

Notas de la colección *El trono de Eldraine*

Recopiladas por Eli Shiffirin, con contribuciones de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 20 de septiembre de 2019

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no encuentras lo que buscas, contáctanos en [Support.Wizards.com](https://support.wizards.com).

La sección “Notas generales” incluye información del lanzamiento y explica los conceptos y mecánicas de la colección.

La sección “Notas de cartas específicas” contiene 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

Información del lanzamiento

La colección *El trono de Eldraine* es legal para juego construido sancionado a partir de su fecha de lanzamiento oficial: el viernes, 4 de octubre de 2019. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Gremios de Rávnica*, *La lealtad de Rávnica*, *La Guerra de la Chispa*, *Colección básica 2020* y *El trono de Eldraine*.

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

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

Nueva mecánica: cartas de aventurero

La colección *El trono de Eldraine* contiene un nuevo estilo de cartas. Las cartas de aventurero son cartas de criatura, pero cada una tiene un conjunto de características alternativas en un marco debajo de la imagen, a la izquierda del cuadro de texto. Puedes lanzar la carta como su Aventura correspondiente; si lo haces, podrás lanzarla como criatura más adelante.

Matagigantes

{W}

Criatura — Plebeyo humano

1/2

{1} {W}, {T}: Gira la criatura objetivo.

//

Talar

{2} {W}

Instantáneo — Aventura

Destruye la criatura objetivo con fuerza de 4 o más.

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

- Una carta de aventurero es una carta de criatura en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, el Matagigantes es una carta de criatura blanca con un coste de maná convertido de 1. No puede ser objetivo de la habilidad disparada del Santuario místico.
- Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su coste de maná convertido y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si el Matagigantes es exiliado con la última habilidad de Vivien, campeona del bosque, no puedes lanzarlo como Talar.
- Si un hechizo es lanzado como Aventura, su controlador lo exilia en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario en cuanto se resuelve. Mientras permanezca en el exilio, ese jugador puede lanzarlo como hechizo de criatura. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como criatura más adelante.
- Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de criatura.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones de cuándo jugar la carta para el hechizo de criatura que lances desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila está vacía.
- Si un efecto copia un hechizo de aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como criatura.
- Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
- Si un efecto se refiere a una carta de criatura, hechizo de criatura o criatura que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.
- Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.

- Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.

Nueva mecánica: tesón

La palabra de habilidad *tesón* aparece por primera vez en la colección *El trono de Eldraine*. Denota una recompensa por mostrar una dedicación especial por un color y usar tres o más manás de ese color para lanzar un hechizo. Una palabra de habilidad aparece en cursiva y no tiene significado de reglas.

Convertir en calabaza

{3} {U}

Instantáneo

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

Tesón — Si se usaron al menos tres manás azules para lanzar este hechizo, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

- Si un hechizo de instantáneo o de conjuro tiene una habilidad de tesón, ejecutas las instrucciones del hechizo en orden. No ejecutas la instrucción de tesón antes de que el hechizo se resuelva o antes de los efectos que estuvieran impresos encima.
- Si un efecto te permite lanzar un hechizo sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo y pagar, a menos que otra regla o efecto te permita lanzar ese hechizo por un coste. De manera similar, no puedes ignorar una reducción de coste a menos que ese efecto diga que puedes.
- Los efectos de tesón verifican qué maná se usó para lanzar un hechizo. Si un efecto te permite usar maná “como si fuera maná” de cualquier color o tipo, eso te permite usar maná que no podrías usar de otra manera, pero no cambia el maná que usaste para lanzar el hechizo.
- Si copias un hechizo que tiene una habilidad de tesón, no se usó maná para lanzar la copia, así que esa habilidad no se aplicará.

Tema de la colección: comida

El plano de Eldraine tiene muchas y diversas tradiciones culinarias: postres dulces, bocados salados y “cosas” que son todo menos un bocado. Varias cartas de esta colección crearán o usarán artefactos de Comida para que participes en el banquete... si te atreves.

Bruja tentadora

{2} {B}

Criatura — Brujo humano

1/3

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

{2}, {T}, sacrificar una Comida: El jugador objetivo pierde 3 vidas.

Bruto de jengibre
{1}
Criatura artefacto — Gólem comida
1/1
Prisa.
{1}: El Bruto de jengibre no puede ser bloqueado este turno excepto por criaturas con la habilidad de prisa.
{2}, {T}, sacrificar el Bruto de jengibre: Ganas 3 vidas.

- Comida es un tipo de artefacto. Aunque aparece en algunas criaturas (como el Bruto de jengibre), no es un tipo de criatura.
- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto de Comida, no solo una ficha de artefacto de Comida. Por ejemplo, puedes sacrificar el Bruto de jengibre para activar la última habilidad de la Bruja tentadora.
- No puedes sacrificar una ficha de Comida para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Comida para activar su propia habilidad y también para activar la habilidad de la Bruja tentadora.
- Algunos hechizos que te piden que crees una ficha de Comida tienen objetivos. No puedes lanzar esos hechizos sin elegir todos los objetivos requeridos y, si todos esos objetivos se convierten en ilegales, el hechizo no se resolverá y no crearás ninguna Comida. Si algunos de esos objetivos (pero no todos) se convierten en ilegales, harás todo lo que puedas, incluido crear Comida.
- Hagas lo que hagas, no te comas las cartas, por más buena pinta que tengan.

Tema de la colección: robar tu segunda carta

¡El conocimiento es poder! Algunas cartas de la colección *El trono de Eldraine* tienen habilidades que se disparan siempre que robes tu segunda carta durante un turno.

Vándalo hada
{1}{U}
Criatura — Bribón hada
1/2
Destello.
Vuela.
Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre el Vándalo hada.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si el permanente con esa habilidad estaba o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no está en el campo de batalla cuando se roba la segunda carta, la habilidad no puede dispararse ese turno. No se disparará cuando se robe la tercera o la cuarta carta.
- Si un efecto te indica que robes varias cartas, la habilidad se dispara después de que robes la que sea la segunda carta del turno. Eliges un objetivo (si procede) para la habilidad después de robar y mirar todas las cartas y después de que termines de resolver el hechizo o habilidad que hizo que las robaras.
- Si un hechizo o habilidad hace que pongas cartas en tu mano sin usar específicamente el verbo “robar”, esa no es una carta robada.

Mecánica que regresa: maná híbrido

Los símbolos de maná híbrido representan un coste que puede pagarse con cualquiera de dos colores. Por ejemplo, {g/u} se puede pagar con {G} o con {U}. Es a la vez un símbolo de maná verde y de maná azul.

Quelonio atronador
{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
Criatura — Hidra tortuga
4/4
Siempre que lances un hechizo con coste de maná
convertido de 5 o más, roba una carta.

- En cuanto lanzas un hechizo o activas una habilidad activada con símbolos de maná híbrido en su coste, eliges qué color de maná usarás para cada símbolo de maná híbrido. Esto se hace en el mismo momento en que elegirías modos o el valor de una X en un coste de maná. Por ejemplo, eliges si quieres lanzar el Quelonio atronador pagando {G}{G}{G}{G}, {G}{G}{G}{U}, {G}{G}{U}{U}, {G}{U}{U}{U} o {U}{U}{U}{U}.
- Cada uno de los símbolos híbridos de dos colores agrega 1 al coste de maná convertido de la carta. Por ejemplo, el coste de maná convertido del Quelonio atronador es de 4.
- Una carta con símbolos de maná híbrido en su coste de maná es de cada color que aparece en su coste de maná, sin importar qué maná se ha usado para lanzarla. Por ejemplo, el Quelonio atronador es verde y azul aunque solo lo lances con maná verde.
- De manera similar, la identidad de color de una carta (que se usa en la variante Commander) siempre incluye los dos colores que aparecen en un símbolo de maná híbrido de esa carta. El Quelonio atronador no se puede incluir en un mazo de Commander si la identidad de color de su comandante es únicamente verde, aunque el Quelonio atronador puede lanzarse solo con maná verde.

Ciclos: tierras salvajes y tierras del reino

Hay dos ciclos de tierras en la colección *El trono de Eldraine*: uno en cartas comunes y otro en cartas raras. Ambos sirven para mostrar los escenarios de las misteriosas tierras salvajes y los bastiones del reino. Las diez cartas se fijan en los tipos de tierra básica.

Santuario místico
Tierra — Isla
(*{T}*: Agrega *{U}*.)
El Santuario místico entra al campo de batalla girado a menos que controles otras tres o más Islas.
Cuando el Santuario místico entre al campo de batalla enderezado, puedes poner la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Castillo de Vendaleza
Tierra
El Castillo de Vendaleza entra al campo de batalla girado a menos que controles una Isla.
{T}: Agrega {U}.
{2}{U}{U}, {T}: Adivina 2.

- Una Isla es una tierra con el subtipo Isla, no cualquier tierra que pueda producir maná azul. Por ejemplo, el Santuario místico es una Isla, pero el Castillo de Vendaleza no.
- En cuanto estas tierras entran al campo de batalla, verifican las tierras que ya están en el campo de batalla. No verán tierras que están entrando al campo de batalla al mismo tiempo (por ejemplo, por un Cambio de paisaje).
- Si otro efecto pone en el campo de batalla estas tierras giradas, entran giradas, incluso si controlas suficientes tierras del tipo de tierra básica apropiado.
- Una vez que las tierras comunes (como el Santuario místico) entran al campo de batalla giradas, no hay ninguna manera de enderezarlas con un hechizo o habilidad para hacer que su última habilidad se dispare.
- Aunque las tierras comunes tienen tipos de tierra básica, no son tierras básicas.

Ciclo: reliquias del reino

Cada una de las cinco cortes del reino tiene un antiguo artefacto legendario que encarna la virtud de la corte. Puedes usarlos para que te ayuden en las batallas: son bastante caros, pero se pueden hacer cosas para bajar ese coste.

El Espejo Mágico

{6} {U} {U} {U}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de conocimiento sobre El Espejo Mágico. Luego, roba una carta por cada contador de conocimiento sobre El Espejo Mágico.

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico en el coste de la reliquia. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- 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 cambiar en cuánto se reduce el coste de una reliquia.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Adentrarse en las fábulas

{5} {U} {U}

Instantáneo

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si un oponente tiene siete o más cartas en su cementerio.

Roba cuatro cartas.

- La reducción de coste de Adentrarse en las fábulas solo puede reducir su coste en {3}. No reduce más el coste si más de un oponente tiene siete cartas en su cementerio o si un oponente tiene catorce cartas en su cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Adentrarse en las fábulas). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Adversario de Roblehogar

{3} {G}

Criatura — Guerrero elfo

Te cuesta {2} menos lanzar este hechizo si un oponente controla un permanente verde.

Toque mortal.

Siempre que el Adversario de Roblehogar haga daño de combate a un jugador, roba una carta.

- La versión impresa en español del Adversario de Roblehogar tiene un error. Su primera habilidad reduce el coste para lanzarlo en {2}, no lo reduce a {2}. Si un oponente controla un permanente verde, lanzar el Adversario de Roblehogar te costará normalmente {1} {G}.

Ahogar en el lago

{U} {B}

Instantáneo

Elige uno:

- Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido menor o igual que la cantidad de cartas en el cementerio de su controlador.
- Destruye la criatura objetivo con coste de maná convertido menor o igual que la cantidad de cartas en el cementerio de su controlador.

- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Alabarda de espinas de rosa

{G}

Artefacto — Equipo

Cuando la Alabarda de espinas de rosa entre al campo de batalla, anéxala a la criatura objetivo que no sea Humano que controlas.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {5}. (*{5}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Si no hay criaturas a las que anexar la Alabarda de espinas de rosa cuando entre al campo de batalla, simplemente permanece desanexada.

Alegría de los forajidos

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

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, elige una opción al azar. Crea una ficha de criatura roja y blanca con esas características.

- Guerrero Humano 3/1 con las habilidades de arrollar y prisa.
 - Clérigo Humano 2/1 con las habilidades de vínculo vital y prisa.
 - Bribón Humano 1/2 con la habilidad de prisa y “Cuando esta criatura entre al campo de batalla, hace 1 punto de daño a cualquier objetivo”.
- En cuanto pongas en la pila la habilidad disparada de la Alegría de los forajidos, eliges un modo al azar. Los jugadores pueden responder a la habilidad conociendo qué ficha va a crearse.

Aliarse por el trono

{2}{W}

Instantáneo

Crea dos fichas de criatura Humano blancas 1/1.

Tesón — Si se usaron al menos tres manás blancos para lanzar este hechizo, ganas 1 vida por cada criatura que controlas.

- Creas Humanos y ganas vidas mientras Aliarse por el trono se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.

Alila, incitadora taimada (*carta de mazo de Brawl*)

{1}{W}{U}{B}

Criatura legendaria — Brujo hada

2/3

Vuela, toque mortal, vínculo vital.

Las otras criaturas que controlas con la habilidad de volar obtienen +1/+0.

Siempre que lances un hechizo de artefacto o de encantamiento, crea una ficha de criatura Hada azul 1/1 con la habilidad de volar.

- La última habilidad de Alila se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Un hechizo que es a la vez un hechizo de artefacto y de encantamiento hace que la última habilidad de Alila se dispare solo una vez.

Alumbrasendas misterioso

{2}{W}

Criatura — Hada

2/2

Vuela.

Cada criatura que controlas que tenga una Aventura entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella. *(No tiene por qué haberse ido de aventuras antes.)*

- Una criatura con una Aventura que controlas que fuera a entrar al campo de batalla sin ningún contador +1/+1 sobre ella entra con un contador +1/+1 sobre ella.

Anciana del Cubil Feérico

{1}{G}{W}

Criatura — Druida pueblo-arbóreo

0/0

Vigilancia.

La Anciana del Cubil Feérico obtiene +1/+1 por cada color entre los permanentes que controlas.

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

- La segunda habilidad de la Anciana del Cubil Feérico puede darle como mucho +5/+5; es decir, +1/+1 por cada color: blanco, azul, negro, rojo y verde. “Dorado”, “multicolor” e “incolore” no son colores. De manera similar, la última habilidad de la Anciana del Cubil Feérico puede producir como mucho cinco manás.
- Como la Anciana del Cubil Feérico es un permanente verde y blanco, su segunda habilidad suele darle al menos +2/+2 y su última habilidad suele producir al menos {G}{W}.

Ancianas del taller *(carta de mazo de Brawl)*

{6}{U}

Criatura — Artífice humano

4/4

Las criaturas artefacto que controlas tienen la habilidad de volar.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes hacer que el artefacto objetivo que no sea criatura que controlas se convierta en una criatura artefacto 0/0. Si lo haces, pon cuatro contadores +1/+1 sobre él.

- El efecto de la habilidad disparada de las Ancianas del taller dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.
- Un artefacto que se convierte en una criatura debido a las Ancianas del taller no puede atacar a menos que lo hayas controlado de forma continuada desde que empezó tu turno.
- Si otro efecto hace que el artefacto se convierta en una criatura más adelante y fija su fuerza y resistencia en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia base; no será una 0/0. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que la fuerza y resistencia base de un Vehículo siguen siendo 0/0 incluso si lo tripulas.

Ansia codiciosa

{u/b} {u/b} {u/b} {u/b}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Elige una carta que no sea tierra del cementerio o la mano de ese jugador y exíliala. Puedes lanzar esa carta mientras permanezca exiliada, y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzarla.

- Si lanzas una Aventura con el Ansia codiciosa, eres tú, no el propietario de la carta, quien puede lanzar la criatura más adelante.
- El efecto del Ansia codiciosa no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilia el hechizo o permanente que controlas con el efecto del Ansia codiciosa.

