}

Conjuro estirpe — Trasgo

Elige dos:

- Crea una ficha que es una copia del Trasgo objetivo que controlas.
- Las criaturas que controla el jugador objetivo obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.
- Destruye el artefacto o criatura objetivo.
- El jugador objetivo muele cinco cartas y luego pone cada carta de Trasgo molida de esta manera en su mano.

- La ficha creada por el primer modo del Mandato de Larva copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, 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 copiado también funcionará.
- Si todos los objetivos del Mandato de Larva son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda.

#### Mandato de Sygg

{1}{W}{U}

Conjuro estirpe — Tritón

Elige dos:

- Crea una ficha que es una copia del Tritón objetivo que controlas.
  - Las criaturas que controla el jugador objetivo ganan la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.
  - El jugador objetivo roba una carta.
  - Gira la criatura objetivo. Pon un contador de aturdimiento sobre ella.
- La ficha creada por el primer modo del Mandato de Sygg copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si el permanente copiado es una ficha, 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 copiado también funcionará.
  - Uno o más contadores de aturdimiento sobre un permanente crean un único efecto de reemplazo que impide que el permanente se enderece. El efecto se expresaría así: “Si un permanente con un contador de aturdimiento sobre él fuera a enderezarse, en vez de eso, remueve un contador de aturdimiento de él”.
  - Si todos los objetivos del Mandato de Sygg son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda.



Mandato de Trystán

{4} {B} {G}

Conjuro estirpe — Elfo

Elige dos:

- Crea una ficha que es una copia del Elfo objetivo que controlas.
- Regresa una o dos cartas de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.
- Destruye la criatura o encantamiento objetivo.
- Las criaturas que controla el jugador objetivo obtienen +3/+3 hasta el final del turno. Enderézalas.

- La ficha creada por el primer modo del Mandato de Trystán copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si el permanente copiado tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si el permanente copiado es una ficha, 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 copiado también funcionará.
- Si todos los objetivos del Mandato de Trystán son ilegales para cuando intente resolverse, no hará nada. Si al menos un objetivo sigue siendo legal, se resolverá y hará todo lo que pueda.

---

Maralen, hada ascendente

{2} {B} {G} {U}

Criatura legendaria — Noble hada elfo

4/5

Vuela.

Siempre que Maralen u otro Elfo o Hada que controlas entre, exilia las dos primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo.

Una vez por turno, puedes lanzar un hechizo con valor de maná menor o igual que la cantidad de Elfos y Hadas que controlas de entre las cartas exiliadas con Maralen este turno sin pagar su coste de maná.

- Si Maralen entra al mismo tiempo que uno o más otros Elfos o Hadas que controlas, su primera habilidad se disparará por cada uno de esos otros Elfos y Hadas, así como por ella misma.
- Si una carta exiliada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- 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.

Mística de Kulrath

{2} {U}

Criatura — Hechicero elemental

2/4

Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, esta criatura obtiene +2/+0 y gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- 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.

Moldeaaguas experta

{2} {W}

Criatura — Clérigo tritón

3/4

Las otras criaturas giradas que controlas tienen la habilidad de indestructible.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que dicho daño se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura que controlas puede convertirse en letal si esa criatura se endereza o si la Moldeaaguas experta deja el campo de batalla durante ese turno.

Morcant, alta perfecta

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Noble elfo

4/4

Siempre que Morcant, alta perfecta u otro Elfo que controlas entre, cada oponente perjudica 1. *(Cada uno pone un contador -1/-1 sobre una criatura que controla.)*

Girar tres Elfos enderezados que controlas: Prolifera.

Activa esto solo como un conjuro. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores y luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Si Morcant, alta perfecta entra al mismo tiempo que uno o más otros Elfos que controlas, su primera habilidad se disparará por cada uno de esos otros Elfos y por ella misma.
- Al proliferar, puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluidos los que están controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.

- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

Núcleo de firdoch

{3}

Artefacto estirpe — Metamorfo

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

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{4}: Este artefacto se convierte en una criatura artefacto

4/4 hasta el final del turno.

- La última habilidad del Núcleo de firdoch sobrescribe todos los efectos previos que fijan su fuerza y resistencia base a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de Suplicar a Eirdu, se aplicarán a la criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

Ojos de Morcant

{1} {G}

Encantamiento estirpe — Elfo

Al comienzo de tu mantenimiento, escruta 1. (*Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.*)

{4} {G} {G}, sacrificar este encantamiento: Crea X fichas de criatura Elfo negras y verdes 2/2, donde X es la cantidad de cartas de Elfo en tu cementerio. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad de los Ojos de Morcant. En la mayoría de los casos, los Ojos de Morcant estarán en tu cementerio en ese momento, por lo que contarán para el valor de X.

Oko, señor de Lorwyn

{2} {U}

Planeswalker legendario — Oko

3

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {G}. Si lo haces, transforma a Oko.

+2: Hasta una criatura objetivo gana todos los tipos de criatura. *(Este efecto no se termina.)*

+1: La criatura objetivo obtiene -2/-0 hasta tu próximo turno.

//

Oko, vástago de Páramo Sombrio

Planeswalker legendario — Oko

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar {U}. Si lo haces, transforma a Oko.

-1: Muele tres cartas. Puedes poner en tu mano una carta de permanente de entre ellas.

-3: Crea dos fichas de criatura Alce verdes 3/3.

-6: Elige un tipo de criatura. Obtienes un emblema con

“Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen

+3/+3 y tienen las habilidades de vigilancia y antimaleficio”.

- El efecto de la primera habilidad de lealtad de Oko, señor de Lorwyn dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni cuando Oko deja el campo de batalla o se transforma.

---

Omicambiaformas

{3} {U} {U}

Criatura — Metamorfo

0/0

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

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.)*

Puedes hacer que esta criatura entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que tiene la habilidad de cambiaformas.

