

Notas de la colección *Magic: The Gathering* | *El Hobbit*

Recopiladas por Eliana Rabinowitz y Eric Levine

Documento modificado por última vez el 19 de mayo de 2026

Las notas de la colección incluyen información acerca del lanzamiento de una nueva colección de *Magic: The Gathering*, así como una recopilación de aclaraciones y reglamentaciones en torno a las cartas de la misma. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas colecciones, se realizan actualizaciones a las reglas de *Magic* que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Visita [Magic.Wizards.com/Rules](https://magic.wizards.com/rules) para consultar las reglas más actualizadas.

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

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Magic: The Gathering* | *El Hobbit* con el código de la colección HOB están permitidas en los formatos Estándar, Pioneer y Modern, así como en Commander y otros formatos. En el momento del lanzamiento, estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *Magic: The Gathering - Cimientos*, *Las tierras salvajes de Eldraine*, *Las cavernas perdidas de Ixalan*, *Asesinatos en la mansión Karlov*, *Forajidos de Cruce de Truenos*, *El gran botín*, *Bloomburrow*, *Duskmourn: La casa de los horrores*, *Aetherdrift*, *Tarkir: tormenta dracónica*, *Magic: The Gathering—FINAL FANTASY*, *El Confín de la Eternidad*, *Magic: The Gathering | Marvel's Spider-Man*, *Magic: The Gathering | Avatar: la leyenda de Aang*, *Lorwyn eclipsado*, *Magic: The Gathering | Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Secretos de Strixhaven*, *Magic: The Gathering | Marvel Super Heroes* y *Magic: The Gathering | El Hobbit*.

Las cartas nuevas de Commander de *Magic: The Gathering* | *El Hobbit* con el código de la colección HOC están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas con el código de la colección HOC que se imprimieron con anterioridad son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

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

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

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

Nueva habilidad de palabra clave: historiado

Durante su viaje, Bilbo se topa con personajes, artefactos e historias de leyenda que luego plasma en relatos llenos de fantasía. Historiado es una nueva habilidad de palabra clave que te otorga la designación de historia sempiterna durante el resto del juego una vez que controles tres o más permanentes que sean legendarios, Sagas y/o artefactos.

Thorin Escudo de Roble

{R} {W}

Criatura legendaria — Noble enano

3/2

Arrolla.

Historiado. *(Si controlas tres o más artefactos, permanentes legendarios y/o Sagas, tienes una historia sempiterna durante el resto del juego.)*

Mientras tengas una historia sempiterna, los artefactos y criaturas que controlas tienen la habilidad de rebatir {1}.

- Una vez que tienes una historia sempiterna, la tienes durante el resto del juego, incluso si pierdes el control de todos o algunos de tus permanentes historiados. La designación de historia sempiterna la tiene el jugador y no se puede remover con ningún efecto.
- Un permanente es cualquier objeto en el campo de batalla, incluidas las fichas y las tierras. Los hechizos y los emblemas no son permanentes.
- Un único permanente solo cuenta una vez de cara a los tres permanentes legendarios, Saga y/o de artefacto necesarios para conseguir una historia sempiterna, incluso si cumple más de un requisito. Si controlas un permanente que sea un artefacto legendario y un segundo permanente que sea una Saga, solo tendrás dos de los tres permanentes requeridos para obtener una historia sempiterna.
- Si controlas tres permanentes legendarios, Saga y/o de artefacto, pero no controlas un permanente con la habilidad de historiado, no obtendrás una historia sempiterna. Por ejemplo, si controlas tres artefactos, pierdes el control de dos y luego lanzas a Thorin Escudo de Roble, no tendrás una historia sempiterna.
- Si tu tercer permanente legendario, Saga o de artefacto entra al campo de batalla y luego uno de esos permanentes deja el campo de batalla inmediatamente después (probablemente debido a la “regla de leyendas” o a que sea una criatura con 0 de resistencia), obtienes una historia sempiterna antes de que deje el campo de batalla.
- Historiado no es una habilidad disparada y no usa la pila. Los jugadores pueden responder a un hechizo que fuera a darte tu tercer permanente legendario, Saga o de artefacto, pero no pueden responder al hecho de que obtengas una historia sempiterna una vez que controles ese tercer permanente.