Apetito insaciable

{1} {G}

Instantáneo

Puedes sacrificar una Comida. Si lo haces, la criatura objetivo obtiene +5/+5 hasta el final del turno. De lo contrario, esa criatura obtiene +3/+3 hasta el final del turno.

- Eliges una criatura objetivo en cuanto lanzas el Apetito insaciable, pero no eliges si quieres sacrificar una Comida hasta que el hechizo se resuelve.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Apetito insaciable intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No sacrificarás una Comida.

Aprendiz sobrepasada

{U}

Criatura — Hechicero humano

1/2

Cuando la Aprendiz sobrepasada entre al campo de batalla, cada oponente pone las dos primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Luego, adivinas 2. *(Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca, luego pon cualquier cantidad de ellas en el fondo de tu biblioteca y el resto en la parte superior en cualquier orden.)*

- Adivinas 2 una vez que cada oponente ha movido las primeras cartas de su biblioteca. No adivinas 2 por cada oponente.
-

Arconte armonioso

{4} {W} {W}

Criatura — Arconte

4/5

Vuela.

Las criaturas que no sean Arconte tienen una fuerza y resistencia base de 3/3.

Cuando el Arconte armonioso entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Humano blancas 1/1.

- El Arconte armonioso sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de una criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que el Arconte armonioso entre al campo de batalla sobrescribirá este efecto.
- Si un efecto hace que un permanente que no sea criatura se convierta en una criatura y fija su fuerza y resistencia en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia; no será una 3/3. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que un Vehículo será una criatura 3/3 una vez que lo tripulen.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Funeral festivo, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas puede convertirse en letal si el Arconte armonioso entra o deja el campo de batalla durante ese turno.

Arconte de la absolución

{3} {W}

Criatura — Arconte

3/2

Vuela.

Protección contra blanco. *(Esta criatura no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño, estar encantada o ser equipada por nada blanco.)*

Las criaturas no pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

- Tus oponentes pueden elegir no pagar para atacar con una criatura que ataca “si puede”. Si no hay ningún otro jugador o planeswalker al que atacar, esa criatura simplemente no ataca.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, las criaturas pueden atacar a tu compañero de equipo y a los planeswalkers que controla sin tener que pagar maná.
-

Armadura brillante

{1} {W}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando la Armadura brillante entre al campo de batalla, anéxala al Caballero objetivo que controlas.

La criatura equipada obtiene +0/+2 y tiene la habilidad de vigilancia.

Equipar {3}. (*{3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- Ganar la habilidad de vigilancia en cualquier momento después de que elijas atacar con una criatura no hará que se enderece.
- Si no hay Caballeros a los que anexar la Armadura brillante cuando entre al campo de batalla, simplemente permanece desanexada.

Armadura en pedazos

{3}

Criatura artefacto — Constructo

*3

La fuerza de la Armadura en pedazos es igual a la cantidad de artefactos y/o encantamientos que controlas.

- La habilidad que define la fuerza de la Armadura en pedazos funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Mientras la Armadura en pedazos esté en el campo de batalla, su habilidad se contará a sí misma, así que será como mínimo una criatura 1/3.
- Un permanente que sea a la vez un artefacto y un encantamiento solo se cuenta una vez.

Arrojar

{1} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, sacrifica una criatura.

Arrojar hace una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.
 - Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.
 - Los jugadores solo pueden responder a este hechizo una vez que haya sido lanzado y todos sus costes se hayan pagado. Nadie puede intentar interferir con la criatura que sacrificaste para impedir que lances este hechizo.
-

Atrapada en la torre

{1} {W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura sin la habilidad de volar.

La criatura encantada no puede atacar ni bloquear y no pueden activarse sus habilidades activadas.

- Si la criatura encantada gana la habilidad de volar, Atrapada en la torre va a tu cementerio como acción basada en estado. La criatura no se quedará atrapada en la torre de nuevo cuando pierda la habilidad de volar.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. Atrapada en la torre no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).

Ayara, la Primera de Nimboscuro

{B} {B} {B}

Criatura legendaria — Noble elfo

2/3

Siempre que Ayara, la Primera de Nimboscuro u otra criatura negra entre al campo de batalla bajo tu control, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{T}, sacrificar otra criatura negra: Roba una carta.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Ayara hace que el equipo oponente pierda 1 vida dos veces y el tuyo gane 1 vida una vez.

Beso de amor verdadero

{2} {W} {W}

Instantáneo

Exilia el artefacto o encantamiento objetivo.

Roba una carta.

- Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Beso de amor verdadero intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No robarás una carta ni vivirás feliz para siempre.

Bestia enamoradiza

{2} {G}

Criatura — Noble bestia

5/5

La Bestia enamoradiza no puede atacar a menos que controles una criatura 1/1.

//

Deseo del corazón

{G}

Conjuro — Aventura

Crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- No tienes que atacar con una criatura 1/1 para que la Bestia enamoradiza pueda atacar. Solo necesitas controlar una criatura 1/1.
- Una vez que la Bestia enamoradiza ataque, permanecerá atacando incluso si ya no controlas una criatura 1/1.
- Si la fuerza y resistencia de la Bestia enamoradiza se reducen a 1/1, la Bestia aprende que amarse a uno mismo es el primer paso en el verdadero camino hacia la felicidad y puede atacar incluso si no controlas otras criaturas 1/1.

Brocheta de gigante

{1} {B}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Siempre que la criatura equipada haga daño de combate a una criatura, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Equipar {3}. *({3}: Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.)*

- La habilidad disparada de la Brocheta de gigante se dispara incluso si la criatura equipada murió, e incluso si la criatura que recibió daño no murió.

Bruja chilladora *(carta de mazo de Brawl)*

{3} {B}

Criatura — Brujo humano

2/2

Cuando la Bruja chilladora entre al campo de batalla, crea una cantidad de fichas de criatura Rata negras 1/1 igual a la cantidad de oponentes que tienes.

{1} {B}, sacrificar una criatura: La criatura objetivo obtiene -2/-2 hasta el final del turno.

- Puedes sacrificar a la Bruja chilladora para pagar el coste de su última habilidad.
- En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada de la Bruja chilladora no cuenta a los oponentes que han dejado el juego.

Bruto de jengibre

{1}

Criatura artefacto — Gólem comida

1/1

Prisa.

{1}: El Bruto de jengibre no puede ser bloqueado este turno excepto por criaturas con la habilidad de prisa.

{2}, {T}, sacrificar el Bruto de jengibre: Ganas 3 vidas.

- Activar la segunda habilidad del Bruto de jengibre después de que sea bloqueado por una criatura sin la habilidad de prisa no hará que deje de estar bloqueado.

Caballero encomiable

{1} {W}

Criatura — Caballero humano

2/2

Siempre que lances un hechizo de Caballero, crea una ficha de criatura Humano blanca 1/1.

- La habilidad de la Caballero encomiable se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si un efecto se refiere a un “hechizo de [subtipo]”, solo se refiere a un hechizo que tenga ese subtipo. Por ejemplo, la Carga de caballeros es una carta con “Caballero” en su nombre y ventajas para los Caballeros, pero no es una carta de Caballero.
- La habilidad disparada de la Caballero encomiable no se dispara cuando la lanzas porque aún no está en el campo de batalla.

Caballero inmortal

{b/g} {b/g} {b/g} {b/g}

Criatura — Caballero esqueleto

4/2

Prisa.

Cuando ganes vidas por primera vez cada turno, regresa el Caballero inmortal de tu cementerio a tu mano.

- El Caballero inmortal debe estar en tu cementerio inmediatamente después de que ganes vidas para que se dispare su última habilidad. Si ganas vidas debido al daño que hace una fuente con la habilidad de vínculo vital, y ese daño se hace al mismo tiempo que el Caballero inmortal recibe daño letal, no estará en tu cementerio hasta que se realicen acciones basadas en estado un momento después y, por lo tanto, su habilidad no puede dispararse.
- Si el Caballero inmortal entra en tu cementerio después de que ganes vidas en un turno, su última habilidad no puede dispararse durante ese turno.

Caballero jurado

{1} {B} {B}

Criatura — Caballero humano

0/0

El Caballero jurado entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

El Caballero jurado ataca cada combate si puede.

Si el Caballero jurado fuera a recibir daño mientras tiene un contador +1/+1 sobre él, prevén ese daño y remueve un contador +1/+1 de él.

- Si el Caballero jurado no puede atacar por cualquier motivo (como por ejemplo por estar girado o haber entrado bajo el control de ese jugador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que atacar en ese caso tampoco.
- La última habilidad del Caballero jurado solo remueve un contador de él cada vez que fuera a recibir daño, no un contador por cada punto de daño prevenido.

- Si varias fuentes fueran a hacer daño al Caballero jurado simultáneamente (por ejemplo, varias criaturas bloqueándolo), su última habilidad solo se aplica una vez. Todo ese daño es prevenido y solo se remueve un contador.
- Si se hace daño que no puede ser prevenido al Caballero jurado, se remueve un contador de él igualmente.

Caballero venerable

{W}

Criatura — Caballero humano

2/1

Cuando la Caballero venerable muera, pon un contador

+1/+1 sobre el Caballero objetivo que controlas.

- Si un Caballero que controlas recibe daño letal al mismo tiempo que la Caballero venerable, ambos mueren al mismo tiempo. Ese Caballero no puede recibir un contador de la Caballero venerable a tiempo para salvarlo.

Calcinacielos de Montescua (*carta de mazo de Brawl*)

{3} {R}

Criatura — Caballero humano

4/3

Mientras sea tu turno, el Calcinacielos de Montescua tiene la habilidad de volar.

Siempre que el Calcinacielos de Montescua ataque, puedes pagar {2} {R}. Si lo haces, las criaturas que controlas obtienen +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la cantidad de oponentes que tienes.

- Al resolver la habilidad disparada del Calcinacielos de Montescua, no puedes pagar {2} {R} varias veces para aumentar la bonificación.
- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada del Calcinacielos de Montescua se resuelve. No cambia más adelante en el turno si algún oponente deja el juego.
- En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada del Calcinacielos de Montescua no cuenta a los oponentes que dejaron el juego antes de que la habilidad se resuelva.

Campeón ferviente

{R}

Criatura — Caballero humano

1/1

Daña primero, prisa.

Siempre que el Campeón ferviente ataque, otro Caballero atacante objetivo que controlas obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

Te cuesta {3} menos activar las habilidades de equipar que hagan objetivo al Campeón ferviente.

- La última habilidad del Campeón ferviente solo reduce el maná genérico en las habilidades de equipar. Si esos costes son solo {3}, {2} o {1}, será gratis activar esa habilidad de equipar si hace objetivo al Campeón ferviente.

Carga de caballeros (*carta de mazo de Brawl*)

{1} {W} {B}

Encantamiento

Siempre que un Caballero que controlas ataque, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

{6} {W} {B}, sacrificar la Carga de caballeros: Regresa todas las cartas de criatura de Caballero de tu cementerio al campo de batalla.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de la Carga de caballeros hace que el equipo oponente pierda 1 vida dos veces y el tuyo gane 1 vida una vez.

Castillo del Coto de Garen

Tierra

El Castillo del Coto de Garen entra al campo de batalla girado a menos que controles un Bosque.

{T}: Agrega {G}.

{2} {G} {G}, {T}: Agrega seis {G}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de criatura o activar habilidades de criaturas.

- El maná que genera la última habilidad del Castillo del Coto de Garen no se puede usar para activar habilidades de cartas de criatura que no estén en el campo de batalla.

Castillo de Nimboscuro

Tierra

El Castillo de Nimboscuro entra al campo de batalla girado a menos que controles un Pantano.

{T}: Agrega {B}.

{1} {B} {B}, {T}: Roba una carta, luego pierdes una cantidad de vidas igual a la cantidad de cartas en tu mano.

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que robas una carta y el momento en que pierdes vidas.

Catalejo hechizado

{2}

Artefacto

En cuanto el Catalejo hechizado entre al campo de batalla, mira la mano de un oponente y luego elige cualquier nombre de carta.

Las habilidades activadas de las fuentes con el nombre elegido no pueden activarse a menos que sean habilidades de maná.

- Puedes elegir cualquier nombre de carta, incluso si esa carta no tiene una habilidad activada normalmente. No estás limitado a los nombres de las cartas que viste en la mano de tu oponente.

- No puedes elegir el nombre de una ficha (como Comida) a menos que esa ficha tenga el mismo nombre que una carta.
- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave (como equipar y tripular) son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en el texto recordatorio. La última habilidad del Catalejo hechizado no afecta a habilidades disparadas (que comienzan con “cuando”, “siempre que” o “al”).
- Una habilidad activada de maná es una que produce maná en cuanto se resuelve, no una que cueste maná para activarla.
- El Catalejo hechizado afecta a las cartas al margen de la zona en la que estén. Esto incluye las cartas en la mano, las cartas en el cementerio y las cartas exiliadas.

Cazacabezas de élite

{b/r} {b/r} {b/r} {b/r}

Criatura — Caballero humano

2/3

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

{b/r} {b/r} {b/r}, sacrificar otra criatura o un artefacto: El Cazacabezas de élite hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

- Si el Cazacabezas de élite se convierte de alguna manera en un artefacto, puedes sacrificarlo para pagar el coste de su habilidad activada.

Chillido del espectro

{B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Puedes elegir de ahí una carta que no sea tierra. Si lo haces, ese jugador exilia esa carta. Si una carta que no sea negra es exiliada de esta manera, exilia una carta de tu mano.

- Si no tienes cartas en la mano, no tendrás que exiliar nada si haces que el jugador exilie una carta que no sea negra de su mano.

Chiquitín

{U}

Encantamiento — Aura

Destello.

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene -2/-0. Mientras su controlador tenga siete o más cartas en su cementerio, en vez de eso, obtiene -6/-0.

- Chiquitín verifica continuamente el cementerio del controlador de la criatura encantada para determinar cómo de pequeña es la criatura encantada.

Chulane, cuentacuentos (*carta de mazo de Brawl*)

{2} {G} {W} {U}

Criatura legendaria — Druida humano

2/4

Vigilancia.

Siempre que lances un hechizo de criatura, roba una carta. Luego, puedes poner en el campo de batalla una carta de tierra de tu mano.

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

- La habilidad disparada de Chulane se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La habilidad disparada de Chulane no cuenta como jugar una tierra. Puede poner en el campo de batalla una carta de tierra incluso si ya jugaste tu tierra de este turno e incluso si no es tu turno.

Comandante de Yermo Gélido

{W} {B}

Criatura — Caballero humano

2/*

Toque mortal.

La resistencia del Comandante de Yermo Gélido es igual a la cantidad de Caballeros que controlas.

Siempre que el Comandante de Yermo Gélido ataque, otro Caballero objetivo que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. (*El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.*)

- La habilidad que define la resistencia del Comandante de Yermo Gélido funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Mientras el Comandante de Yermo Gélido esté en el campo de batalla, su habilidad lo contará a él mismo, así que será como mínimo una criatura 2/1.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho al Comandante de Yermo Gélido puede convertirse en letal si los Caballeros que controlas dejan el campo de batalla durante ese turno.

Comerciante del Valle

{2} {R}

Criatura — Plebeyo humano

2/3

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

//

Regatear

{R}

Instantáneo — Aventura

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

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

- Tú eliges qué carta (de haberla) quieres descartar mientras Regatear se resuelve. En contraste, debes descartar una carta para activar la habilidad del Comerciante del Valle.