- La criatura Omnicambiaformas copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con la excepción detallada (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la criatura Omnicambiaformas copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con la excepción detallada.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la criatura Omnicambiaformas entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con la excepción detallada.

- Cualquier habilidad de “entra” de la criatura copiada se disparará cuando la criatura Omnicambiaformas entre. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto esta criatura entre” o “esta criatura entra con” de la criatura copiada también funcionará.
- Puedes elegir que la criatura Omnicambiaformas no entre como una copia de otra criatura. Si lo haces, será un Metamorfo 0/0 con la habilidad de cambiaformas y, a menos que otro efecto aumente su resistencia, irá al cementerio de su propietario.

Pequeña lucecilla  
 {2} {G/U} {G/U} {G/U}  
 Criatura — Oufé  
 1/4

*Vívido* — Al comienzo del combate en tu turno, otra criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

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

Persekitdor  
 {6} {W}  
 Criatura — Elemental  
 3/3

*Vívido* — Cuando esta criatura entre, crea X fichas de criatura Kithkin verdes y blancas 1/1, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas. Girar tres criaturas enderezadas que controlas: Esta criatura obtiene +3/+0 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

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

Personificar  
 {1} {W}  
 Instantáneo  
 Exilia la criatura objetivo que controlas y luego regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario. Crea una ficha de criatura Metamorfo incolora 1/1 con la habilidad de cambiaformas. *(Es de todos los tipos de criatura.)*

- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

### Pesadumbre

{3} {G/U} {G/U}

Criatura — Encarnación elemental

6/5

Cuando esta criatura entre, si se usó {G} {G} para lanzarla, exilia el artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente.

Cuando esta criatura entre, si se usó {U} {U} para lanzarla, roba dos cartas y luego descarta una carta.

Evocar {G/U} {G/U}. *(Puedes lanzar este hechizo por su coste de evocar. Si lo haces, sacrificalo cuando entre.)*

- La primera y segunda habilidades de la Pesadumbre se fijan en el maná que se usó para pagar su coste total, no solo en qué maná se usó para pagar los símbolos de maná híbrido de su coste.
- La primera y segunda habilidades de la Pesadumbre verifican si se usaron al menos dos manás de los colores adecuados para pagar el coste de la Pesadumbre. No importa si se usaron más de dos manás de ese color; el efecto no se multiplica.
- Si se copia este hechizo, no se habrá usado maná de ningún color para la copia, sin importar los colores del maná que se usó para el hechizo original.

---

### Piedra de encuentro

{4}

Artefacto

En cuanto este artefacto entre, elige un tipo de criatura.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos del tipo elegido.

Cuando este artefacto entre y al comienzo de tu mantenimiento, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta del tipo elegido, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. Si no pones la carta en tu mano, puedes ponerla en tu cementerio.

- 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 segunda habilidad de la Piedra de encuentro solo se aplica al maná genérico del coste total de los hechizos que lanzas del tipo elegido.
- No tienes que mostrar la carta que ves con la tercera habilidad de la Piedra de encuentro incluso si es una carta del tipo elegido. Si decides no mostrarla de esta manera, puedes ponerla en tu cementerio igualmente.

---

### Pionera de Pinchedo

{3} {G}

Criatura — Caballero kithkin

3/5

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

Mientras otra criatura haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno, esta criatura obtiene +2/+0.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea la Pionera de Pinchedo, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que la Pionera de Pinchedo deje de estar bloqueada.

Planes de asalto

{3} {R} {G}

Encantamiento

Cada hechizo que no sea criatura que lances tiene la habilidad de conspirar. *(En cuanto lances un hechizo que no sea criatura, puedes girar dos criaturas enderezadas que controles que compartan un color con él. Cuando lo hagas, cópialo y puedes elegir nuevos objetivos para la copia. Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Si un hechizo tiene varias copias de la habilidad de conspirar (quizá porque controlas varias copias de los Planes de asalto), puedes elegir pagar por cada una de esas habilidades individualmente. Cada habilidad de conspirar se dispara solo si giras dos criaturas específicamente para esa habilidad.
- Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si 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 la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la habilidad disparada de la habilidad de conspirar que crea una copia del hechizo) no se dispararán.
- 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.

Pobre nauseabunda

{2} {B}

Criatura — Trasgo

4/2

Cuando esta criatura muera, si tenía un contador -1/-1 sobre ella, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario y pierde todas las habilidades.

- El efecto de la última habilidad de la Pobre nauseabunda que hace que pierda todas las habilidades dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.

---

Pollo graznasador

{3} {R}

Criatura — Elemental

\*/4

Daña dos veces.

*Vivido* — La fuerza del Pollo graznasador es igual a la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

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

---

Prender la llama interior

{3} {R}

Conjuro estirpe — Elemental

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que tiene la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, sacrifica esta ficha”.

Retrospectiva—{1} {R}, contemplar tres Elementales.  
(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala. Para contemplar un Elemental, elige un Elemental que controlas o muestra una carta de Elemental de tu mano.)

- La ficha creada con Prender la llama interior copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- 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.
- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos de cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.



- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.
- Para contemplar tres Elementales, puedes mostrar tres cartas de Elemental de tu mano, elegir tres Elementales que controlas en el campo de batalla o mostrar y elegir cualquier combinación de un total de tres. No puedes contemplar el mismo objeto más de una vez para pagar este coste.

Prismagresor

{4} {G} {G}

Criatura — Elemental

6/6

Arrolla.

*Vívido* — Cuando esta criatura entre, hasta X criaturas objetivo que controlas obtienen +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

- El valor de X se calcula cuando se dispara la última habilidad del Prismagresor con el propósito de definir la mayor cantidad de criaturas objetivo. Se calcula de nuevo cuando la habilidad se resuelve para determinar la cantidad de la bonificación a la fuerza y la resistencia.

Prodigio explosiva

{1} {R}

Criatura — Mago elemental

1/1

*Vívido* — Cuando esta criatura entre, hace X puntos de daño a la criatura objetivo que controla un oponente, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

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

Reclusión floral

{1} {U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando esta Aura entre, gira la criatura encantada.