Nueva acción de palabra clave: alistar

Para ganar una batalla, ¡debes alistar aliados a tus filas! Alistar es una nueva palabra clave que significa “Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra de esta manera, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1”.

Vigía de la Ciudad del Lago

{W}

Criatura — Explorador humano

1/1

Cuando esta criatura muera, alista. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.)*

- Una vez que un hechizo o habilidad que hace que alistes comienza a resolverse, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que termine. Cualquier respuesta al hechizo o habilidad debe hacerse antes de que robes, descartes y, si corresponde, crees una ficha.

Nueva mecánica: contadores de mejora

Al mejorar las armas, estarán más afiladas y serán más efectivas en combate. Los contadores de mejora son un nuevo tipo de contador. Cada contador de mejora sobre un Equipo otorga +1/+0 a la criatura que tenga el Equipo anexo.

Dwalin, maestro de armas

{1} {R/W}

Criatura legendaria — Guerrero enano

2/1

Daña primero.

Siempre que Dwalin entre o ataque, pon un contador de mejora sobre cada Equipo que controlas. *(Cada contador de mejora sobre un Equipo otorga +1/+0 a la criatura equipada.)*

- Una criatura equipada con un Equipo con contadores de mejora sobre él obtiene +1/+0 por cada contador de mejora sobre ese Equipo. Este efecto proviene del propio contador y no de una habilidad del Equipo, así que, aunque el Equipo pierda alguna habilidad, cada contador de mejora seguirá otorgando +1/+0 a la criatura.
- El aumento de fuerza solo se aplica mientras el Equipo con contadores de mejora esté anexo a una criatura. Si un Equipo con contadores de mejora sobre él se desanexa de una criatura, deja el campo de batalla o se remueven sus contadores de mejora, la fuerza de la criatura cambia inmediatamente.
- Se pueden poner contadores de mejora sobre cualquier Equipo y cada uno otorgará +1/+0 a la criatura equipada con ese Equipo, incluso si el Equipo que tenga los contadores de mejora no menciona estos contadores o no tiene ninguna habilidad que los ponga sobre él.

Mecánica que regresa: cartas de aventurero

Regresamos a la Tierra Media acompañados de las cartas de aventurero, que representan el trepidante viaje que emprenden los personajes (en el caso de Bilbo, muy a su pesar). Como de costumbre, las cartas de aventurero son cartas de permanente y cada una tiene un conjunto de características alternativas en un marco debajo de la imagen, a la izquierda del recuadro de texto. Puedes lanzar la carta como su Aventura; si lo haces, irá al exilio y podrás lanzarla como permanente más adelante.

Bilbo, Portafortunas

{1} {U}

Criatura legendaria — Bribón mediano

1/1

Bilbo no puede ser bloqueado.

Siempre que Bilbo haga daño de combate a un jugador, roba una carta y luego descarta una carta.

//ADV//

Táctica de saqueador

{4} {U}

Conjuro — Aventura

Intercambia el control de dos permanentes objetivo que no sean tierra que compartan un tipo de carta. *(Luego exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

- Una carta de aventurero es una carta de permanente en cualquier zona excepto la pila, y también mientras está en la pila si no se lanzó como Aventura. Ignora sus características alternativas en esos casos. Por ejemplo, mientras está en tu cementerio, Bilbo, Portafortunas es una carta de criatura azul con valor de maná de 2. No puede ir a tu mano con el efecto de Contar un secreto (“Muele cuatro cartas y luego pon en tu mano una carta de instantáneo o de conjuro de entre ellas”).
- Cuando lances un hechizo como Aventura, usa las características alternativas e ignora todas las características normales de la carta. El color del hechizo, su coste de maná, su valor de maná y demás detalles solo se determinan por esas características alternativas. Si el hechizo deja la pila, vuelve a usar sus características normales de inmediato.
- Si lanzas una carta de aventurero como Aventura, usa solo sus características alternativas para determinar si es legal lanzar ese hechizo. Por ejemplo, si controlas a Gandalf, Party Guest (“Al comienzo del combate en tu turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de X o menos desde tu mano sin pagar su coste de maná, donde X es el doble de la cantidad de Hechiceros legendarios que controlas”), podrías lanzar la Táctica de saqueador desde tu mano sin pagar su coste de maná (siempre que controles suficientes Hechiceros legendarios), pero no a Bilbo, Portafortunas.
- 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 jugarlo con sus características principales. Si un hechizo de Aventura deja la pila de alguna manera que no sea resolviéndose (probablemente porque es contrarrestado o porque no puede resolverse debido a que todos sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta no será exiliada y el controlador del hechizo no podrá lanzarla como permanente más adelante.
- Si una carta de aventurero termina en el exilio por alguna razón que no sea exiliándose mientras se resuelve, no te dará permiso para lanzarla como hechizo de permanente.
- Debes seguir igualmente todos los permisos y restricciones sobre cuándo lanzar el hechizo de permanente desde el exilio. Normalmente, solo podrás lanzarlo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si un efecto copia un hechizo de Aventura, esa copia es exiliada en cuanto se resuelve. Deja de existir como acción basada en estado; no es posible lanzar la copia como permanente.
- Un efecto puede referirse a una carta, hechizo o permanente que tenga “una Aventura”. Esto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga un conjunto de características alternativas de carta de aventurero, incluso si no están en uso e incluso si esa carta no se lanzó como Aventura.
- Si un efecto se refiere a una carta, hechizo o permanente que tenga una Aventura, no encontrará un hechizo de instantáneo o de conjuro en la pila que se haya lanzado como Aventura.