Contendiente aclamada

{2} {W}

Criatura — Caballero humano

3/3

Cuando la Contendiente aclamada entre al campo de batalla, si controlas otro Caballero, mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de Caballero, Aura, Equipo o artefacto legendario que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La habilidad de la Contendiente aclamada no se disparará si no controlas otro Caballero inmediatamente después de que entre al campo de batalla. Si no controlas otro Caballero en cuanto esa habilidad se resuelve, la habilidad no tiene efecto. Sin embargo, este no tiene que ser el mismo Caballero en ambas ocasiones.
- La habilidad de la Contendiente aclamada puede hacerte ganar como máximo una carta de las cinco primeras cartas, al margen de la cantidad de otros Caballeros que controlas.

Convertir en calabaza

{3} {U}

Instantáneo

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

Tesón — Si se usaron al menos tres manás azules para lanzar este hechizo, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

- Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando Convertir en calabaza intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No robarás una carta y no crearás una Comida si usaste tres manás azules para lanzar el hechizo.

Corcel de viajero

{1} {G} {W}

Criatura — Caballo

3/3

Siempre que lances un hechizo de criatura que tenga una Aventura, pon un contador +1/+1 sobre el Corcel de viajero. *(No tiene por qué haberse ido de aventuras antes.)*

- La habilidad del Corcel de viajero se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Cruzada puñotormenta

{B} {R}

Criatura — Caballero humano

2/2

Amenaza.

Al comienzo de tu mantenimiento, cada jugador roba una carta y pierde 1 vida.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada de la Cruzada puñotormenta hace que cada equipo pierda 1 vida dos veces después de que cada jugador de ese equipo robe una carta.

Custodio de las fábulas

{3} {G} {G}

Criatura — Felino

4/5

Siempre que una o más criaturas que no sean Humano que controlas hagan daño de combate a un jugador, roba una carta.

- Si las criaturas que no sean Humano que controlas hacen daño de combate a dos o más jugadores al mismo tiempo, la habilidad del Custodio de las fábulas se dispara por cada uno de esos jugadores.
- La habilidad del Custodio de las fábulas se dispara incluso si recibe daño letal al mismo tiempo que las criaturas que no sean Humano que controlas hacen daño de combate a un jugador.
- Como las criaturas con la habilidad de dañar primero hacen daño de combate antes que las criaturas sin dañar primero, la habilidad del Custodio de las fábulas puede dispararse dos veces durante un combate si tus criaturas hacen daño de combate a un jugador en momentos diferentes.

Desaparecer en las fábulas (*carta de mazo de Brawl*)

{4} {W} {U}

Instantáneo

Cuando lances este hechizo de tu mano, cópialo si controlas un artefacto. Luego, cópialo si controlas un encantamiento. Puedes elegir nuevos objetivos para las copias.

Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario. Creas una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

- La habilidad disparada que copia Desaparecer en las fábulas se resuelve y crea copias de Desaparecer en las fábulas, incluso si Desaparecer en las fábulas es contrarrestado. La habilidad y las copias se resuelven antes de que el propio Desaparecer en las fábulas se resuelva.
 - Solo se verifica si controlas un artefacto y/o un encantamiento en cuanto la habilidad disparada se resuelve.
 - Si controlas un permanente que es un artefacto y un encantamiento, copiarás Desaparecer en las fábulas dos veces.
 - Si el permanente objetivo que no sea tierra es un objetivo ilegal para cuando Desaparecer en las fábulas intenta resolverse, el hechizo no se resolverá. No crearás una ficha de Caballero.
-

Descarga calcinadora

{4} {R}

Instantáneo

La Descarga calcinadora hace 5 puntos de daño a la criatura objetivo.

Tesón — Si se usaron al menos tres manás rojos para lanzar este hechizo, la Descarga calcinadora hace 3 puntos de daño al controlador de esa criatura.

- La habilidad de tesón de la Descarga calcinadora hace que haga daño adicional. No reemplaza el daño hecho a la criatura objetivo.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Descarga calcinadora intente resolverse, el hechizo no se resuelve. Ningún jugador recibirá daño, incluso si usaste tres manás rojos.

Despreciable de Fortalezarza (*carta de mazo de Planeswalker*)

{1} {G}

Criatura — Oufé

2/2

{8}: El Despreciable de Fortalezarza tiene una fuerza y resistencia base de 10/10 hasta el final del turno. Activa esta habilidad solo si controlas un planeswalker Oko.

- Solo se verifica si controlas un planeswalker Oko en cuanto empiezas a activar la habilidad del Despreciable de Fortalezarza. No importa si Oko deja el campo de batalla antes de que la habilidad se resuelva o más adelante en el turno.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia del Despreciable de Fortalezarza sin fijarlas a un número o valor específico se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.

Destrucción presagiada

{2} {W} {B}

Encantamiento

Al comienzo del mantenimiento de cada jugador, ese jugador sacrifica un permanente que no sea tierra ni ficha. Si ese jugador no puede, ese jugador descarta una carta y pierde 2 vidas; tú robas una carta, ganas 2 vidas y creas una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia. Luego, sacrificas la Destrucción presagiada.

- Si la Destrucción presagiada deja el campo de batalla o cambia de controlador mientras su habilidad está en la pila, su efecto sucede igualmente. Simplemente, no podrás sacrificarla si se te pide hacerlo.
- Si el jugador no puede sacrificar un permanente y no puede descartar una carta, perderá igualmente 2 vidas y el resto de los efectos de la Destrucción presagiada suceden.
- Si el jugador puede sacrificar un permanente que no sea tierra ni ficha, debe hacerlo. No puede elegir precipitarse hacia la destrucción sin más.
- Durante tu mantenimiento, puedes sacrificar la Destrucción presagiada para satisfacer su propia habilidad.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, la última habilidad de la Destrucción presagiada se dispara dos veces durante el mantenimiento de un equipo. En cualquier orden que quieras, cada uno de esos jugadores tiene que sacrificar un permanente. Las consecuencias completas suceden si ese jugador no puede, incluso si sacrificas la Destrucción presagiada en cuanto la primera habilidad disparada se resuelve.

Dragona oportunista

{2} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/3

Vuela.

Cuando la Dragona oportunista entre al campo de batalla, elige un Humano o artefacto objetivo que controla un oponente. Mientras la Dragona oportunista permanezca en el campo de batalla, gana el control de ese permanente. Pierde todas las habilidades y no puede atacar ni bloquear.

- Si la Dragona oportunista deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, tu oponente mantiene el control de su Humano o artefacto, este no pierde ninguna habilidad y aún puede atacar o bloquear de forma normal. No ganas su control.
- El efecto de la Dragona oportunista no expira si otro jugador gana el control de ella o si pierde todas las habilidades. El efecto solo expira una vez que ya no está en el campo de batalla.
- Si otro jugador gana el control del permanente que la Dragona oportunista secuestró, ese permanente no recupera sus habilidades y sigue sin poder atacar ni bloquear.
- Si el permanente robado normalmente tiene alguna habilidad que se dispararía cuando la Dragona oportunista muera, esas habilidades no se disparan.

El Círculo de la Lealtad

{4} {W} {W}

Artefacto legendario

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

Las criaturas que controlas obtienen +1/+1.

Siempre que lances un hechizo legendario, crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

{3} {W}, {T}: Crea una ficha de criatura Caballero blanca 2/2 con la habilidad de vigilancia.

- La habilidad disparada del Círculo de la Lealtad se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La última habilidad disparada del Círculo de la Lealtad no se dispara cuando lo lanzas porque aún no está en el campo de batalla.

El Espejo Mágico

{6} {U} {U} {U}

Artefacto legendario

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada carta de instantáneo y de conjuro en tu cementerio.

Tu mano no tiene tamaño máximo.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de conocimiento sobre El Espejo Mágico. Luego, roba una carta por cada contador de conocimiento sobre El Espejo Mágico.

- Las cartas de aventurero no son cartas de instantáneo ni de conjuro mientras estén en tu cementerio.
- Si una carta partida es a la vez una carta de instantáneo y una carta de conjuro, solo se cuenta una vez para la habilidad de reducción de coste de El Espejo Mágico.
- Si El Espejo Mágico deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, la habilidad usará la cantidad de contadores de conocimiento que tenía El Espejo Mágico antes de dejar el campo de batalla para determinar cuántas cartas robarás.

El Gran Crómlech

{7} {G} {G}

Artefacto legendario

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

{T}: Agrega {G} {G}. Ganas 2 vidas.

Siempre que una criatura que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre ella y roba una carta.

- El primer paso de lanzar un hechizo es moverlo a la pila. Si esto hace que la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambie, esa fuerza nueva se usará para determinar la reducción de coste.
- Una vez que determines el coste de lanzamiento de El Gran Crómlech, puedes activar habilidades de maná para pagar ese coste. Si la mayor fuerza entre las criaturas que controlas cambia mientras activas habilidades de maná, el coste de lanzamiento de El Gran Crómlech sigue siendo lo que determinaste anteriormente.
- Una vez que la última habilidad de El Gran Crómlech se dispare, robarás una carta incluso si no puedes poner un contador +1/+1 sobre la criatura por alguna razón (probablemente porque dejó el campo de batalla).

Emisaria del silencio

{1} {W}

Criatura — Hada

1/2

Vuela, vínculo vital.

Las criaturas no hacen que se disparen habilidades cuando entran al campo de batalla o mueren.

- La Emisaria del silencio afecta a las propias habilidades disparadas de una criatura, además de a las otras habilidades disparadas que se disparan cuando esa criatura entra al campo de batalla o muere. Estas habilidades disparadas empiezan con “cuando” o “siempre que”.

- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la habilidad de la Emisaria del silencio. Por ejemplo, una criatura que entre al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre ella seguirá recibiendo un contador +1/+1, y la Línea mística del vacío seguirá exiliando a criaturas que fueran a morir.
- No afecta a habilidades que se aplican “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla”, como elegir un color con el Caballero del diamante.
- El evento de disparo no tiene que referirse específicamente a “criaturas”. En estos casos, el evento de disparo puede referirse también a algo que “va a un cementerio desde el campo de batalla”. Por ejemplo, una habilidad que se dispara “siempre que un artefacto vaya a un cementerio desde el campo de batalla” no se disparará si una criatura artefacto muere mientras la Emisaria del silencio está en el campo de batalla.
- Una criatura que entre al campo de batalla o muera al mismo tiempo que la Emisaria del silencio (incluyendo la propia Emisaria del silencio al entrar o morir) no hará que las habilidades se disparen.
- Una habilidad que se dispare con un evento que haga que una criatura muera se disparará igualmente. Por ejemplo, una habilidad que se dispare “siempre que sacrifiques una criatura” se dispara igualmente.
- Una habilidad que se dispare cuando una carta deja una zona (como la de Syr Konrad, el Tétrico) no se disparará si esa carta deja su zona anterior porque entra en el campo de batalla como una criatura.
- Mira cada permanente tal como existe en el campo de batalla, teniendo en cuenta los efectos continuos que se le aplican, después de entrar o antes de morir, para determinar si a alguna habilidad disparada se le impedirá dispararse. Por ejemplo, si una tierra que se ha convertido en una criatura muere, una habilidad que se dispare cuando muera no se dispara.
- Una habilidad que se dispare cuando una criatura “deje el campo de batalla” no se disparará si esa criatura deja el campo de batalla al morir.
- Una habilidad que se dispare cuando una carta vaya a un cementerio “desde cualquier parte” podría dispararse igualmente incluso si una criatura muere. Se disparará si la habilidad es la de una criatura que muere que se dispara solo cuando esa criatura va a un cementerio desde cualquier parte, si la Emisaria del silencio es la carta que va a un cementerio o si la Emisaria del silencio deja el campo de batalla al mismo tiempo que la criatura que muere.

Emry, acechadora del lago

{2} {U}

Criatura legendaria — Hechicero tritón

1/2

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

Cuando Emry, acechadora del lago entre al campo de batalla, pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

{T}: Elige una carta de artefacto objetivo en tu cementerio. Puedes lanzar esa carta este turno. *(Sigues pagando sus costes. Las reglas sobre cuándo jugarla se siguen aplicando.)*

- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas, agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste (como la de Emry). El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico en el coste de Emry. Hay que pagar igualmente el maná de color.

- 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 cambiar en cuánto se reduce el coste de Emry.
- Si la última habilidad de Emry hace objetivo a una carta de tierra artefacto, no puedes jugarla. Los efectos que te permiten “lanzar” una carta no te permiten jugar una carta de tierra.
- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales para la carta de artefacto objetivo. A menos que tenga la habilidad de destello, probablemente solo podrás lanzarla durante tu fase principal mientras la pila está vacía.
- Debes pagar todos los costes de un hechizo lanzado de esta manera igualmente, incluyendo los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- Lanzar la carta objetivo hace que deje tu cementerio y se convierta en un objeto nuevo. No puedes lanzarla de nuevo si regresa a tu cementerio este turno.

Entrar por la cara

{R}

Instantáneo

La criatura atacante objetivo obtiene +2/+2 hasta el final del turno. Cada criatura atacante que no sea Humano gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Si la criatura atacante objetivo es un objetivo ilegal para cuando Entrar por la cara intente resolverse, el hechizo no se resolverá. Tus criaturas atacantes que no sean Humano no ganarán la habilidad de arrollar.

Entusiasmo ante la posibilidad

{1} {R}

Instantáneo

Como coste adicional para lanzar este hechizo, descarta una carta.

Roba dos cartas.

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar el Entusiasmo ante la posibilidad; no puedes lanzarlo sin descartar una carta, y no puedes descartar cartas adicionales.

Escobas del brujo

{2}

Criatura artefacto — Espíritu

2/1

Siempre que sacrifiques otro permanente, puedes pagar {3}. Si lo haces, crea una ficha que es una copia de las Escobas del brujo.

- La habilidad de las Escobas del brujo es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes, como la habilidad activada de las fichas de Comida.
- Si sacrificas las Escobas del brujo y otro permanente al mismo tiempo, la habilidad de las Escobas del brujo se dispara por ese permanente.

- Mientras se resuelve la habilidad disparada de las Escobas del brujo, no puedes pagar {3} varias veces para crear más de una ficha. Sin embargo, si controlas más de una copia de las Escobas del brujo, puedes pagar {3} por cada una de sus habilidades.
- La ficha tendrá la habilidad de las Escobas del brujo. También podrá crear copias de sí misma.
- La ficha no copiará los contadores, las Auras ni los Equipos que tengan las Escobas del brujo, ni tampoco copiará otros efectos que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia de las Escobas del brujo, pero si algún efecto de copia afectó a la copia original de las Escobas del brujo, se tiene en cuenta.
- Si las Escobas del brujo dejan el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia de las Escobas del brujo usando los valores copiables de las Escobas del brujo de la última vez que estuvieron en el campo de batalla.

Escuadrón alargétea (*carta de mazo de Brawl*)

{5} {W}

Criatura — Caballero humano

/

Vuela, vigilancia.

Tanto la fuerza como la resistencia del Escuadrón alargétea son iguales a la cantidad de criaturas que controlas.

Siempre que el Escuadrón alargétea ataque, crea una cantidad de fichas de criatura Caballero blancas 2/2 con la habilidad de vigilancia igual a la cantidad de oponentes que tienes.

- La habilidad que define la fuerza y la resistencia del Escuadrón alargétea funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Mientras el Escuadrón alargétea esté en el campo de batalla, su habilidad se contará a sí misma, así que será como mínimo una criatura 1/1.
- En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada del Escuadrón alargétea no cuenta a los oponentes que han dejado el juego.