La criatura encantada no se puede enderezar y no pueden ponerse contadores sobre ella.

- El efecto de la última habilidad de la Reclusión floral no remueve contadores que ya están sobre la criatura encantada.
- Si el coste de una habilidad o el coste adicional de un hechizo requiere que se enderece una criatura encantada con la Reclusión floral o que se pongan contadores sobre ella, ese coste no se puede pagar. Si un hechizo o habilidad que se resuelva dice que un jugador puede enderezar esa criatura o poner contadores sobre ella, ese jugador no puede elegir hacerlo.
- Si un efecto de reemplazo permite a un jugador modificar o reemplazar un evento enderezando una criatura encantada con la Reclusión floral o poniendo contadores sobre ella, ese jugador puede aplicar ese efecto de

reemplazo, pero no obtendrá contadores. Si el evento original se sustituye por completo, el evento original no sucederá.

- El daño de una fuente con la habilidad de debilitar o infectar no tiene ningún efecto sobre una criatura encantada con la Reclusión floral. No se ponen contadores -1/-1 sobre ella y no se le marca ningún daño. El daño se hace de todas formas en lo que respecta a los efectos que se fijan en el daño, como la habilidad de vínculo vital.

---

Refugiente altruista

{3} {G} {G}

Criatura — Guerrero elfo

4/2

Destello.

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.*)

Cuando esta criatura entre, elige un tipo de criatura. Los otros permanentes que controlas de ese tipo ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno.

- Eliges el tipo de criatura en cuanto la última habilidad del Refugiente altruista se resuelve. Una vez que la habilidad empieza a resolverse, los jugadores no pueden responder a la elección ni realizar ninguna acción hasta que la habilidad termine de resolverse.

---

Regalailusiones

{1} {U}

Criatura — Hechicero hada

1/2

Destello.

Vuela.

Cuando esta criatura entre, elige hasta una otra criatura objetivo. Hasta el final del turno, esa criatura tiene una fuerza y resistencia base de 4/4 y gana todos los tipos de criatura.

- La última habilidad del Regalailusiones sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura afectada a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
  - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto de Suplicar a Eirdu, se aplicarán a la criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.
-

Reinos eclipsados

Tierra

En cuanto esta tierra entre, elige Elemental, Elfo, Hada, Gigante, Trasgo, Kithkin, Tritón o Pueblo-arbóreo.

{T}: Agrega {C}.

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

- Las fuentes del tipo de criatura elegido incluyen todos los objetos con el subtipo elegido. Por ejemplo, si eliges Kithkin, puedes usar el maná para activar la habilidad de un permanente Kithkin que controlas o de una carta de Kithkin en tu mano o cementerio.

---

Reivindicar la perfección

{1} {G}

Conjuro

La criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno. Hace una cantidad de daño igual a su fuerza a hasta una criatura objetivo que controla un oponente.

- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto Reivindicar la perfección intente resolverse, la criatura que controlas no hará daño.

---

Respiraderos de vapor

Tierra — Isla montaña

(*{T}: Agrega {U} o {R}.*)

En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

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

---

Respuesta del Valle Elendra

{2} {U} {U}

Instantáneo

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Contrarresta todos los hechizos que controlan tus oponentes y todas las habilidades que controlan tus oponentes. Crea una ficha de criatura Hada azul y negra 1/1 con la habilidad de volar por cada hechizo y habilidad contrarrestados de esta manera.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a la Respuesta del Valle Elendra. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, la Respuesta del Valle Elendra no será contrarrestada, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

- La Respuesta del Valle Elendra solo contrarresta hechizos, habilidades activadas y habilidades disparadas que controlan tus oponentes que ya están en la pila. No impide que los hechizos se lancen ni que las habilidades se activen o se disparen más adelante en el turno, y no tiene efecto sobre las actividades estáticas.
- Las habilidades activadas están escritas como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y tripular) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en sus textos recordatorios.
- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como movilizar (del lanzamiento *Tarkir: tormenta dracónica*) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La Respuesta del Valle Elendra no puede hacer objetivo a habilidades de maná. Una habilidad de maná activada es aquella que puede agregar maná en cuanto se resuelve, no tiene un objetivo y no es una habilidad de lealtad. Una habilidad de maná disparada es aquella que puede agregar maná en cuanto se resuelve y se dispara por una habilidad de maná activada.

#### Retención liminal

{3} {W}

#### Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, exilia hasta un permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente hasta que este encantamiento deje el campo de batalla. Ganas 2 vidas.

- Si Retención liminal deja el campo de batalla antes de que su habilidad se resuelva, el permanente objetivo que no sea tierra no será exiliado. Ganarás vidas de todas formas si ese permanente sigue siendo un objetivo legal.
- 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.

#### Reunión celestial

{X} {G}

#### Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes elegir un tipo de criatura y contemplar dos criaturas de ese tipo.

Busca en tu biblioteca una carta de criatura con valor de maná de X o menos, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja. Si se pagó el coste adicional de este hechizo y la carta mostrada es del tipo elegido, pon esa carta en el campo de batalla en vez de ponerla en tu mano.

- Si una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.
- Para contemplar dos criaturas de un tipo de criatura especificado, puedes mostrar dos cartas de criatura de ese tipo de tu mano, elegir dos criaturas que controlas de ese tipo en el campo de batalla o mostrar una carta y elegir una criatura en el campo de batalla.
- En particular, la instrucción de contemplar de la Reunión celestial está limitada a criaturas. No te permite contemplar cartas de estirpe ni permanentes de estirpe, que sí están permitidos para la mayoría de instrucciones de contemplar.

Rhys, el Eterno

{1}{W}

Criatura legendaria — Guerrero elfo

2/2

Destello.

Cuando Rhys entre, otra criatura objetivo que controlas gana la habilidad de persistir hasta el final del turno.