- Si un objeto se convierte en una copia de un objeto que tenga una Aventura, la copia también tiene una Aventura. Si cambia de zona, dejará de existir (si es una ficha) o dejará de ser una copia (si es un permanente que no sea ficha), por lo que no podrás lanzarlo como Aventura.
- Si un efecto te pide que elijas el nombre de una carta, puedes elegir el nombre alternativo de la Aventura. Considera solo las características alternativas para determinar si es procedente elegir ese nombre.
- Lanzar una carta como Aventura no es lanzarla por un coste alternativo. Los efectos que te permiten lanzar un hechizo por un coste alternativo o sin pagar su coste de maná pueden permitirte aplicar esos costes a la Aventura.

Acción de palabra clave que regresa: enrolar

Enrolar está de vuelta, y esta vez representa los ejércitos de trasgos que se interponen en el camino de Bilbo y la compañía de enanos de Thorin.

Incursor de las Montañas Nubladas
 {4} {R}
 Criatura — Soldado trasgo
 4/4
 Siempre que ataques, enrola 2 Trasgos. *(Pon dos contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Trasgo. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Trasgo negra 0/0.)*

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

Palabra de habilidad que regresa: aterrizaje

La palabra de habilidad *aterrizaje* representa todos los lugares que exploran Bilbo y los enanos y te recompensa siempre que una tierra que controlas entre.

Venenosa

{1} {G}

Criatura — Araña

2/1

Alcance, toque mortal.

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

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

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *MAGIC: THE GATHERING* | *EL HOBBIT*:

Abeja enorme y fiera

{2} {B}

Criatura — Insecto

2/2

Vuela.

Siempre que una o más otras criaturas mueran, adivina 1.

(Mira la primera carta de tu biblioteca. Puedes poner esa carta en el fondo.)

- Si la Abeja enorme y fiera muere al mismo tiempo que una o más otras criaturas, la habilidad de la Abeja enorme y fiera se dispara igualmente.

Abresendas del Bosque Negro

{2} {G}

Criatura — Guardabosque elfo

/

Tanto la fuerza como la resistencia de la Abresendas del Bosque Negro son iguales a la cantidad de tierras que controlas.

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

Acertijos en las tinieblas

{2} {U}

Instantáneo

Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca y
sepáralas en un montón boca abajo y un montón boca
arriba. Un oponente elige uno de los montones. Pon ese
montón en tu mano y el otro en tu cementerio.

- No tienes que mostrar las cartas del montón boca abajo si lo pones en tu mano.
- Puedes dividir las cartas en un montón de cuatro y un montón de cero. El montón de cuatro cartas puede ser el montón boca arriba o el montón boca abajo. Si las repartes así, ¡a tu oponente no le costará resolver el acertijo de cuál elegir!

Alfa de la manada

{2} {B} {B}

Criatura — Lobo

4/3

Destello.

Si una criatura que controla un oponente fuera a morir,
en vez de eso, exíliala. Cuando lo hagas, crea una ficha
de criatura Lobo verde 2/2.