Escudero del Coto de Garen

{1} {G}

Criatura — Soldado humano

2/2

Siempre que lances un hechizo de criatura que tenga una Aventura, el Escudero del Coto de Garen obtiene +1/+1 hasta el final del turno. (*No tiene por qué haberse ido de aventuras antes.*)

- La habilidad del Escudero del Coto de Garen se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Escudero llamargénteo

{1}{W}

Criatura — Soldado humano

2/1

//

Estar alerta

{2}{W}

Instantáneo — Aventura

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

- Estar alerta puede hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada. Obtendrá igualmente +2/+2.

Estadio de torneos

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{T}: Agrega {R}, {W} o {B}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de Caballero o de Equipo.

- El maná producido por la segunda habilidad del Estadio de torneos no puede usarse para activar habilidades, incluidas las habilidades de equipar.
- Si un efecto se refiere a un “hechizo de [subtipo]”, solo se refiere a un hechizo que tenga ese subtipo. Por ejemplo, la Carga de caballeros es una carta con “Caballero” en su nombre y ventajas para los Caballeros, pero no es una carta de Caballero.

Estandarte heráldico

{3}

Artefacto

En cuanto el Estandarte heráldico entre al campo de batalla, elige un color.

Las criaturas que controlas del color elegido obtienen +1/+0.

{T}: Agrega un maná del color elegido.

- Debes elegir blanco, azul, negro, rojo o verde para la habilidad del Estandarte heráldico. No puedes elegir “multicolor”, “dorado” o “incoloro”.
 - Si de alguna manera no hay ningún color elegido, la habilidad estática del Estandarte heráldico no tiene ningún efecto y su habilidad de maná no produce ningún maná si la activas. Las criaturas incoloras no obtendrán +1/+0 y no agregarás {C}.
-

Estante de armas

{4}

Artefacto

El Estante de armas entra al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre él.

{T}: Mueve un contador +1/+1 del Estante de armas a la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Los contadores +1/+1 sobre el Estante de armas no le afectarán a menos que se convierta de alguna manera en una criatura.
- Una vez que el Estante de armas se quede sin contadores +1/+1, permanece en el campo de batalla. Puedes activar su última habilidad, pero no hará nada.
- Si el Estante de armas dejó el campo de batalla o no tiene contadores +1/+1 sobre él para cuando su habilidad activada se resuelva, no pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Si la criatura se convierte en un objetivo ilegal o no puede ponerse un contador +1/+1 sobre ella por alguna otra razón, no removerás un contador +1/+1 del Estante de armas.

Estratega del Valle de Arden

{1}{W}{W}

Criatura — Caballero humano

2/3

Vuela.

//

Picado aturdidor

{1}{W}

Instantáneo — Aventura

Gira hasta dos criaturas objetivo. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Si se eligen dos objetivos para el Picado aturdidor y uno de ellos se convierte en ilegal, pero el otro no, el objetivo legal se girará y el Picado aturdidor será exiliado. Si ambos objetivos son ilegales, el Picado aturdidor irá a tu cementerio.

Familiar del Caldero

{B}

Criatura — Felino

1/1

Cuando el Familiar del Caldero entre al campo de batalla, cada oponente pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

Sacrificar una Comida: Regresa el Familiar del Caldero de tu cementerio al campo de batalla.

- No puedes activar la última habilidad del Familiar del Caldero a menos que esté en tu cementerio.
 - En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad del Familiar del Caldero hace que el equipo oponente pierda 1 vida dos veces y el tuyo gane 1 vida una vez.
-

Felices para siempre

{2}{W}

Encantamiento

Cuando Felices para siempre entre al campo de batalla, cada jugador gana 5 vidas y roba una carta.

Al comienzo de tu mantenimiento, si hay cinco colores entre los permanentes que controlas, hay seis o más tipos de cartas entre los permanentes que controlas y/o las cartas en tu cementerio, y tu total de vidas es mayor o igual que tu total de vidas inicial, ganas el juego.

- La segunda habilidad disparada de Felices para siempre tiene una cláusula del “si” interviniente muy larga. Eso significa que todas las condiciones deben cumplirse en cuanto comienza tu mantenimiento: debes controlar permanentes de los cinco colores, tus permanentes y tu cementerio deben incluir seis o más tipos de cartas y tu total de vidas debe ser lo suficientemente alto. De no ser así, la habilidad no se disparará. Si estas condiciones no se cumplen en cuanto la habilidad se resuelve, no ganarás el juego.
- Los jugadores no pueden realizar ninguna acción durante tu turno antes de que comience tu mantenimiento.
- Puedes tener un permanente que sea de los cinco colores, o bien los cinco colores pueden estar distribuidos entre cualquier cantidad de permanentes.
- Las tierras suelen ser permanentes incoloros, aunque se giran para obtener maná de un determinado color.
- Los tipos de cartas que podrían aparecer entre tus permanentes y las cartas en tu cementerio son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker y conjuro. Algunas colecciones más antiguas también contienen cartas tribales. Los supertipos, como legendario o básica, no son tipos de cartas.
- Ignora las características alternativas de una carta de aventurero en tu cementerio. Su tipo de carta alternativo no se contará entre los tipos de cartas de las cartas en tu cementerio.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Felices para siempre hace que cada equipo gane 5 vidas dos veces.

Féretro de cristal

{1}{W}

Artefacto

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

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

Filoascua
{4} {R} {R}
Artefacto legendario — Equipo
Destello.
Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura atacante que controlas.
Cuando Filoascua entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas.
La criatura equipada obtiene +1/+1 y tiene las habilidades de dañar dos veces y arrollar.
Equipar {3}.

- Si lanzas Filoascua fuera de tu fase de combate, no se reducirá su coste.
- Si no hay criaturas a las que anexar Filoascua cuando entre al campo de batalla, simplemente permanece desanexado.
- Si una criatura atacante con las habilidades de dañar dos veces y arrollar destruye todas sus criaturas bloqueadoras con daño de combate en el momento de dañar primero, todo su daño de combate normal se asigna al jugador o planeswalker al que esa criatura está atacando.

Final épico
{1} {B}
Conjuro
Exilia la criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o más.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

Flanquear
{W}
Instantáneo
Flanquear hace una cantidad de daño a la criatura atacante o bloqueadora objetivo igual a la cantidad de criaturas que controlas.

- Cuenta la cantidad de criaturas que controlas en cuanto Flanquear se resuelve para determinar cuánto daño hace.

Flautista de las Ratas
{1} {B}
Criatura — Brujo humano
1/3
Las Ratas que controlas tienen la habilidad de amenaza.
{1} {B}, {T}: Crea una ficha de criatura Rata negra 1/1.
{2} {B} {B}, {T}, sacrificar tres Ratas: Gana el control de la criatura objetivo.

- El efecto de cambio de control de la última habilidad del Flautista de las Ratas dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni expira si el Flautista de las Ratas deja el campo de batalla. En un juego de varios jugadores, sí que desaparece si dejas el juego.

Fruto del mal presentimiento

{2} {B}

Conjuro

El jugador objetivo roba dos cartas y pierde 2 vidas.

Tesón — Si se usaron al menos tres manás negros para lanzar este hechizo, crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

- Si se usaron al menos tres manás negros para lanzar el Fruto del mal presentimiento, crearás una Comida, incluso si haces que otro jugador robe dos cartas y pierda 2 vidas.

Fuegodragón abrasador

{1} {R}

Instantáneo

El Fuegodragón abrasador hace 3 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si esa criatura o planeswalker fuera a morir este turno, en vez de eso, exílialo.

- El efecto de reemplazo del Fuegodragón abrasador exiliará a la criatura o planeswalker objetivo si fuera a morir este turno por cualquier motivo, no solo a causa de haber recibido daño letal. Eso se aplica a la criatura o planeswalker objetivo incluso si el Fuegodragón abrasador no le hace daño (probablemente debido a un efecto de prevención).

Fuegos de la invención

{3} {R}

Encantamiento

Solo puedes lanzar hechizos durante tu turno y no puedes lanzar más de dos hechizos cada turno.

Puedes lanzar hechizos con coste de maná convertido menor o igual que la cantidad de tierras que controlas sin pagar sus costes de maná.

- Si un efecto te permite o te indica que lances un hechizo durante el turno de otro jugador, no puedes hacerlo. La restricción de los Fuegos de la invención tiene precedencia sobre ese permiso. De manera similar, si un efecto te permite o te indica que lances un tercer hechizo durante tu turno, no puedes hacerlo.
- Los Fuegos de la invención no imponen ninguna restricción en cuanto a jugar tierras o activar habilidades.
- Los Fuegos de la invención buscarán en el turno entero para ver si ya lanzaste dos hechizos ese turno, incluso si los Fuegos de la invención no estaban en el campo de batalla cuando se lanzaron esos hechizos. En particular, no puedes lanzar los Fuegos de la invención y luego lanzar dos hechizos más ese turno; si los Fuegos de la invención fueron tu segundo (o tercer, o cuarto) hechizo ese turno, no puedes lanzar ningún hechizo más.
- Si lanzaste un hechizo que fue contrarrestado, sigue contando como uno de tus dos hechizos.

- Puedes elegir pagar el coste de maná o un coste alternativo para los hechizos que lanzas, incluso si su coste de maná convertido es menor o igual que la cantidad de tierras que controlas.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarla pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, como los de Arrojar, debes pagarlos para lanzarla.
- Si un efecto dice que puedes lanzar una carta que no podrías lanzar de otra manera si pagas un coste alternativo (como hacen las palabras clave de recargar y retrospectiva), tienes que pagar ese coste alternativo si usas ese permiso para lanzar la carta. No puedes elegir lanzarla, pero lanzarla sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas una carta dos veces durante un turno (por ejemplo, lanzándola como Aventura y luego lanzándola desde el exilio como criatura), lanzaste dos hechizos.

Fuerza superior

{3} {G}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Luego, lucha contra la criatura objetivo que no controlas. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

Tesón — Si se usaron al menos tres manás verdes para lanzar este hechizo, la criatura que controlas gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- No puedes lanzar la Fuerza superior a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Fuerza superior intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Fuerza superior intenta resolverse, ninguna criatura obtiene un contador +1/+1. Si esa criatura es un objetivo legal pero la criatura que no controlas no lo es, obtiene un contador +1/+1 igualmente y gana la habilidad de indestructible si procede.
- Como las acciones basadas en estado no destruyen una criatura con daño letal marcado sobre ella hasta que un jugador reciba la prioridad, ganar la habilidad de indestructible de la Fuerza superior salvará a tu criatura si recibe daño letal en la lucha.

Fundíbulo de azufre

{2} {R}

Criatura artefacto — Muro

1/3

Defensor, alcance.

{T}: El Fundíbulo de azufre hace 1 punto de daño a cada oponente.

Siempre que un Caballero entre al campo de batalla bajo tu control, endereza el Fundíbulo de azufre.

- Si varios Caballeros entran al campo de batalla bajo tu control a la vez, la última habilidad del Fundíbulo de azufre se dispara por cada uno de ellos. Los jugadores pueden realizar acciones, como activar su habilidad activada, entre resolución y resolución de cada una de esas habilidades disparadas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la habilidad activada del Fundíbulo de azufre hace que haga 1 punto de daño dos veces.

Funeral festivo

{4} {B}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de cartas en tu cementerio.

- El valor de X solo se determina en cuanto el Funeral festivo empieza a resolverse. La fuerza y resistencia de la criatura objetivo no cambiarán si otras cartas van a tu cementerio más adelante en el turno.
- El Funeral festivo sigue en la pila mientras determinas el valor de X. No contribuye al valor de X.

Gadwick, el Marchito

{X} {U} {U} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Cuando Gadwick, el Marchito entre al campo de batalla, roba X cartas.

Siempre que lances un hechizo azul, gira el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente.

- Si Gadwick entra al campo de batalla sin ser lanzado, o si fue lanzado por un coste que no es su coste de maná, el valor de X para su primera habilidad es 0.
- La segunda habilidad de Gadwick se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- La última habilidad de Gadwick no se dispara cuando lo lanzas porque aún no está en el campo de batalla.

Gárgola de Nimboscuro

{1}

Criatura artefacto — Gárgola

0/3

{4}: La Gárgola de Nimboscuro obtiene +2/+0 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Puedes activar la habilidad de la Gárgola de Nimboscuro varias veces durante un turno, incluso si ya tiene la habilidad de volar.

Gárgola de Vendaleza

{1} {U}

Criatura artefacto — Gárgola

5/4

Vuela.

La Gárgola de Vendaleza no puede atacar a menos que el jugador defensor tenga siete o más cartas en su cementerio.

La Gárgola de Vendaleza no puede bloquear a menos que tengas cuatro o más cartas en la mano.

{T}: Cada jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.

- Si la Gárgola de Vendaleza ataca a un planeswalker, el controlador de ese planeswalker es el jugador defensor.
- Las restricciones de ataque y bloqueo de la Gárgola de Vendaleza solo se verifican en el momento en que la declaras como criatura atacante o bloqueadora. Si el jugador defensor pierde cartas de su cementerio después de que la Gárgola de Vendaleza ataque, o si pierdes cartas de tu mano después de que bloquee, permanece en el combate.

Garruk, cazador maldito

{4} {B} {G}

Planeswalker legendario — Garruk

5

0: Crea dos fichas de criatura Lobo negras y verdes 2/2 con “Cuando esta criatura muera, pon un contador de lealtad sobre cada Garruk que controlas”.

–3: Destruye la criatura objetivo. Roba una carta.

–6: Obtienes un emblema con “Las criaturas que controlas obtienen +3/+3 y tienen la habilidad de arrollar”.

- Si se hace daño letal a una de las fichas de Lobo de Garruk al mismo tiempo que la lealtad de Garruk llega a 0 o menos, Garruk va a tu cementerio antes de que la habilidad disparada del Lobo pueda salvarlo.
 - Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Garruk intente resolverse, la habilidad no se resuelve. No robarás una carta. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), robarás una carta igualmente.
-

Gigante aplastahuesos

{2} {R}

Criatura — Gigante

4/3

Siempre que el Gigante aplastahuesos sea objetivo de un hechizo, el Gigante aplastahuesos hace 2 puntos de daño al controlador de ese hechizo.

//

Pisotón

{1} {R}

Instantáneo — Aventura

El daño no puede ser prevenido este turno. El Pisotón hace 2 puntos de daño a cualquier objetivo.

- El Pisotón solo impide la prevención de daño de los efectos que específicamente usan el verbo “prevenir”.
- La protección previene el daño, así que la protección no podrá prevenir el daño después de que el Pisotón se resuelva. Sin embargo, esto no permitirá que un hechizo o habilidad haga objetivos ilegales, incluso si ese hechizo o habilidad fuera a hacer que se hiciera daño.
- Si el objetivo elegido es un objetivo ilegal para cuando el Pisotón intente resolverse, el hechizo no se resolverá. El daño puede ser prevenido de forma normal.
- La habilidad del Gigante aplastahuesos se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Si un hechizo hace objetivo al Gigante aplastahuesos más de una vez, su habilidad solo se dispara una vez.

Gigante tallo de habichuelas

{6} {G}

Criatura — Gigante

/

Tanto la fuerza como la resistencia del Gigante tallo de habichuelas son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

//

Pasos fértiles

{2} {G}

Conjuro — Aventura

Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

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

Glótón sangrebruma

{1} {R}

Criatura — Glótón

2/1

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, el Glótón sangrebruma obtiene +1/+1 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

- Si el Glótón sangrebruma gana la habilidad de dañar primero después de que se haga el daño de combate de dañar primero, solo hará daño de combate normal.