*(Cuando muera, si no tenía contadores -1/-1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador -1/-1 sobre ella.)*

{W}, {T}: Remueve cualquier cantidad de contadores de la criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- Si la criatura objetivo muere pero esa carta deja el cementerio antes de que se resuelva la habilidad de persistir, no regresará al campo de batalla.
- Si una criatura tiene contadores +1/+1 y contadores -1/-1 sobre ella, las acciones basadas en estado remueven la misma cantidad de cada uno para que solo tenga uno de esos tipos de contadores sobre ella. La habilidad de persistir de una criatura puede traerla de vuelta de nuevo si sus contadores -1/-1 se removieron de esta manera.
- Si una criatura con la habilidad de persistir que tiene contadores +1/+1 sobre ella recibe suficientes contadores -1/-1 para ser destruida por daño letal o puesta en el cementerio de su propietario por tener 0 o menos de resistencia, la habilidad de persistir no se disparará y la carta no regresará al campo de batalla. Eso es porque la habilidad de persistir verifica la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla, y en ese momento todavía tenía contadores -1/-1 sobre ella.

Saltalava

{3}{R}

Criatura — Elemental

4/4

Todas las criaturas tienen la habilidad de prisa.

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

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

Sáñar, Innovación de primero

{2} {U/R} {U/R}

Criatura legendaria — Mago trasgo

2/4

*Vívido* — Al comienzo de tu primera fase principal, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres X cartas que no sean tierra, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas. Por cada uno de esos colores, puedes exiliar una carta de ese color de entre las cartas mostradas. Luego baraja. Puedes lanzar las cartas exiliadas este turno.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la habilidad de Sáñar.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo lanzar cartas de esta manera. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de conjuro, solo puedes lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

---

Saqueo violento

{1} {R}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +3/+2 hasta el final del turno. Crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color".*)

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

---

Sauce cosechón

{1} {W/B} {W/B} {W/B}

Criatura — Clérigo pueblo-arbóreo

3/6

Vínculo vital.

Esta criatura entra con dos contadores -1/-1 sobre ella.

{1} {W/B}, remover dos contadores de esta criatura:

Regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Activa esto solo como un conjuro.

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

---

Secuestro de cabra

{2} {R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Si esa criatura es una Cabra, también obtiene +3/+0 hasta el final del turno.

- El Secuestro de cabra puede hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que esté enderezada o una que ya controles.
- Para determinar si la criatura objetivo obtiene +3/+0, fíjate en sus tipos de criatura después de que ganes su control, la endereces y le des la habilidad de prisa. Si en este momento no es una Cabra, no obtendrá +3/+0 aunque se convierta en una Cabra más adelante en el turno. Si en este momento es una Cabra, obtendrá +3/+0 aunque deje de ser una Cabra más adelante en el turno.
- Cabra es un tipo de criatura. Ten en cuenta que las criaturas con la habilidad de cambiaformas son Cabras (si están como cabras o no es algo subjetivo que escapa a las capacidades de este reglamento).

#### Seguidores de la Vigilia Lunar

{2} {G} {G}

Criatura — Druida elfo

0/0

Arrolla.

Esta criatura obtiene +1/+1 por cada criatura que controlas y por cada carta de criatura en tu cementerio.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a los Seguidores de la Vigilia Lunar puede convertirse en letal si la cantidad de criaturas que controlas o de cartas de criatura en tu cementerio cambia.

#### Subcorrientes prismáticas

{3} {G}

Encantamiento

*Vívido* — Cuando este encantamiento entre, busca en tu biblioteca hasta X cartas de tierra básica, donde X es la cantidad de colores entre los permanentes que controlas.

Muestra esas cartas, ponlas en tu mano y luego baraja.

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

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la primera habilidad de las Subcorrientes prismáticas.
- El efecto de la última habilidad de las Subcorrientes prismáticas es acumulativo con efectos similares. Por ejemplo, si controlas dos copias de las Subcorrientes prismáticas, podrás jugar tres tierras durante cada uno de tus turnos.

#### Suprimidora maléfica

{1} {R}

Criatura — Mago trasgo

2/2

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Rebatir—Pagar 2 vidas.

Los hechizos que controlas no pueden ser contrarrestados.

Las otras criaturas que controlas tienen “Rebatir—Pagar 2 vidas”.

- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a cualquier hechizo que no se puede contrarrestar. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, el hechizo que no se puede contrarrestar no será contrarrestado, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.

Sygg, Sabiduría del Vinoerrante

{1} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

2/2

Sygg no puede ser bloqueado.

Siempre que esta criatura entre o se transforme en Sygg,

Sabiduría del Vinoerrante, la criatura objetivo gana

“Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador o planeswalker, roba una carta” hasta el final del turno.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar

{W}. Si lo haces, transforma a Sygg.

//

Sygg, Escudo del Lagrimaerrante

Criatura legendaria — Bribón tritón

2/2

Sygg no puede ser bloqueado.

Siempre que esta criatura se transforme en Sygg, Escudo

del Lagrimaerrante, la criatura objetivo que controlas

gana la habilidad de protección contra cada color hasta tu próximo turno.

Al comienzo de tu primera fase principal, puedes pagar

{U}. Si lo haces, transforma a Sygg.

- “Protección contra cada color” es la abreviación de protección contra blanco, contra azul, contra negro, contra rojo y contra verde. Incoloro no es un color.

Tam, Sensatez de primero

{1} {G/U}

Criatura legendaria — Hechicero gorgona

2/2

Cada otra criatura que controlas tiene la habilidad de antimaleficio contra cada uno de sus colores.

{T}: La criatura objetivo que controlas es de todos los colores hasta el final del turno.

- “Antimaleficio contra cada color” es la abreviación de antimaleficio contra blanco, contra azul, contra negro, contra rojo y contra verde. Incoloro no es un color.

Tambor de hoja primaveral

{1}

Artefacto

{T}, girar una criatura enderezada que controlas: Agrega un maná de cualquier color.