Golpe despedazador

{6} {R}

Conjuro

El Golpe despedazador hace 7 puntos de daño divididos como elijas entre uno, dos o tres objetivos. Si se usaron al menos siete manás rojos para lanzar este hechizo, en vez de eso, el Golpe despedazador hace 7 puntos de daño a cada uno de esos permanentes y/o jugadores.

- Debes dividir el daño en cuanto anuncias el Golpe despedazador, incluso si pretendes pagar siete manás rojos para lanzarlo. Si copias el Golpe despedazador, no se usó ningún maná para lanzar la copia, así que la copia hará el daño dividido.
- Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si alguno de los objetivos se convierte en ilegal para el Golpe despedazador, se sigue aplicando la división del daño original, pero no se hace el daño que hubieran recibido los objetivos ilegales.
- Si un efecto te permite lanzar el Golpe despedazador sin pagar su coste de maná, no puedes elegir lanzarlo y pagar su coste, a menos que otra regla o efecto te permita lanzarlo por un coste.
- El Golpe despedazador verifica qué maná se usó para lanzarlo. Si un efecto te permite usar maná “como si fuera maná” de cualquier color o tipo, eso te permitirá usar maná que no podrías usar de otra manera, pero no cambia el maná que usaste para lanzar el hechizo.

Grumgully, el Generoso

{1} {R} {G}

Criatura legendaria — Chamán trasgo

3/3

Cada otra criatura que no sea Humano que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- Una criatura que no sea Humano que controlas y que fuera a entrar al campo de batalla sin ningún contador +1/+1 sobre ella entra con un contador +1/+1 sobre ella.
- Cualquier otra criatura que no sea Humano que entre al campo de batalla al mismo tiempo que Grumgully no recibirá un contador +1/+1.
- Si una criatura que no sea Humano entra al campo de batalla como una copia de una criatura Humano, no recibirá un contador +1/+1. De manera similar, si un Humano entra como una criatura que no sea Humano, recibirá un contador +1/+1.

Guardiana vil

{3} {B}

Criatura — Noble humano

4/2

Cuando la Guardiana vil entre al campo de batalla, puedes hacer que le haga 2 puntos de daño a otra criatura que controlas. Si lo haces, roba una carta.

- Si la Guardiana vil deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, todavía puedes hacer que le haga 2 puntos de daño a otra criatura que controlas y robar una carta.
- Mientras resuelves la habilidad disparada de la Guardiana vil, no puedes hacer que haga 2 puntos de daño varias veces o que los haga a varias criaturas para robar más cartas.
- Si el daño que la Guardiana vil hace es prevenido (quizá porque elegiste que le hiciera 2 puntos de daño a una criatura con protección contra negro), robarás una carta igualmente.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges qué criatura recibe daño (si procede) y el momento en que robas una carta si elegiste una.

Había una vez

{1} {G}

Instantáneo

Si este hechizo es el primer hechizo que lanzas este juego, puedes lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Mira las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura o de tierra que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- La primera oportunidad que tienes de lanzar Había una vez es durante el mantenimiento del primer jugador, antes de que ese jugador pueda jugar una tierra.

Hada de la animación

{2} {U}

Criatura — Hada

2/2

Vuela.

//

Insuflar vida

{2} {U}

Conjuro — Aventura

El artefacto objetivo que no sea criatura que controlas se convierte en una criatura artefacto 0/0. Pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella.

- El efecto de Insuflar vida dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.
- Un artefacto que se convierte en una criatura debido a Insuflar vida no puede atacar a menos que lo hayas controlado de forma continuada desde que empezó tu turno.

- Un Equipo que también es una criatura no puede ser anexado a nada. Puedes activar su habilidad de equipar, pero no será anexado. Si está anexado en cuanto se convierte en una criatura, se desanexa.
- Si otro efecto hace que el artefacto se convierta en una criatura más adelante y fija su fuerza y resistencia en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia base; no será una 0/0. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que la fuerza y resistencia base de un Vehículo siguen siendo 0/0 si lo tripulas.

Hada hipnótica
 {U}{U}
 Criatura — Hada
 2/1
 Vuela.
 //
 Brillo fascinante
 {2}{U}
 Instantáneo — Aventura
 Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná
 convertido de 3 o menos. *(Luego, exilia esta carta.*
Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)

- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para el Brillo fascinante. El hechizo no será contrarrestado cuando el Brillo fascinante se resuelve, pero exiliarás el Brillo fascinante igualmente.

Hadas de los deseos
 {1}{U}
 Criatura — Hechicero hada
 1/4
 Vuela.
 {1}{U}, descartar dos cartas: Regresa las Hadas de los
 deseos a la mano de su propietario.
 //
 Deseo concedido
 {3}{U}
 Conjuro — Aventura
 Puedes elegir una carta que no sea de criatura de fuera
 del juego de la cual eres propietario, mostrarla y ponerla
 en tu mano.

- La habilidad activada de las Hadas de los deseos solo puede activarse mientras las Hadas de los deseos están en el campo de batalla.
 - En un juego casual, la carta que eliges de fuera del juego es de tu colección personal. En un evento de torneo, la carta que eliges de fuera del juego tiene que ser de tu sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.
-

Hazaña en Ferrorrisco

{1} {R} {R} {R}

Conjuro

Agrega siete {R}. Solo puedes lanzar un hechizo más este turno.

- El efecto de la Hazaña en Ferrorrisco no se fija en cuántos hechizos llevas lanzados en el turno. Solo puedes lanzar uno más.
 - El efecto de la Hazaña en Ferrorrisco no te permite lanzar ningún hechizo que no pudieras lanzar de otra manera. Por ejemplo, si un hechizo dice que no puedes lanzar más de un hechizo cada turno, la Hazaña en Ferrorrisco no te permitirá lanzar un segundo hechizo.
 - Si un efecto te permite o te indica que lances otro hechizo después de lanzar uno más, no puedes hacerlo. La restricción de la Hazaña en Ferrorrisco tiene precedencia sobre ese permiso.
 - El efecto de la Hazaña en Ferrorrisco no te impide activar habilidades o jugar tierras.
-

Horno de la bruja

{1}

Artefacto

{T}, sacrificar una criatura: Crea una ficha de Comida.

Si la resistencia de la criatura sacrificada era de 4 o más, en vez de eso, crea dos fichas de Comida. *(Son artefactos con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.")*

- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que anuncias que activas la habilidad del Horno de la bruja y el momento en que sacrificas una criatura. En particular, no pueden intentar remover o disminuir la criatura a la que quieres asar.
-

Hospitalidad de Oko *(carta de mazo de Planeswalker)*

{3} {G} {U}

Instantáneo

Las criaturas que controlas tienen una fuerza y resistencia base de 3/3 hasta el final del turno. Puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta llamada Oko, el Embaucador, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

- Puedes lanzar la Hospitalidad de Oko incluso si no controlas ninguna criatura. Solo buscarás a Oko, el Embaucador.
 - La Hospitalidad de Oko sobrescribe todos los efectos previos que fijen la fuerza y la resistencia base de las criaturas a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la segunda habilidad de la Hospitalidad de Oko se resuelva sobrescribirá este efecto.
 - Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Funeral festivo, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
-

Huir a las tierras salvajes

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

Conjuro

Exilia las cinco primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar las cartas exiliadas de esta manera hasta el final de tu próximo turno.

Puedes jugar una tierra adicional este turno.

- La tierra adicional que juegues no tiene que estar entre las cartas exiliadas.
 - Huir a las tierras salvajes no altera el momento en que puedes jugar las cartas exiliadas. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
 - Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
 - Si no juegas una carta exiliada de esta manera, permanece en el exilio.
-

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.
-

Incunable de las fantasías

$\{1\} \{U\}$

Artefacto

Las manos de los jugadores no tienen tamaño máximo.

$\{X\} \{X\}$, $\{T\}$: Cada jugador roba X cartas.

$\{2\} \{U\}$, $\{T\}$: Cada oponente pone en su cementerio una cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca igual a la cantidad de cartas en su mano.

- No es posible pagar $\{X\} \{X\} \{2\} \{U\}$ y activar ambas habilidades del Incunable de las fantasías. Tienes que encontrar una manera de enderezarlo para activar ambas habilidades durante un turno.
 - Para pagar $\{X\} \{X\}$, elige un valor para X y paga dos veces esa cantidad de maná.
 - Si un jugador tiene menos de X cartas en su biblioteca, ese jugador pierde el juego después de que la primera habilidad del Incunable de las fantasías se resuelva. Si todos los jugadores pierden el juego de esta manera, el juego es un empate.
-

Intrusa rubita

{G}

Criatura — Berserker humano

1/2

Siempre que la Intrusa rubita haga daño de combate a un jugador, puedes sacrificarla. Cuando lo hagas, destruye el artefacto o encantamiento objetivo.

//

Bienvenida a casa

{5} {G} {G}

Conjuro — Aventura

Crea tres fichas de criatura Oso verdes 2/2. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- La habilidad disparada de la Intrusa rubita va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificarla. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un artefacto o encantamiento objetivo para que sea destruido. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, porque los jugadores pueden realizar acciones después de que hayas sacrificado a la Intrusa rubita, pero antes de que el artefacto o encantamiento sea destruido.

Jinete de Marahoja

{1} {G}

Criatura — Caballero elfo

3/1

Sacrificar una Comida: La criatura objetivo bloquea a la Jinete de Marahoja este turno si puede.

- Si la criatura objetivo no puede bloquear por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada), entonces no bloquea. Si hay un coste asociado con que bloquee, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene que bloquear en ese caso tampoco.
- Si la criatura objetivo puede bloquear a otras criaturas, pero no puede bloquear a la Jinete de Marahoja, es libre de bloquear a cualquier otra criatura o de no bloquear en absoluto.

Jinete decidida

{w/b} {w/b} {w/b} {w/b}

Criatura — Caballero humano

4/2

{w/b} {w/b}: La Jinete decidida gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

{w/b} {w/b} {w/b}: La Jinete decidida gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no la destruyen.)*

- Varias copias de las habilidades de vínculo vital o indestructible en la misma criatura son redundantes.
-

Jinete homicida

{1} {B} {B}

Criatura — Caballero zombie

2/3

Vínculo vital.

Cuando la Jinete homicida muera, ponla en el fondo de la biblioteca de su propietario.

//

Deceso rápido

{1} {B} {B}

Instantáneo — Aventura

Destruye la criatura o planeswalker objetivo. Pierdes 2 vidas. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Si la criatura o planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Deceso rápido intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No perderás 2 vidas ni exiliarás el Deceso rápido. Si el objetivo es legal, pero no es destruido (probablemente porque tiene la habilidad de indestructible), sí pierdes 2 vidas y exilias el Deceso rápido.

Justa

{1} {R}

Conjuro

Elige una criatura objetivo que controlas y una criatura objetivo que no controlas. La criatura que controlas obtiene +2/+1 hasta el final del turno si es un Caballero.

Luego, esas criaturas luchan entre sí. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- No puedes lanzar la Justa a menos que elijas a la vez una criatura que controlas y una criatura que no controlas como objetivos.
- La criatura objetivo que controlas solo recibe +2/+1 si es un Caballero en cuanto la Justa se resuelve. Luchará igualmente si no obtiene +2/+1.
- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto la Justa intenta resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
- Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal en cuanto la Justa intenta resolverse, ninguna criatura obtendrá +2/+1. Si esa criatura es un objetivo legal pero la criatura que no controlas no lo es, obtendrá +2/+1 igualmente hasta el final del turno si es un Caballero.

Juventud eterna

{1} {B}

Conjuro

Pon cualquier cantidad de cartas de criatura objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca.

Roba una carta.

- Tú eliges el orden en que las cartas de criatura se ponen en la parte superior de tu biblioteca. No tienes que revelar este orden a los demás jugadores. La carta que termine encima de todas será la carta que robes.
- Puedes lanzar la Juventud eterna sin objetivos si solo quieres robar una carta.

- Si eliges alguna carta de criatura objetivo y todas son objetivos ilegales para cuando la Juventud eterna intente resolverse, el hechizo no se resolverá. No robarás una carta.

Kenrith, el Rey Regresado (*carta promocional de Buy-a-Box*)

{4} {W}

Criatura legendaria — Noble humano

5/5

{R}: Todas las criaturas ganan las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del turno.

{1} {G}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.

{2} {W}: El jugador objetivo gana 5 vidas.

{3} {U}: El jugador objetivo roba una carta.

{4} {B}: Pon en el campo de batalla bajo el control de su propietario la carta de criatura objetivo de un cementerio.

- La primera habilidad de Kenrith solo afecta a las criaturas que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Las criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno no ganarán las habilidades de arrollar o prisa.
- La última habilidad de Kenrith puede hacer objetivo a una carta de criatura en el cementerio de cualquier jugador. Su propietario controlará la criatura, y permanecerá en el campo de batalla incluso si dejas el juego.

Korvold, rey maldito por las hadas (*carta de mazo de Brawl*)

{2} {B} {R} {G}

Criatura legendaria — Noble dragón

4/4

Vuela.

Siempre que Korvold, rey maldito por las hadas entre al campo de batalla o ataque, sacrifica otro permanente.

Siempre que sacrifiques un permanente, pon un contador +1/+1 sobre Korvold y roba una carta.

- Si de alguna manera no controlas ningún otro permanente, puedes atacar con Korvold. No sacrificarás nada y no hay penalización por no poderlo hacer.
- La última habilidad de Korvold es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite sacrificar un permanente siempre que quieras; en su lugar, necesitas otra manera de sacrificar permanentes, como la primera habilidad disparada de Korvold.
- Si sacrificas un permanente como parte del coste de un hechizo o una habilidad activada, la última habilidad de Korvold se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.
- Si sacrificas a Korvold, su última habilidad se dispara. No pondrás un contador +1/+1 sobre nada, pero robarás una carta.
- Un permanente legendario que va a un cementerio por la “regla de leyendas” no es sacrificado.

La Bestia Buscada

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Bestia

4/4

Vigilancia, toque mortal, prisa.

La Bestia Buscada no puede ser bloqueada por criaturas con fuerza de 2 o menos.

El daño de combate que fueran a hacer las criaturas que controlas no puede ser prevenido.

Siempre que La Bestia Buscada haga daño de combate a un oponente, hace esa misma cantidad de daño al planeswalker objetivo que controla ese jugador.

- Una vez que una criatura con fuerza de 3 o más bloquea a esta criatura, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que esta criatura deje de estar bloqueada.
- La Bestia Buscada solo impide la prevención de daño de combate mediante los efectos que específicamente usan el verbo “prevenir”.
- El daño que La Bestia Buscada hace al planeswalker objetivo en cuanto su última habilidad se resuelve no es daño de combate.
- Si el oponente que recibió daño no controla ningún planeswalker, la última habilidad de La Bestia Buscada simplemente no hace nada.

La transformación de Kenrith

{1} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando La transformación de Kenrith entre al campo de batalla, roba una carta.

La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Alce verde con fuerza y resistencia base de 3/3. *(Pierde todos los otros tipos de carta y de criatura.)*

- Si la criatura que La transformación de Kenrith fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el hechizo de Aura se resuelve, el hechizo entero no se resuelve. No entrará al campo de batalla, así que su habilidad no se disparará.
- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que La transformación de Kenrith se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
- La transformación de Kenrith sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que comience a aplicarse después de que La transformación de Kenrith se anexe a una criatura sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Funeral festivo, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
- La transformación de Kenrith sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura encantada. Solo es un Alce verde. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, pero pierde todos los otros tipos de carta que tuviera (como artefacto).