- Puedes girar una criatura que no haya estado bajo tu control desde que empezó tu turno más reciente para activar la habilidad del Tambor de hoja primaveral.

Tejedor de Dundoolin

{1} {G}

Criatura — Druida kithkin

2/1

Cuando esta criatura entre, si controlas tres o más criaturas, regresa la carta de permanente objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Si no controlas tres o más criaturas inmediatamente después de que el Tejedor de Dundoolin entre, su habilidad no se disparará. Si no controlas tres o más criaturas en cuanto la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No importa si las criaturas que controlas cuando la habilidad se resuelve no son las mismas que las que controlabas cuando se disparó.

Tía de la reliquia familiar

{2} {B}

Criatura — Brujo trasgo

4/4

Esta criatura entra con dos contadores -1/-1 sobre ella.

Siempre que otra criatura que controlas muera, escruta 1 y luego remueve un contador -1/-1 de esta criatura. *(Para escrutar 1, mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes ponerla en tu cementerio.)*

- Si la Tía de la reliquia familiar muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas que controlas, su última habilidad se disparará por cada una de esas otras criaturas.

Tirano de la loma espina rocosa

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

6/6

Vuela.

Debilitar. *(Esta fuente hace daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1.)*

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro con un solo objetivo, puedes copiarlo. Si lo haces, esos hechizos ganan la habilidad de debilitar.

Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Cualquier cantidad de daño hecha a criaturas por una fuente con la habilidad de debilitar, ya sea daño de combate o daño que no sea de combate, se hace en forma de contadores -1/-1.
- La copia tendrá el mismo objetivo a menos que elijas nuevos. Si cambias el objetivo, el nuevo objetivo debe ser legal.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.

- Si el hechizo copiado tiene una X cuyo valor fue determinado al lanzarlo, la copia tiene el mismo valor de X.
- No puedes elegir pagar ningún coste adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la habilidad disparada de la habilidad de conspirar que crea una copia del hechizo) no se dispararán.

#### Torques de piroescarcha

{1} {U}

Artefacto

En cuanto este artefacto entre, elige un tipo de criatura.

Siempre que un permanente que controlas del tipo elegido entre, pon un contador de carga sobre este artefacto.

{T}, remover tres contadores de carga de este artefacto:

Cuando lances el próximo hechizo de instantáneo o de conjuro este turno, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

- Si el hechizo tiene objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Los nuevos objetivos deben ser legales.
- Si el hechizo copiado es modal (o sea, dice “Elige uno:” o algo parecido), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si el hechizo copiado divide daño o distribuye contadores entre una cantidad de objetivos, la división y la cantidad de objetivos no pueden cambiarse. Si eliges objetivos nuevos, debes elegir la misma cantidad de objetivos.
- Si 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 la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- La copia se crea en la pila, así que no se “lanza”. Las habilidades que se disparan cuando un jugador lanza un hechizo (como la habilidad disparada de la habilidad de conspirar que crea una copia del hechizo) no se dispararán.

#### Trastadas de boggart

{2} {B}

Encantamiento stirpe — Trasgo

Cuando este encantamiento entre, puedes perjudicar 1. Si lo haces, crea dos fichas de criatura Trasgo negras y rojas 1/1. *(Para perjudicar 1, pon un contador -1/-1 sobre una criatura que controlas.)*

Siempre que una criatura Trasgo que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- Si las Trastadas de boggart van a un cementerio desde el campo de batalla al mismo tiempo que una o más criaturas Trasgo que controlas mueren, su última habilidad se disparará por cada una de esas criaturas Trasgo.

Trenzallamas

{1} {R}

Criatura — Bardo elemental

2/2

{T}: Agrega dos manás de cualquier combinación de colores. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Elemental o activar habilidades de fuentes Elemental.

- Las “fuentes Elemental” incluyen cualquier objeto con el tipo de criatura Elemental. Por ejemplo, puedes usar el maná para activar la habilidad de un permanente Elemental que controlas o de una carta de Elemental en tu mano o cementerio.

Tumba cubierta de hierbas

Tierra — Pantano bosque

(*{T}: Agrega {B} o {G}.*)

En cuanto esta tierra entre, puedes pagar 2 vidas. Si no lo haces, entra girada.

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

Viajantes de llamas gemelas

{2} {U} {R}

Criatura — Mago elemental

3/3

Vuela.

Si se dispara una habilidad disparada de otro Elemental que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave, como movilizar (del lanzamiento *Tarkir: tormenta dracónica*) son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios. Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de la criatura Viajantes de llamas gemelas. Por ejemplo, una criatura Elemental 1/1 que entre bajo tu control “con un contador +1/+1 sobre ella” no obtendrá un contador +1/+1 adicional.
- La habilidad de la criatura Viajantes de llamas gemelas tampoco afecta a las habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre” o “en cuanto [esta criatura] se ponga boca arriba”.
- La habilidad de la criatura Viajantes de llamas gemelas no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.

- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma. Por ejemplo, si se dispara dos veces la habilidad de entra al campo de batalla del Arcanista de élite, se exilian dos cartas. El valor de X en el coste de activación de la otra habilidad del Arcanista de élite es la suma de los valores de maná de las dos cartas. En cuanto la habilidad se resuelva, puedes crear copias de ambas cartas y lanzar una, las dos o ninguna de las copias en cualquier orden.

Vivaces y fuertotes

{4} {G}

Conjuro

Elige dos criaturas que controlas. Robas X cartas y las criaturas elegidas obtienen +X/+X y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno, donde X es la diferencia entre las fuerzas de esas criaturas.

- Para encontrar la diferencia entre la fuerza de las criaturas elegidas, resta el número más pequeño de ellas al más grande. Por ejemplo, la diferencia entre la fuerza de una criatura 3/3 y de una criatura 5/3 es 2.
- Si controlas solo una criatura en cuanto Vivaces y fuertotes se resuelve, elegirás esa criatura. X será 0, pero la criatura elegida ganará la habilidad de arrollar.