- La transformación de Kenrith podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como el Carruaje encantado. Si esto ocurre, el efecto del Aura hace que el permanente encantado siga siendo una criatura Alce verde incluso después de que el efecto temporal expire.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si La transformación de Kenrith se anexa a ella durante ese turno.

Ladrón de los ricos

{1}{R}

Criatura — Bribón arquero humano

2/2

Alcance, prisa.

Siempre que el Ladrón de los ricos ataque, si el jugador defensor tiene más cartas en la mano que tú, exilia la primera carta de su biblioteca. Durante cualquier turno en el que atacaste con un Bribón, puedes lanzar esa carta y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar ese hechizo.

- Si una criatura está atacando a un planeswalker, el controlador del planeswalker es el jugador defensor.
- Si el jugador defensor no tiene más cartas en la mano que tú inmediatamente después de que el Ladrón de los ricos ataque, su habilidad no se dispara. Si ese jugador no tiene más cartas en la mano en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no hace nada. No importa si ese jugador tenía menos o la misma cantidad de cartas en la mano entre estos dos momentos, o si tiene menos o la misma cantidad de cartas en la mano más adelante.
- La carta que exilia el Ladrón de los ricos se exilia boca arriba.
- Si el Ladrón de los ricos deja el campo de batalla, el efecto que te permite lanzar la carta exiliada si atacaste con un Bribón se sigue aplicando incluso en turnos posteriores, siempre que ataques con un Bribón en esos turnos posteriores.
- Puedes lanzar la carta exiliada si el Bribón que atacó sigue en el combate, si dejó el combate, si dejó el campo de batalla o incluso si el combate terminó.
- Un efecto que te insta a “lanzar” una carta no te permite jugar tierras.
- Si lanzas una Aventura con el Ladrón de los ricos, eres tú, no el propietario de la carta, quien puede lanzar la criatura más adelante.
- El efecto del Ladrón de los ricos no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- Lanzar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes lanzarla varias veces.
- En un juego de varios jugadores, si un jugador deja el juego, todas las cartas de las que ese jugador es propietario desaparecen con él. Si dejas el juego, se exilian todos los hechizos y/o permanentes que controlas con el efecto del Ladrón de los ricos.

Lanza de garra acerada
{B} {R}
Artefacto — Equipo
La criatura equipada obtiene +2/+2.
Equipar Caballero {1}.
Equipar {3}.

- El que la criatura objetivo sea un Caballero solo se verifica en cuanto se activa la habilidad de equipar Caballero y en cuanto esa habilidad se resuelva. Si de alguna manera la criatura se convierte en una criatura que no sea Caballero más adelante, la Lanza de garra acerada permanece anexada a ella.

Lanzanegra ejemplar
{1} {B}
Criatura — Caballero humano
3/1
Destello.
Cuando la Lanza negra ejemplar entre al campo de batalla, el Caballero objetivo gana las habilidades de toque mortal y vínculo vital hasta el final del turno.

- La Lanza negra ejemplar puede ser el objetivo de su propia habilidad disparada.

Lobo feroz
{2} {G} {G}
Criatura — Lobo
3/3
Cuando el Lobo feroz entre al campo de batalla, lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.
Sacrificar una Comida: Pon un contador +1/+1 sobre el Lobo feroz. Gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gíralo.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la primera habilidad del Lobo feroz intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si el Lobo feroz ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.
 - Puedes activar la última habilidad del Lobo feroz cualquier cantidad de veces mientras la primera habilidad está en la pila.
 - Puedes activar la última habilidad del Lobo feroz incluso si ya está girado.
-

Los Vástagos Reales

{1} {U} {R}

Planeswalker legendario — Will Rowan

5

+1: Roba una carta, luego descarta una carta.

+1: La criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana las habilidades de dañar primero y arrollar hasta el final del turno.

−8: Roba cuatro cartas. Cuando lo hagas, Los Vástagos Reales hacen una cantidad de daño a cualquier objetivo igual a la cantidad de cartas en tu mano.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la primera habilidad de Los Vástagos Reales se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- La última habilidad de Los Vástagos Reales va a la pila sin objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, robas cuatro cartas. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, porque eliges un objetivo después de mirar las cartas que robas.
- Si robas menos de cuatro cartas mientras la última habilidad de Los Vástagos Reales se resuelve, su habilidad disparada reflexiva no se dispara.
- Si los efectos de reemplazo hacen que robes cinco cartas o más mientras la última habilidad de Los Vástagos Reales se resuelve, su habilidad disparada reflexiva se dispara solo una vez igualmente, incluso si robas ocho cartas.

Maestro espadachín enamorado

{1} {B}

Criatura — Caballero humano

2/1

Vínculo vital.

//

Ganarse el favor

{B}

Conjuro — Aventura

Ganas X vidas y cada oponente pierde X vidas, donde X es la cantidad de Caballeros que controlas.

- En un juego de Gigante de dos cabezas, Ganarse el favor hace que el equipo oponente pierda X vidas dos veces, después de que tú ganes X vidas una vez.

Mamut de espinas (*carta de mazo de Brawl*)

{5} {G} {G}

Criatura — Elefante

6/6

Arrolla.

Siempre que el Mamut de espinas u otra criatura entre al campo de batalla bajo tu control, el Mamut de espinas lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad del Mamut de espinas intente resolverse, la habilidad no se resuelve. Si el Mamut de espinas ya no está en el campo de batalla, la criatura objetivo no hará ni recibirá daño.

Mansión en movimiento

{X} {W} {U}

Conjuro

Regresa de tu cementerio al campo de batalla hasta X cartas de artefacto y/o encantamiento objetivo que no sean Auras, cada una con un coste de maná convertido de X o menos. Si X es 6 o más, esos permanentes son criaturas 4/4 además de sus otros tipos.

- Si una carta en el cementerio de un jugador tiene {X} en su coste de maná, esa X se considera 0.
- Si X es 6 o más, los artefactos y/o encantamientos entran al campo de batalla como criaturas 4/4. No entran como permanentes que no sean criatura y luego se convierten en criaturas.
- Una criatura artefacto o criatura encantamiento regresada de esta manera será una criatura 4/4.
- Un Equipo que también es una criatura no puede ser anexado a nada. Puedes activar su habilidad de equipar, pero no será anexado.
- Si otro efecto hace que uno de los permanentes regresados se convierta en una criatura y fija su fuerza y resistencia en cuanto lo hace, esa criatura tendrá esa fuerza y resistencia; no será una 4/4. En particular, tripular un Vehículo no fija su fuerza y resistencia, por lo que un Vehículo seguirá siendo una criatura 4/4 si lo tripulas.

Manto de mareas

{U}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+2.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, anexa el

Manto de mareas a la criatura objetivo que controlas.

Equipar {3}. ({3}: *Anexa este Equipo a la criatura objetivo que controlas. Activa la habilidad de equipar como un conjuro.*)

- La habilidad disparada del Manto de mareas puede hacer objetivo a la criatura a la que ya está anexada.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada del Manto de mareas intente resolverse, la habilidad no se resuelve. El Manto de mareas permanece anexado a lo que estaba anexado o permanece desanexado si no estaba anexado.

Maza del valiente (*carta de mazo de Brawl*)

{2} {W}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada contador de carga sobre la Maza del valiente y tiene la habilidad de vigilancia.

Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador de carga sobre la Maza del valiente.

Equipar {3}.

- La criatura equipada tiene la habilidad de vigilancia incluso si la Maza del valiente no tiene contadores de carga sobre ella.

No dijiste por favor

{1} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Su controlador pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

- Un hechizo que no puede ser contrarrestado es un objetivo legal para No dijiste por favor. El hechizo no será contrarrestado cuando No dijiste por favor se resuelva, pero su controlador pone igualmente las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.

Ogro partecráneos

{3} {R}

Criatura — Ogro

4/3

Siempre que el Ogro partecráneos haga daño a un oponente, ese jugador descarta una carta al azar. Si lo hace, ese jugador roba una carta.

- Si ese jugador tiene una carta en la mano, se descarta al azar (aunque muy al azar no es). El jugador roba una carta.

Oko, el Embaucador (*carta de mazo de Planeswalker*)

{4} {G} {U}

Planeswalker legendario — Oko

4

+1: Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo que controlas.

0: Hasta el final del turno, Oko, el Embaucador se convierte en una copia de la criatura objetivo que controlas. Prevé todo el daño que se le fuera a hacer este turno.

−7: Hasta el final del turno, cada criatura que controlas tiene una fuerza y resistencia base de 10/10 y gana la habilidad de arrollar.

- Si Oko se convierte en una criatura el mismo turno en que entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna de sus habilidades con {T} (si gana alguna).
- Mientras Oko sea una criatura, no es un planeswalker. El daño que se le hizo no hará que pierda lealtad.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la segunda habilidad de Oko intente resolverse, la habilidad no se resuelve. El daño que se le fuera a hacer a Oko no será prevenido.
- Oko copia los valores impresos de la criatura objetivo. No copiará los contadores que haya sobre esa criatura o efectos que hayan modificado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, no copiará efectos que hicieron que la criatura objetivo se convirtiera en una criatura si no es normalmente una criatura.
- Si la criatura objetivo está copiando otra cosa, entonces Oko se convierte en una copia de lo que quiera que esa criatura copiase.
- La última habilidad de Oko afecta solo a las criaturas que controlas en el momento en que se resuelve. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no serán 10/10.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia de una criatura sin fijarlas a un número o valor específico se aplicarán después de fijar su fuerza y resistencia base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza y resistencia.

Oko, Ladrón de Coronas

{1}{G}{U}

Planeswalker legendario — Oko

4

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

+1: El artefacto o criatura objetivo pierde todas las habilidades y se convierte en una criatura Alce verde con fuerza y resistencia base de 3/3.

−5: Intercambia el control del artefacto o criatura objetivo que controlas y la criatura objetivo con fuerza de 3 o menos que controla un oponente.

- Los efectos de la segunda y la tercera habilidad de Oko duran indefinidamente. No expiran durante el paso de limpieza o si Oko o tú dejan el juego. La tercera habilidad de Oko no expira si la fuerza de la criatura que recibes aumenta por encima de 3 más adelante.
- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que la segunda habilidad de Oko se resuelva, mantiene esa habilidad.
- La segunda habilidad de Oko sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije la fuerza o la resistencia que se comience a aplicar después de que la segunda habilidad de Oko se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Funeral festivo, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
- La segunda habilidad de Oko sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura afectada. Solo es un Alce verde. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, pero pierde todos los otros tipos de carta que tuviera (como artefacto).

- La segunda habilidad de Oko puede hacer objetivo a un permanente que sea solo temporalmente un artefacto o una criatura, como Oko, el Embaucador. Si esto ocurre, el efecto hace que ese permanente siga siendo una criatura Alce verde incluso después de que el efecto temporal expire.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si la segunda habilidad de Oko modifica su resistencia durante ese turno.
- Si uno de los dos permanentes objetivo es un objetivo ilegal cuando la última habilidad de Oko se resuelve, el intercambio no tiene lugar.
- Ganar el control de un permanente no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexado a él. Ganar el control de un Equipo no hace que se desanexe, aunque su nuevo controlador puede activar sus habilidades de equipar durante su fase principal.

Oportunidad gigantesca

{2} {G}

Conjuro

Puedes sacrificar dos Comidas. Si lo haces, crea una ficha de criatura Gigante verde 7/7. De lo contrario, crea tres fichas de Comida. *(Son artefactos con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.”)*

- Tú eliges si quieres sacrificar dos Comidas en cuanto la Oportunidad gigantesca se resuelve, no en cuanto la lanzas.
- No puedes sacrificar más de dos Comidas para crear más de una ficha de Gigante.

Paladín del Coto de Garen

{4} {G}

Criatura — Caballero gigante

4/4

Tesón — Si se usaron al menos tres manás verdes para lanzar este hechizo, el Paladín del Coto de Garen entra al campo de batalla con un contador +1/+1 sobre él. El Paladín del Coto de Garen no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 2 o menos.

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

Pasado y futuro

{3} {G}

Instantáneo

Regresa la carta objetivo de tu cementerio a tu mano. Pon hasta otra carta objetivo de tu cementerio en la parte superior de tu biblioteca. Exilia el Pasado y futuro. *Tesón* — Si se usaron al menos tres manás verdes para lanzar este hechizo, en vez de eso, regresa esas cartas a tu mano y exilia el Pasado y futuro.

- Tú eliges qué carta regresará a tu mano y qué carta se pondrá en la parte superior de tu biblioteca en cuanto eliges esas cartas como objetivos, no en cuanto el Pasado y futuro se resuelve.
- Si una de las dos cartas objetivo es un objetivo ilegal para cuando el Pasado y futuro se resuelve, pondrás la otra en la zona apropiada y exiliarás el Pasado y futuro. Si ambos objetivos son ilegales, el hechizo no se resolverá y no exiliarás el Pasado y futuro.

Pasaje de leyenda

Tierra

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

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

Posadero de Extremuro

{G}

Criatura — Plebeyo humano

1/1

Siempre que lances un hechizo de criatura que tenga una Aventura, roba una carta. *(No tiene por qué haberse ido de aventuras antes.)*

- La habilidad del Posadero de Extremuro se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Preservador salvagénito

{1}{G}

Criatura — Arquero elfo

2/2

Destello.

Alcance.

Siempre que otra criatura que no sea Humano entre al campo de batalla bajo tu control, puedes pagar {X}.

Cuando lo hagas, pon X contadores +1/+1 sobre el

Preservador salvagénito.

- Si pagas {X} mientras la habilidad disparada del Preservador salvagénito se resuelve, la habilidad disparada reflexiva se dispara y se resolverá por separado. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces...”, porque los jugadores pueden realizar acciones después de que pagues maná, pero antes de que la criatura obtenga contadores +1/+1.

Princesa querida
{W}
Criatura — Noble humano
1/1
Vínculo vital.
La Princesa querida no puede ser bloqueada por criaturas
con fuerza de 3 o más.

- Una vez que una criatura con fuerza de 2 o menos bloquea a esta criatura, cambiar la fuerza de la criatura bloqueadora no hará que esta criatura deje de estar bloqueada.

Príncipe encantador
{1} {W}
Criatura — Noble humano
2/2
Cuando el Príncipe encantador entre al campo de batalla,
elige uno:
• Adivina 2.
• Ganas 3 vidas.
• Exilia otra criatura objetivo de la cual eres propietario.
Regrésala al campo de batalla bajo tu control al comienzo
del próximo paso final.

- El tercer modo del Príncipe encantador puede hacer objetivo a cualquier criatura de la cual eres propietario, incluidas aquellas que otro jugador controla.
- 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. Una vez que la criatura exiliada regrese, se considera un objeto nuevo sin relación con el objeto que era.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Probar la muerte (*carta de mazo de Brawl*)
{4} {B} {B}
Conjuro
Cada jugador sacrifica tres criaturas. Tú creas tres fichas
de Comida. (*Son artefactos con "{2}, {T}, sacrificar este
artefacto: Ganas 3 vidas."*)

- En cuanto Probar la muerte se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige tres criaturas que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo.
 - Si un jugador controla tres o menos criaturas, ese jugador sacrifica cada criatura que controla.
 - Tú creas tres fichas de Comida, al margen de cuántas criaturas fueron sacrificadas realmente, incluso si algunos de los jugadores o todos no sacrificaron ninguna criatura.
-

Quelonio atronador
{g/u} {g/u} {g/u} {g/u}
Criatura — Hidra tortuga
4/4

Siempre que lances un hechizo con coste de maná convertido de 5 o más, roba una carta.

- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el coste de maná convertido del hechizo.
- La habilidad del Quelonio atronador se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.

Ranificar
{1} {U}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.
La criatura encantada pierde todas las habilidades y es una criatura Rana azul con fuerza y resistencia base de 1/1. *(Pierde todos los otros tipos de carta y de criatura.)*

- Si la criatura afectada gana una habilidad después de que Ranificar se anexe a ella, mantiene esa habilidad.
- Ranificar sobrescribe todos los colores y tipos de criatura que tenga la criatura encantada. No es más que una Rana azul. La criatura mantiene todos los supertipos (como legendario) que tuviera, pero pierde todos los otros tipos de carta que tuviera (como artefacto).
- Ranificar 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 comience a aplicarse después de que Ranificar se anexe a una criatura sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de una criatura, como el efecto del Funeral festivo, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.
- Ranificar podría encantar a un permanente que solo sea temporalmente una criatura, como un Vehículo. Si esto ocurre, el efecto de Ranificar hace que el permanente encantado siga siendo una criatura Rana azul 1/1 incluso después de que el efecto temporal expire.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a una criatura puede convertirse en letal si Ranificar se anexa a ella durante ese turno.

Rankle, Maestro de las Bromas
{2} {B} {B}
Criatura legendaria — Bribón hada
3/3
Vuela, prisa.
Siempre que Rankle, Maestro de las Bromas haga daño de combate a un jugador, elige cualquier cantidad de opciones:

- Cada jugador descarta una carta.
- Cada jugador pierde 1 vida y roba una carta.
- Cada jugador sacrifica una criatura.

- Si realmente quieres, puedes elegir cero modos para la habilidad disparada de Rankle, pero considera cuidadosamente los costes ocultos de no entretener a alguien conocido como Maestro de las Bromas.
- No puedes elegir un modo más de una vez.
- Puedes elegir un modo incluso si no afecta a algunos de los jugadores o a ninguno.
- Por cada modo elegido, ejecuta ese modo en su totalidad antes de continuar al siguiente modo elegido en el orden impreso.
- En cuanto el primer modo se ejecuta, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta en la mano sin mostrarla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. Luego, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.
- En cuanto el tercer modo se ejecuta, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una criatura que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, el segundo modo de Rankle hace que cada equipo pierda 1 vida dos veces.

Rastreabrillos

{1} {W} {U}

Criatura — Hada

1/1

Vuela, vigilancia.

La Rastreabrillos obtiene +1/+1 mientras controles un artefacto.

La Rastreabrillos obtiene +1/+1 mientras controles un encantamiento.

- Un permanente que sea a la vez un artefacto y un encantamiento satisface ambas habilidades de la Rastreabrillos, por lo que la Rastreabrillos obtiene +2/+2.

Rastreador del bosque salvaje

{G}

Criatura — Guerrero elfo

1/1

Siempre que el Rastreador del bosque salvaje ataque o bloquee, si controlas otra criatura que no sea Humano, el Rastreador del bosque salvaje obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

- Si no controlas otra criatura que no sea Humano inmediatamente después de que el Rastreador del bosque salvaje ataque o bloquee, su habilidad no se dispara en absoluto. Si no controlas una en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no hace nada. No importa si controlas una criatura que no sea Humano entre esos momentos o si controlas una todavía más adelante en el turno.
-

Rastro de migajas

{1}{G}

Encantamiento

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

Siempre que sacrifiques una Comida, puedes pagar {1}.

Si lo haces, mira las dos primeras cartas de tu biblioteca.

Puedes mostrar una carta de permanente que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

- Mientras se resuelve la segunda habilidad disparada, no puedes pagar {1} varias veces para mirar más cartas.
- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

Reclamar al primogénito

{R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo con coste de maná convertido de 3 o menos hasta el final del turno.

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

- Reclamar al primogénito puede hacer objetivo a cualquier criatura con coste de maná convertido de 3 o menos, incluso una que ya esté enderezada o una que ya controles.
- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.

Reflejado

{1}{U}{U}

Encantamiento

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

- Reflejado copia exactamente lo que estaba impreso en el permanente original (a menos que ese permanente esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copia si ese permanente está enderezado o girado, si tiene contadores sobre él o si tiene Auras anexadas a él, ni copia efectos que no son de copia que cambien sus tipos, color, etcétera. En particular, si Reflejado copia una criatura artefacto o una criatura encantamiento que normalmente no es una criatura (como aquella afectada por Insuflar vida), Reflejado no será una criatura.
- Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa (por ejemplo, si el permanente elegido es otro Reflejado), entonces Reflejado entra al campo de batalla como lo que sea que el permanente elegido estuviera copiando.

- Si el permanente elegido es una ficha, Reflejado copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, Reflejado no se convierte en una ficha.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando Reflejado entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente elegido también funcionará.
- Si de alguna manera Reflejado entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro artefacto o encantamiento, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que ya está en el campo de batalla.
- Si Reflejado copia un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. No puedes elegir ninguna carta de permanente que entre al campo de batalla al mismo tiempo que esa Aura. Esto no hace objetivo al jugador o al permanente que encanta, por lo que es posible elegir de esta manera el permanente de un oponente con la habilidad de antimaleficio. El receptor elegido debe poder ser encantado legalmente por el Aura, por lo que no es posible elegir de esta manera un jugador o permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si no hay nada legal para que Reflejado lo encante, permanece en su zona actual (a menos que sea un hechizo, en cuyo caso va al cementerio de su propietario).

Regalo del Caldero

{4} {B}

Conjuro

Tesón — Si se usaron al menos tres manás negros para lanzar este hechizo, pon las cuatro primeras cartas de tu biblioteca en tu cementerio.

Puedes elegir una carta de criatura en tu cementerio. Si lo haces, regrésala al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

- La carta de criatura que regresas con el Regalo del Caldero puede ser una que acabas de poner en tu cementerio con su habilidad de tesón. La razón es que el Regalo del Caldero no hace objetivo a la carta que regresarás.
- Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que pones cartas en el cementerio, el momento en que eliges la carta de criatura que quieres regresar y el momento en que regresas al campo de batalla esa carta.
- Si la criatura fuera a entrar al campo de batalla sin ningún contador +1/+1 sobre ella, entra con un contador +1/+1 sobre ella.

Reina de los hielos

{2} {U}

Criatura — Hechicero noble humano

2/3

Siempre que la Reina de los hielos haga daño de combate a una criatura, gira esa criatura. No se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

//

Furia invernal

{1} {U}

Conjuro — Aventura

Gira la criatura objetivo. No se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Una criatura que recibió daño de combate de la Reina de los hielos no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador, incluso si ya estaba girada e incluso si la Reina de los hielos deja el campo de batalla antes (quizá porque esa criatura le hizo daño de combate letal).
- La Furia invernal puede hacer objetivo a una criatura que ya esté girada. Esa criatura no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

Reloj a la medianoche

{2} {U}

Artefacto

{T}: Agrega {U}.

{2} {U}: Pon un contador de hora sobre el Reloj a la medianoche.

Al comienzo de cada mantenimiento, pon un contador de hora sobre el Reloj a la medianoche.

Cuando se ponga el decimosegundo contador de hora sobre el Reloj a la medianoche, baraja tu mano y tu cementerio en tu biblioteca. Luego, roba siete cartas.

Exilia el Reloj a la medianoche.

- Puedes activar la habilidad de maná del Reloj a la medianoche para pagar el coste de su segunda habilidad.
 - La última habilidad del Reloj a la medianoche se dispara después de que uno o más contadores se pongan sobre él si tenía menos de doce contadores antes de que esos contadores se pusieran sobre él, y si tiene doce o más contadores sobre él después.
 - Si el Reloj a la medianoche deja el campo de batalla mientras su última habilidad está en la pila, no será exiliado.
 - La primera habilidad disparada del Reloj a la medianoche se dispara al comienzo de cada mantenimiento, no solo de tu mantenimiento. En un juego de Gigante de dos cabezas, una habilidad que se dispara al comienzo de cada mantenimiento (y no al comienzo del mantenimiento de cada jugador) solo se dispara una vez durante el mantenimiento de cada equipo.
-

Represalia de los cuervos

{3} {B}

Encantamiento

Siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, el controlador de esa criatura pierde 1 vida y tú ganas 1 vida.

- La habilidad disparada de la Represalia de los cuervos se resuelve antes que ninguna habilidad que controla el jugador atacante. Si esto hace que el jugador atacante pierda el juego, las habilidades disparadas de ese jugador no se resolverán y no se hará daño de combate.

Rey trol atiborrándose

{2} {G} {G} {G} {G}

Criatura — Noble trol

7/6

Vigilancia, arrolla.

Cuando el Rey trol atiborrándose entre al campo de batalla, si lo lanzaste desde tu mano, crea tres fichas de Comida. *(Son artefactos con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas.”)*

Sacrificar tres Comidas: Regresa el Rey trol atiborrándose de tu cementerio al campo de batalla.

Activa esta habilidad solo durante tu turno.

- Si pones al Rey trol atiborrándose en el campo de batalla de tu mano sin lanzarlo, su habilidad de entra al campo de batalla no se dispara.
- Si lanzas un hechizo de criatura que entre al campo de batalla como copia del Rey trol atiborrándose, como el Clon, la habilidad de entra al campo de batalla se disparará.

Robo de recuerdos

{2} {B}

Conjuro

El oponente objetivo muestra su mano. Tú eliges de ahí una carta que no sea tierra. Ese jugador descarta esa carta. Puedes poner en el cementerio de ese jugador desde el exilio una carta de la cual ese jugador sea propietario que tenga una Aventura.

- Tú eliges qué carta de aventurero exiliada (en caso de haberlas) quieres poner en el cementerio de ese jugador después de ver su mano. Puedes hacer esto incluso si ese jugador no tiene cartas que no sean tierra en la mano o si no tiene ninguna carta.
 - El Robo de recuerdos te permite poner en el cementerio de un jugador cualquier carta exiliada boca arriba con una Aventura de la que ese jugador sea propietario, no solo una que se lanzó como Aventura y fue exiliada.
-

Rowan, magachispa intrépida (*carta de mazo de Planeswalker*)

{3} {R} {R}

Planeswalker legendario — Rowan

5

+1: Hasta una criatura objetivo obtiene +3/+0 y gana la habilidad de dañar primero hasta el final del turno.

−2: Rowan, magachispa intrépida hace 1 punto de daño a cada una de hasta dos criaturas objetivo. Esas criaturas no pueden bloquear este turno.

−9: Gana el control de todas las criaturas hasta el final del turno. Enderézalas. Ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno.

- La segunda habilidad de Rowan no puede hacer objetivo a la misma criatura dos veces para hacerle 2 puntos de daño.
- Si un objetivo de la segunda habilidad de Rowan es un objetivo legal, pero un efecto previene el daño que se le fuera a hacer, esa criatura igualmente no puede bloquear este turno.
- La tercera habilidad de Rowan puede afectar a criaturas que ya controlas o que ya están enderezadas. Las enderezará si procede y les dará la habilidad de prisa.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexo a ella.

Sabio de las cascadas

{4} {U}

Criatura — Hechicero tritón

2/5

Siempre que el Sabio de las cascadas u otra criatura que no sea Humano entre al campo de batalla bajo tu control, puedes robar una carta. Si lo haces, descarta una carta.

- Robas una carta y descartas una carta mientras la habilidad del Sabio de las cascadas se resuelve. No puede ocurrir nada entre ambas cosas y ningún jugador puede intentar realizar acciones.
- Si varias criaturas que no sean Humano entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad del Sabio de las cascadas se dispara esa misma cantidad de veces. Resolverás las habilidades una por una: no robarás esa misma cantidad de cartas a la vez y luego descartarás esa misma cantidad de cartas.

Saqueadores bajo la luna

{5} {U}

Criatura — Bribón tritón

4/5

Cuando los Saqueadores bajo la luna entren al campo de batalla, si controlas un artefacto o encantamiento, regresa la criatura objetivo que controla un oponente a la mano de su propietario.

- La habilidad de los Saqueadores bajo la luna no se disparará si no controlas un artefacto o encantamiento inmediatamente después de que entren al campo de batalla. Si no controlas un artefacto o encantamiento en cuanto esa habilidad se resuelve, la habilidad no tiene efecto. No obstante, no tiene que tratarse del mismo artefacto o encantamiento en ambas ocasiones.

- La habilidad de los Saqueadores bajo la luna no regresa varias criaturas si controlas varios artefactos y/o encantamientos.
- Sigues controlando las Auras que pones en el campo de batalla anexadas a un permanente que no controlas.

Saqueadores gorro rojo

{2} {R}

Criatura — Guerrero trasgo

3/2

Siempre que los Saqueadores gorro rojo ataquen, puedes girar una criatura enderezada que no sea Humano que controlas. Si lo haces, los Saqueadores gorro rojo obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de arrollar hasta el final del turno.

- Mientras se resuelve la habilidad de los Saqueadores gorro rojo, no puedes girar más de una criatura para obtener +1/+1 más de una vez.
- Girar una criatura atacante con la habilidad de vigilancia para pagar el coste de la habilidad de los Saqueadores gorro rojo no hará que esa criatura deje el combate o deje de atacar.
- Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que eliges si quieres girar una criatura y el momento en que los Saqueadores gorro rojo obtienen +1/+1 y ganan la habilidad de arrollar.

Secuestrado por las hadas

{X} {U} {U}

Conjuro

Regresa la criatura objetivo con coste de maná convertido de X a la mano de su propietario. Creas X fichas de criatura Hada azules 1/1 con la habilidad de volar.

- Si una criatura en el campo de batalla tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Secuestrado por las hadas intente resolverse, el hechizo no se resuelve. No crearás ninguna ficha de Hada.

Segador de la noche

{5} {B} {B}

Criatura — Espectro

4/5

Siempre que el Segador de la noche ataque, si el jugador defensor tiene dos o menos cartas en la mano, gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

//

Cosechar el miedo

{3} {B}

Conjuro — Aventura

El oponente objetivo descarta dos cartas. *(Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Si el Segador de la noche ataca a un planeswalker, el controlador del planeswalker es el jugador defensor.
- Si el jugador defensor tiene tres o más cartas en la mano en cuanto el Segador de la noche ataca, su habilidad no se disparará. Si ese jugador tiene tres o más cartas en la mano en cuanto la habilidad se resuelve, no gana la habilidad de volar.
- Una vez que la habilidad del Segador de la noche se resuelve, la cantidad de cartas en la mano del jugador defensor ya no importa. El Segador de la noche no ganará ni perderá la habilidad de volar si esa cantidad cambia más adelante en el turno.

Sello arcano (*carta de mazo de Brawl*)

{2}

Artefacto

{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

- La identidad de color de tu comandante está fijada desde antes de que comience el juego y no cambia durante el juego, incluso si tu comandante está en una zona oculta (como la mano o la biblioteca) o un efecto cambia el color de tu comandante.
- Si tu comandante es una carta sin colores en su identidad de color, la habilidad del Sello arcano no produce maná. No produce {C}.
- Si no tienes un comandante, la habilidad del Sello arcano no produce maná.

Serpiente de Lochmere

{4} {U} {B}

Criatura — Serpiente

7/7

Destello.

{U}, sacrificar una Isla: La Serpiente de Lochmere no puede ser bloqueada este turno.

{B}, sacrificar un Pantano: Ganas 1 vida y robas una carta.