Vivero de retoños

{6} {G} {G}

Encantamiento

Afinidad por Bosques. *(Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada Bosque que controlas.)*

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, crea una ficha de criatura Pueblo-arbóreo verde 3/4 con la habilidad de alcance.

{1} {G}, exiliar este encantamiento: Los Pueblo-arbóreos y Bosques que controlas ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- Una habilidad de aterrizaje se dispara siempre que una tierra que controlas entre por el motivo que sea. Se dispara siempre que juegues una tierra, así como siempre que un hechizo o habilidad ponga una tierra en el campo de batalla bajo tu control.
- Una habilidad de aterrizaje no se dispara si un permanente que ya esté en el campo de batalla se convierte en una tierra.
- Siempre que una tierra que controlas entre, se disparará cada habilidad de aterrizaje de los permanentes que controlas. Puedes ponerlas en la pila en cualquier orden. La última habilidad que pongas en la pila será la primera en resolverse. Como resultado, puedes hacer que esas habilidades se resuelvan en el orden que elijas.

Voz de la escarcha de Tanufel  
{3} {U}  
Criatura — Hechicero elemental  
2/4  
Siempre que lances un hechizo con valor de maná de 4 o más, roba una carta.

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

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE INVITADOS ESPECIALES DE *LORWYN ECLIPSADO*

Arrecife despertado  
{1} {G} {U}  
Criatura — Elemental  
1/1  
Siempre que esta criatura u otro Elemental que controlas entre, mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta de tierra, puedes ponerla en el campo de batalla girada. Si no pones la carta en el campo de batalla, ponla en tu mano.

- Si pones la carta en tu mano, no tienes que mostrarla. Tampoco tienes que decirle a tu oponente si es una carta que no es tierra o una carta de tierra que decidiste no poner en el campo de batalla girada.

---

Druida devoto  
{1} {G}  
Criatura — Druida elfo  
0/2  
{T}: Agrega {G}.  
Poner un contador -1/-1 sobre esta criatura: Endereza esta criatura.

- Pones el contador -1/-1 sobre el Druida devoto como un coste para activar su habilidad, no cuando se resuelve. Si pagar el coste hace que el Druida devoto tenga 0 de resistencia, va a tu cementerio antes de que puedas enderezarlo y antes incluso de que puedas pagar el coste de nuevo.
  - Si no puedes poner contadores -1/-1 sobre el Druida devoto (debido a un efecto como el de la Solemnidad), no puedes activar su segunda habilidad. Si puedes poner contadores sobre él, pero esto se ve modificado por un efecto (como el de la Visir de los remedios), puedes activar la habilidad incluso si pagar el coste hace que no se ponga ningún contador sobre el Druida devoto.
-

Elixir de los mil años

{3}

Artefacto

Puedes activar las habilidades de las criaturas que controlas como si esas criaturas tuvieran la habilidad de prisa.

{1}, {T}: Endereza la criatura objetivo.

- El Elixir de los mil años no otorga realmente la habilidad de prisa a las criaturas que controlas, ni te permite atacar con ellas como si tuvieran la habilidad de prisa.

---

Espejismo de calor

{2} {R}

Conjuro

Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo, excepto que tiene la habilidad de prisa y “Al comienzo del paso final, exilia esta ficha”.

- La ficha creada con el Espejismo de calor copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, con las excepciones detalladas (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de la ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra como lo que sea que esté copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- 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.

---

Fuerza regia

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

Criatura — Elemental

5/5

Cuando esta criatura entre, roba una carta por cada criatura verde que controlas.

- Si la Fuerza regia sigue en el campo de batalla en cuanto su habilidad disparada se resuelve, su habilidad la contará a sí misma.

---

Manamorfosis

{1} {R/G}

Instantáneo

Agrega dos manás de cualquier combinación de colores.

Roba una carta.

- Eliges qué color o colores de maná agregar antes de robar una carta.

---

Pandilla enlazaniebla

{3} {U}

Criatura — Hechicero hada

4/4

Destello.

Vuela.

Amparar un Hada.

Cuando se ampare un Hada con esta criatura, gira todas las tierras que controla el jugador objetivo.

- La habilidad de amparar representa dos habilidades disparadas. “Amparar un [objeto]” significa “Cuando este permanente entre, sacrifícalo a menos que exilies otro [objeto] que controlas” y “Cuando este permanente deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario”.

---

Pináculo helicoidal

{G}

Encantamiento

Velo.

{X}: Pon X contadores de torre sobre este encantamiento.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay 100 o más contadores de torre sobre este encantamiento, ganas el juego.

- La habilidad disparada del Pináculo helicoidal tiene una cláusula del “‘si’ interviniente”. Esto significa que (1) la habilidad no se disparará a menos que el Pináculo helicoidal ya tenga 100 o más contadores de torre sobre él en cuanto empieza tu mantenimiento y que (2) la habilidad no hará nada si el Pináculo helicoidal perdió suficientes contadores para tener menos de 100 sobre él cuando la habilidad se resuelve.
- Si el Pináculo helicoidal deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, verifica la cantidad de contadores que hubiera sobre él tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

---

Profetas de Vinoerrante

{4} {U} {U}

Criatura — Hechicero tritón

4/4

Amparar un Tritón.

Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificar un Tritón. Si lo haces, juega un turno adicional después de este.

- La habilidad de amparar representa dos habilidades disparadas. “Amparar un [objeto]” significa “Cuando este permanente entre, sacrifícalo a menos que exilies otro [objeto] que controlas” y “Cuando este permanente deje el campo de batalla, regresa la carta exiliada al campo de batalla bajo el control de su propietario”.
-

Sirviente del pintor

{2}

Criatura artefacto — Espantapájaros

1/3

En cuanto esta criatura entre, elige un color.

Todas las cartas que no estén en el campo de batalla, los hechizos y los permanentes son del color elegido además de sus otros colores.