{U} {B}: Exilia cinco cartas objetivo del cementerio de un oponente. Regresa la Serpiente de Lochmere de tu cementerio a tu mano. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Una Isla es una tierra con el subtipo Isla, no cualquier tierra que pudiera producir maná azul. Por ejemplo, el Santuario místico es una Isla, pero el Castillo de Vendaleza no. De manera similar, un Pantano es una tierra con el subtipo Pantano, no cualquier tierra que pudiera producir maná negro.
- Activar la primera habilidad activada de la Serpiente de Lochmere después de que haya sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.
- No puedes activar la última habilidad de la Serpiente de Lochmere sin hacer objetivo a cinco cartas en el cementerio de un único oponente.
- Si hasta cuatro de las cartas objetivo son objetivos ilegales para cuando la última habilidad de la Serpiente de Lochmere se resuelve, los objetivos legales restantes son exiliados y la Serpiente de Lochmere regresa a tu mano.

- Si todas las cartas objetivo son un objetivo ilegal para cuando la última habilidad de la Serpiente de Lochmere se resuelve, la habilidad entera no se resolverá. La Serpiente de Lochmere no regresará.

Siete enanitos

{1} {R}

Criatura — Enano

2/2

Los Siete enanitos obtienen +1/+1 por cada otra criatura

llamada Siete enanitos que controlas.

Un mazo puede tener hasta siete cartas llamadas Siete enanitos.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a los Siete enanitos puede convertirse en letal si otra copia de los Siete enanitos que controlas deja el campo de batalla durante ese turno.
- La última habilidad de los Siete enanitos te permite ignorar la regla de “cuatro copias”. No te permite ignorar la legalidad del formato. Por ejemplo, en un evento Limitado de *El trono de Eldraine*, no puedes agregar los Siete enanitos de tu colección personal, por muy felices que estén.
- Si tienes la suerte de sacar o seleccionar ocho o más copias de los Siete enanitos durante un evento Limitado, solo puedes incluir siete de ellas en tu mazo. El resto permanecen en tu sidebar.

Silencio ensordecedor

{W}

Encantamiento

Ningún jugador puede lanzar más de un hechizo que no sea de criatura cada turno.

- Los jugadores pueden lanzar cualquier cantidad de hechizos de criatura más un hechizo que no sea de criatura cada turno.
- El Silencio ensordecedor buscará en el turno entero para ver si un jugador ya lanzó un hechizo que no sea de criatura ese turno, incluso si el Silencio ensordecedor no estaba en el campo de batalla cuando se lanzó ese hechizo. En particular, no puedes lanzar el Silencio ensordecedor y luego lanzar otro hechizo que no sea de criatura ese turno.
- Si lanzaste un hechizo que no sea de criatura que fue contrarrestado, no puedes lanzar otro hechizo que no sea de criatura ese turno.

Syr Carah, la Osada

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Caballero humano

3/3

Siempre que Syr Carah, la Osada o un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas haga daño a un jugador, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno.

{T}: Syr Carah hace 1 punto de daño a cualquier objetivo.

- Si Syr Carah o un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas hace daño a dos o más jugadores al mismo tiempo, la primera habilidad de Syr Carah se dispara por cada uno de esos jugadores.
- La primera habilidad de Syr Carah se dispara incluso si Syr Carah recibe daño letal al mismo tiempo que ella o un hechizo de instantáneo o de conjuro que controlas hace daño a un jugador.
- Syr Carah no altera el momento en que puedes lanzar la carta exiliada. Por ejemplo, si exilias una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía. Si exilias una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal y solo si te queda una jugada de tierra disponible.
- Jugar una carta exiliada hace que deje el exilio. No puedes jugarla varias veces.
- Si no juegas la carta exiliada, permanece en el exilio.

Syr Elenora, la Perspicaz

{3} {U} {U}

Criatura legendaria — Caballero humano

*/4

La fuerza de Syr Elenora, la Perspicaz es igual a la cantidad de cartas en tu mano.

Cuando Syr Elenora entre al campo de batalla, roba una carta.

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que hagan objetivo a Syr Elenora.

- La habilidad que define la fuerza de Syr Elenora funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.
- Para determinar el coste total del hechizo de un oponente que haga objetivo a Syr Elenora, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que paga ese jugador, agrega cualquier incremento de coste (como el del efecto de Syr Elenora) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.

Syr Faren, la Maza del Crómlech

{G} {G}

Criatura legendaria — Caballero humano

2/2

Siempre que Syr Faren, la Maza del Crómlech ataque, otra criatura atacante objetivo obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la fuerza de Syr Faren.

- El valor de X solo se determina en cuanto la habilidad disparada de Syr Faren se resuelve. Cuando eso ocurra, el valor de X no cambiará más adelante en el turno, incluso si cambia la fuerza de Syr Faren.
 - Si Syr Faren deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad disparada, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
 - Si la fuerza de Syr Faren es negativa en cuanto su habilidad disparada se resuelve, X se considera 0.
-

Syr Gwyn, heroína del Valle Ceniciento (*carta de mazo de Brawl*)

{3} {R} {W} {B}

Criatura legendaria — Caballero humano

5/5

Vigilancia, amenaza.

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

Los Equipos que controlas tienen la habilidad de equipar Caballero {0}.

- La habilidad disparada de Syr Gwyn se dispara una vez por cada criatura atacante equipada, al margen de cuántos Equipos lleve cada una de esas criaturas.
- Los Equipos que controlas aún tienen sus otras habilidades de equipar, además de equipar Caballero {0}.
- El que la criatura objetivo sea un Caballero solo se verifica en cuanto se activa la habilidad de equipar Caballero y en cuanto esa habilidad se resuelva. Si de alguna manera la criatura se convierte en una criatura que no sea Caballero más adelante, el Equipo permanece anexo a ella.
- Si Syr Gwyn deja el campo de batalla después de que una habilidad de equipar Caballero se active, esa habilidad se resuelve aunque el Equipo haya perdido esa habilidad.

Syr Konrad, el Tétrico

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Caballero humano

5/4

Siempre que otra criatura muera, que una carta de criatura vaya a un cementerio desde cualquier parte que no sea el campo de batalla, o que una carta de criatura deje tu cementerio, Syr Konrad, el Tétrico hace 1 punto de daño a cada oponente.

{1} {B}: Cada jugador pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.

- Si una o más criaturas mueren al mismo tiempo que Syr Konrad, su primera habilidad se dispara por cada una de esas criaturas.
- En un juego de Gigante de dos cabezas, la primera habilidad de Syr Konrad hace que haga 1 punto de daño dos veces.

Talismán garra de los deseos

{1} {B}

Artefacto

El Talismán garra de los deseos entra al campo de batalla con tres contadores de deseo sobre él.

{1}, {T}, remover un contador de deseo del Talismán garra de los deseos: Busca en tu biblioteca una carta, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Un oponente gana el control del Talismán garra de los deseos. Activa esta habilidad solo durante tu turno.

- Una vez que el Talismán garra de los deseos se quede sin contadores de deseo, permanece en el campo de batalla. No puedes activar su última habilidad.
- Tú eliges qué oponente gana el control del Talismán garra de los deseos mientras su habilidad se resuelve. Si ese jugador deja más adelante el juego, vuelves a ganar el control del Talismán garra de los deseos.

Todo lo que reluce
 {1} {W}
 Encantamiento — Aura
 Encantar criatura.
 La criatura encantada obtiene +1/+1 por cada artefacto
 y/o encantamiento que controlas.

- Puesto que Todo lo que reluce es un encantamiento, la criatura encantada normalmente obtiene al menos +1/+1.
- Un permanente que sea a la vez un artefacto y un encantamiento solo se cuenta una vez.
- Sigues controlando las Auras que pones en el campo de batalla anexadas a un permanente que no controlas.

Tomo de las leyendas (*carta de mazo de Brawl*)
 {2}
 Artefacto
 El Tomo de las leyendas entra al campo de batalla con un
 contador de página sobre él.
 Siempre que tu comandante entre al campo de batalla o
 ataque, pon un contador de página sobre el Tomo de las
 leyendas.
 {1}, {T}, remover un contador de página del Tomo de
 las leyendas: Roba una carta.

- Si controlas el comandante de otro jugador, no pondrás un contador de página sobre el Tomo de las leyendas cuando ataques con esa criatura. De manera similar, si otro jugador controla a tu comandante, seguirás poniendo un contador de página sobre el Tomo de las leyendas si ataca. (Tal vez dicha página habla de la sorprendente traición de tu comandante).

Torbran, barón de Colina Roja
 {1} {R} {R} {R}
 Criatura legendaria — Noble enano
 2/4
 Si una fuente roja que controlas fuera a hacer daño a un
 oponente o un permanente que controla un oponente, en
 vez de eso, hace esa misma cantidad de daño más 2.

- La fuente que hace los 2 puntos de daño adicionales es la misma que la fuente de daño original. Torbran no hace el daño a menos que Torbran sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto modifica la cantidad de daño que hace esa fuente roja, incluida la prevención de parte del daño, el jugador al que se hace el daño o el controlador del permanente al que se hace el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos. Si todo el daño es prevenido, el efecto de Torbran ya no se aplica.

- Si el daño hecho por una fuente que controlas se divide o asigna entre varios permanentes que controla un oponente, o entre un oponente y uno o más permanentes que controla, divide la cantidad original antes de sumar 2. Por ejemplo, si atacas con una criatura roja 5/5 con la habilidad de arrollar y tu oponente bloquea con 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 modifican a 4 y 5 respectivamente.

Torre de mando (*carta de mazo de Brawl*)

Tierra

{T}: Agrega un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante.

- La identidad de color de tu comandante está fijada desde antes de que comience el juego y no cambia durante el juego, incluso si tu comandante está en una zona oculta (como la mano o la biblioteca) o un efecto cambia el color de tu comandante.
- Si tu comandante es una carta que no tiene colores en su identidad de color, la habilidad de la Torre de mando no produce maná. No produce {C}.
- Si no tienes un comandante, la habilidad de la Torre de mando no produce maná.

Trébol de la buena suerte

{2}

Artefacto

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro de Aventura, cópialo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

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

Tritón anhelante

{1}{U}

Criatura — Tritón

3/2

Defensor.

{1}{U}: La Tritón anhelante pierde la habilidad de defensor y se convierte en un Humano hasta el final del turno.

- Mientras la Tritón anhelante sea un Humano, ya no es un Tritón.

Trol del puente traqueteante

{3} {B} {B}

Criatura — Trol

8/8

Arrolla, prisa.

Cuando el Trol del puente traqueteante entre al campo de batalla, el oponente objetivo crea tres fichas de criatura

Cabra blancas 0/1.

Al comienzo del combate en tu turno, cualquier oponente puede sacrificar una criatura. Si un jugador lo hace, gira el Trol del puente traqueteante, ganas 3 vidas y robas una carta.

- Si un jugador sacrifica una criatura por cualquier otra razón (quizá porque es una Comida y el jugador tenía hambre), la habilidad del Trol del puente traqueteante no lo girará y no hará que ganes vidas ni que robes una carta.
- Cuando la última habilidad del Trol del puente traqueteante se resuelva, el próximo oponente por orden de turno elige si quiere sacrificar una criatura y, en caso afirmativo, qué criatura sacrifica. Luego, cada otro oponente por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas son sacrificadas al mismo tiempo. Si se sacrificaron una o más criaturas de esta manera, el Trol del puente traqueteante se gira y tú ganas 3 vidas y robas una carta. No ganas más vidas ni robas más cartas si se sacrificó más de una criatura.

Trol glotón (*carta de mazo de Brawl*)

{2} {B} {G}

Criatura — Trol

3/3

Arrolla.

Cuando el Trol glotón entre al campo de batalla, crea una cantidad de fichas de Comida igual a la cantidad de oponentes que tienes. (*Las fichas de Comida son artefactos con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas."*)

{1} {G}, sacrificar otro permanente que no sea tierra: El Trol glotón obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

- Puedes sacrificar una ficha de Comida creada por la habilidad disparada del Trol glotón para pagar el coste de su habilidad activada.
 - En un juego de varios jugadores, la habilidad disparada del Trol glotón no cuenta a los oponentes que han dejado el juego.
-

Vaca vendida

{3}{W}

Criatura — Buey

3/3

Cuando la Vaca vendida muera o cuando la descartes, crea una ficha de Comida. (*Es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".*)

- La habilidad de la Vaca vendida es una habilidad disparada, no una habilidad activada. No te permite descartarla o sacrificarla siempre que quieras; en vez de eso, necesitas alguna otra manera de descartarla o hacer que muera.

Venganza de la bruja

{1}{B}{B}

Conjuro

Las criaturas del tipo de criatura de tu elección obtienen -3/-3 hasta el final del turno.

- Eliges un tipo de criatura en cuanto la Venganza de la bruja se resuelve, no en cuanto la lanzas. Ningún jugador puede realizar ninguna acción entre el momento en que eliges un tipo de criatura y el momento en que esas criaturas obtienen -3/-3.
- Para elegir un tipo de criatura, debes elegir un tipo de criatura existente, como Humano o Caballero. No puedes elegir varios tipos de criatura, como "Caballero Humano", pero elegir "Humano" es suficiente para afectar a un Caballero Humano. Los tipos de carta como artefacto no pueden ser elegidos, y tampoco pueden elegirse supertipos como el de legendario. Tampoco los subtipos que no sean tipos de criatura, como Vehículo.
- La Venganza de la bruja solo afecta a criaturas del tipo elegido que estén en el campo de batalla en el momento en que se resuelve. Esto incluye criaturas que controlas, criaturas con la habilidad de antimaleficio y criaturas con protección contra negro. Las criaturas que entren al campo de batalla o se conviertan en el tipo elegido más adelante en el turno no obtendrán -3/-3.

Yorvo, lord del Coto de Garen

{G}{G}{G}

Criatura legendaria — Noble gigante

0/0

Yorvo, lord del Coto de Garen entra al campo de batalla con cuatro contadores +1/+1 sobre él.

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

Luego, si la fuerza de esa criatura es mayor que la fuerza de Yorvo, pon otro contador +1/+1 sobre Yorvo.

- La habilidad disparada de Yorvo compara la fuerza de la criatura verde que entra solo después de poner un contador +1/+1 sobre Yorvo. Si ese contador hace que la fuerza de Yorvo sea mayor o igual que la fuerza de la criatura que entra, no obtendrá un segundo contador +1/+1.
- Si la criatura verde que entra muere antes de que la habilidad disparada de Yorvo se resuelva, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si Yorvo obtiene un segundo contador +1/+1.

Zapato de cristal

{1} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+0 y tiene la habilidad de prisa.

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

- Si una criatura entra al campo de batalla bajo tu control y gana la habilidad de prisa, pero la pierde antes de atacar, no podrá atacar. Esto significa que no puedes usar un Zapato de cristal para que dos criaturas nuevas ataquen en el mismo combate.

Zorro aleteante

{1} {W}

Criatura — Zorro

2/2

Mientras controles un artefacto o encantamiento, el Zorro aleteante tiene la habilidad de volar.

- Que el Zorro aleteante gane la habilidad de volar después de que haya sido bloqueado no removerá a la criatura bloqueadora del combate ni hará que el Zorro aleteante deje de estar bloqueado.
- Tú controlas las Auras que pones en el campo de batalla anexadas a un permanente que no controlas.

Magic: The Gathering, Magic, El trono de Eldraine, Gremios de Rávnica, La lealtad de Rávnica, La Guerra de la Chispa y el mazo de Planeswalker son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2019 Wizards.