- Esta habilidad afecta a todas las cartas en todas las zonas de juego, todas las fichas en el campo de batalla y todas las copias de hechizos en la pila, sin importar quién las controla o quién es su propietario.
- Esta habilidad no sobrescribe ningún color anterior. En vez de eso, agrega otro color.
- Los efectos de varias copias del Sirviente del pintor son acumulativos.
- Mientras el Sirviente del pintor esté en el campo de batalla, un efecto que cambia los colores de un objeto sobrescribirá el efecto del Sirviente del pintor. Por ejemplo, lanzar unas Centellas cerúleas a una criatura hará que esta se vuelva azul, sin importar el color elegido por el Sirviente del pintor.
- Cada carta se convierte en un nuevo objeto en cuanto cambia de zona, por lo que este efecto se aplicará a cada carta desde cero en la nueva zona. Las habilidades de reemplazo de cambio de zona que se fijan en el nuevo color (como “los permanentes [color] entran girados”) no funcionarán porque esos efectos se aplican en cuanto la carta está entrando en la nueva zona. Las habilidades disparadas de cambio de zona que se fijan en el nuevo color (como “cuando un permanente [color] entre” o “cuando lances un hechizo [color]”) funcionarán porque esos efectos se aplican después de que la carta ya esté en su nueva zona.
- Si algo afectado por el Sirviente del pintor fuese normalmente incoloro, solo será del nuevo color. No puede ser del nuevo color e incoloro.

---

Visionaria coronarbórea

{G} {G}

Criatura — Druida elfo

1/1

Los otros Elfos que controlas obtienen +1/+1.

Siempre que lances un hechizo de Elfo, puedes pagar

{G}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad de la Visionaria coronarbórea se dispara cuando lanzas un hechizo de Elfo y se resuelve antes de que ese hechizo se resuelva. Puedes pagar {G} para robar una carta incluso si el hechizo fue contrarrestado o si la Visionaria coronarbórea fue removida del campo de batalla en respuesta a ello.

---

## NOTAS DE LAS NUEVAS CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *LORWYN ECLIPSADO*



Alborozo

{5} {G}

Criatura — Encarnación elemental

5/5

Cuando esta criatura entre, las criaturas que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

Replicar {7} {G} {G}. ({7} {G} {G}), exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)

- Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad de replicar. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), 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.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

---

Bosque bañado por la lluvia

Tierra — Bosque isla

({T}: Agrega {G} o {U}.)

Esta tierra entra girada.

Ciclo {2}. ({2}, descartar esta carta: Roba una carta.)

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como Cuidar de las ramitas no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).
-

Cabra secuestradiza

{1} {B}

Criatura — Cabra

0/5

{1}: Roba una carta. Gana el control de esta criatura y pon un contador -1/-1 sobre ella. Solo tus oponentes pueden activar esta habilidad y solo como un conjuro. Cuando esta criatura muera, si tenía uno o más contadores -1/-1 sobre ella, su propietario roba esa misma cantidad de cartas y cada otro jugador pierde esa misma cantidad de vidas.

- Solo los oponentes del controlador de la Cabra secuestradiza pueden activar su primera habilidad. En lo que respecta a la primera habilidad, no importa quién sea el propietario de la Cabra secuestradiza.

---

Cenizeida, la Ilimitada

{2} {R}

Criatura legendaria — Mago elemental

2/3

Los hechizos de permanente Elemental que lances desde tu mano ganan la habilidad de evocar {4} en cuanto los lanzas. *(Si lanzas un hechizo por su coste de evocar, sacrifícalo cuando entre.)*

Siempre que sacrifiques un Elemental que no sea ficha, crea una ficha que es una copia de él. La ficha gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Al comienzo de tu próximo paso final, sacrifícala a menos que pagues {W} {U} {B} {R} {G}.

- Cenizeida, la Ilimitada ha recibido una actualización de su texto de Oracle. El texto actualizado es el que aparece aquí. Específicamente, un hechizo de permanente Elemental que lances desde tu mano mantendrá la habilidad de evocar que ganó incluso si Cenizeida deja el campo de batalla antes de que ese hechizo se resuelva. Para una explicación más detallada, mira el boletín de actualización de *Lorwyn eclipsado* [aquí](#).
  - La ficha creada con la última habilidad de Cenizeida copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original y nada más (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente estaba girado o enderezado, si tenía contadores sobre él o si hay Auras o Equipos anexados a él, ni copia efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente copiado tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si el permanente copiado estaba 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 copiado también funcionará.
-

Férrafor, tejo joven

{6} {G}

Criatura legendaria — Druida pueblo-arbóreo

4/7

Cuando Férrafor entre, crea una cantidad de fichas de criatura Saprolín verdes 1/1 igual a la cantidad de contadores entre las criaturas que controla el jugador objetivo.

{T}: Duplica la cantidad de cada tipo de contador sobre la criatura objetivo.

- Usa la cantidad de contadores sobre las criaturas que controla el jugador objetivo cuando la primera habilidad de Férrafor se resuelve para determinar cuántos Saprolines se crean.
- Para duplicar la cantidad de cada tipo de contador sobre una criatura, pon otro contador sobre ella por cada contador que ya tenga. Los efectos que interactúan con contadores que se ponen sobre criaturas se aplican según corresponda.

---

Herramientas de mimbrero

{3}

Artefacto

Siempre que uno o más contadores -1/-1 se pongan sobre una criatura, pon un contador de carga sobre este artefacto.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{5}, {T}, sacrificar este artefacto: Crea X fichas de criatura artefacto Espantapájaros incoloras 2/2 giradas, donde X es la cantidad de contadores de carga sobre este artefacto.

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

---

Impulsividad

{6} {R}

Criatura — Encarnación elemental

7/5

Cuando esta criatura entre, puedes lanzar la carta de instantáneo o de conjuro objetivo desde un cementerio sin pagar su coste de maná. Si ese hechizo fuera a ir a un cementerio, en vez de eso, exílialo.

Replicar {7} {R} {R}. ({7} {R} {R}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)

- Si eliges lanzar la carta de instantáneo o de conjuro, lo haces mientras la primera habilidad de la Impulsividad se resuelve y sigue 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.
- Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad de replicar. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), 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.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

---

#### Lamentación

{5} {B}

Criatura — Encarnación elemental

5/4

Cuando esta criatura entre, destruye la criatura objetivo que controla un oponente. Ganas 3 vidas.

Replicar {6} {B} {B}. (*{6} {B} {B}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.*)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad de la Lamentación intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás vidas.
- Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.

- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad de replicar. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), 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.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

Masa de Misterios

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

Criatura legendaria — Elemental

5/5

Daña primero, vigilancia, arrolla.

Al comienzo del combate en tu turno, otro Elemental objetivo que controlas gana la habilidad de miriada hasta el final del turno. *(Siempre que ataque, por cada oponente que no sea el jugador defensor, puedes crear una ficha que es una copia que está girada y atacando a ese jugador o a un planeswalker que controla. Exilia las fichas al final del combate.)*

- 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 las fichas entren. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre” o “[esta criatura] 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 por cada ficha si está atacando al jugador o a un planeswalker que controla.

Pacto de puca

{2} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que controlas con un contador sobre ella muera, puedes regresar de tu cementerio a tu mano otra carta de permanente objetivo con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores sobre esa criatura. Haz esto solo una vez por turno.

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

Pertenencia

{5} {W}

Criatura — Encarnación elemental

6/6

Cuando esta criatura entre, crea tres fichas de criatura

Metamorfo incoloras 1/1 con la habilidad de

cambiaformas. *(Son de todos los tipos de criatura.)*

Replicar {6} {W} {W}. *({6} {W} {W}, exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede.*

*Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.)*

- Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad de replicar. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.

- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), 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.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

---

#### Saqueadores de aldeas

{3} {R} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

5/5

Debilitar. (*Esta fuente hace daño a las criaturas en forma de contadores -1/-1.*)

Cuando esta criatura entre, hace 1 punto de daño a cada criatura que controlan tus oponentes.

Siempre que una criatura que controla un oponente con un contador sobre ella muera, creas una ficha de Tesoro girada.

- La habilidad de debilitar se aplica a cualquier daño hecho a criaturas por los Saqueadores de aldeas. Esto incluye el daño de combate, así como cualquier cosa que provoque que haga daño que no sea de combate, como el efecto de su segunda habilidad.

---

#### Sombra del Crepúsculo

{4} {B}

Conjuro

Remueve cualquier cantidad de contadores de entre los permanentes en el campo de batalla. Robas cartas y pierdes una cantidad de vidas igual a la cantidad de contadores removidos de esta manera.

- La Sombra del Crepúsculo te permite remover contadores de permanentes controlados por cualquier jugador, no solo permanentes que controlas.
-

Subterfugio

{4} {U}

Criatura — Encarnación elemental

3/5

Cuando esta criatura entre, la criatura objetivo gana la habilidad de volar y “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba esa misma cantidad de cartas” hasta el final del turno.

Replicar {7} {U} {U}. ({7} {U} {U}), *exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia que ataca a ese oponente este turno, si puede. Ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro.*)

- Replicar es una habilidad activada que funciona desde el cementerio. “Replicar [coste]” significa “[Coste], exiliar esta carta de tu cementerio: Por cada oponente, crea una ficha que es una copia de esta carta que ataca a ese oponente este turno, si puede. Las fichas ganan la habilidad de prisa. Sacrificalas al comienzo del próximo paso final. Activa esto solo como un conjuro”.
- Exiliar la carta con la habilidad de replicar es un coste para activar la habilidad de replicar. Una vez que anuncies que la activas, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines. No pueden intentar remover la carta de tu cementerio para impedirte pagar el coste.
- Los oponentes que han dejado el juego no se cuentan al determinar cuántas fichas crear.
- Las fichas copian únicamente lo que hay en la carta original. Los efectos que modificaban a esa criatura cuando estaba anteriormente en el campo de batalla no se copiarán.
- Cada ficha debe atacar si puede al jugador apropiado.
- Si una de las fichas no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), 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.
- Si un efecto impide que una ficha ataque a un jugador específico, esa ficha puede atacar a cualquier jugador, planeswalker o batalla, o no atacar. Si un efecto impide que la ficha ataque a un jugador específico a menos que se pague un coste, no tienes que pagar ese coste a menos que quieras atacar a ese jugador.
- Si una de las fichas está de alguna manera bajo el control de otro jugador cuando la habilidad disparada retrasada se resuelve, no puedes sacrificar esa ficha. Permanece en el campo de batalla indefinidamente, incluso si más adelante vuelves a ganar el control.

---

Veneraciones de la tumba

{3} {B}

Encantamiento

Cuando este encantamiento entre, te conviertes en el monarca.

Al comienzo de tu paso final, si eres el monarca, regresa hasta una carta de criatura objetivo de tu cementerio a tu mano.

Siempre que una criatura que controlas muera, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.



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

---

Verdor empapado  
 Tierra — Bosque isla  
 (*{T}*: *Agrega {G} o {U}.*)  
 Esta tierra entra girada a menos que controles dos o más  
 tierras básicas.

- Esta tierra tiene dos tipos de tierra básica. No es una tierra básica en sí misma, así que cartas como Cuidar de las ramitas no podrán encontrarla. Sin embargo, sí que tiene los tipos de tierra apropiados para efectos como el del Pueblo de Kishla (de la colección *Tarkir: tormenta dracónica*).

---

Magic: The Gathering, Magic, Eldraine, Ixalan, Cruce de Truenos, Bloomburrow, Duskmourn, Tarkir y Lorwyn son propiedad de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2026 Wizards. Las demás marcas registradas son propiedad de sus respectivos dueños.