- Mientras el Alfa de la manada esté en el campo de batalla, las criaturas que controlan tus oponentes se exilian en vez de morir y las habilidades que fueran a dispararse cuando esas criaturas mueran no se dispararán.
- Si el Alfa de la manada fuera a dejar el campo de batalla al mismo tiempo que fueran a morir una o más criaturas que controla un oponente, esas criaturas se exiliarán de todos modos.
- Las cartas que fueran a ir al cementerio de tu oponente por motivos que no sean la muerte, por ejemplo al descartarse o molerse, seguirán yendo al cementerio y no se exiliarán.

Araña gorda y vieja

{4} {G} {G}

Criatura — Araña

6/7

Alcance.

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

Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o
habilidad que controla un oponente, roba una carta.

- La última habilidad de la Araña gorda y vieja se resuelve antes que el hechizo o habilidad que hizo que se disparara. Se resuelve incluso si ese hechizo o habilidad se contrarresta o si deja la pila sin resolverse.
 - Si un hechizo o habilidad hace objetivo a la Araña gorda y vieja más de una vez, su última habilidad solo se dispara una vez.
-

Arpista del Rey Elfo

{1} {U}

Criatura — Bardo elfo

2/2

{4} {U}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

- Una vez que una criatura sea bloqueada, activar la habilidad de la carta Arpista del Rey Elfo no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.

Arrasador de Rhovanion

{2} {B}

Criatura — Lobo

3/2

Siempre que esta criatura ataque, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre esta criatura igual a la fuerza de la criatura sacrificada.

Cuando esta criatura muera, enrola X Trasgos, donde X es la fuerza de esta criatura. *(Pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Trasgo. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Trasgo negra 0/0.)*

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores recibe el Arrasador de Rhovanion.

Azog, Ruina de Moria

{2} {B}

Criatura legendaria — Soldado trasgo

1/3

Cuando Azog entre, destruye hasta una otra criatura objetivo. Su controlador enrola X Trasgos, donde X es la fuerza de esa criatura. Si controlabas esa criatura, roba una carta. *(Para enrolar X Trasgos, ese jugador pone X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controla.*

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

- Usa la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
 - Si no se elige ningún objetivo para la habilidad de Azog, “su controlador” no se refiere a nadie y ningún jugador enrola Tragos.
-

Balin, maestro sabio

{3} {R} {R}

Criatura legendaria — Bardo enano

4/4

Historiado. *(Si controlas tres o más artefactos, permanentes legendarios y/o Sagas, tienes una historia sempiterna durante el resto del juego.)*

Siempre que Balin u otro Enano que controlas entre, puedes descartar tu mano. Roba X cartas, donde X es la cantidad de cartas descartadas de esta manera. Si tienes una historia sempiterna, Balin hace X puntos de daño a cada oponente.

- Tomas la decisión de descartar tu mano durante la resolución de la habilidad, por lo que tus oponentes no tienen la oportunidad de responder entre que eliges descartar tu mano y robas cartas.
- Puedes elegir descartar tu mano incluso si no tienes cartas en la mano.

Barcaza dorada

{2} {U}

Artefacto — Vehículo

4/4

Siempre que ataques, alista. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.)*

Tripular 2. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- Atacar con cualquier criatura hará que se dispare la habilidad de la Barcaza dorada. La Barcaza dorada no tiene por qué ser una de ellas.

Bardo el Arquero

{1} {W} {U}

Criatura legendaria — Arquero humano

1/3

Alcance.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo. Gana la habilidad de vínculo vital hasta el final del turno.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si Bardo el Arquero 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 ni la cuarta carta.
 - Si robas tu segunda carta en un turno mientras alistas, puedes elegir el Soldado Humano que creas como objetivo de la habilidad de Bardo el Arquero.
-

Bardo, rey de Valle

{4} {W} {U}

Criatura legendaria — Arquero noble humano

3/5

Alcance, vigilancia.

Si fueras a robar una carta, excepto la primera que robas en tus pasos de robar, en vez de eso, roba dos cartas.

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

- Si dos o más efectos de reemplazo fueran a aplicarse a un evento de robar cartas, el jugador que roba cartas elige el orden en el que se aplican.
 - Para la última habilidad de Bardo, todas las fichas entran al campo de batalla simultáneamente. Se crearán con el mismo nombre, color, tipo y subtipo, habilidades, fuerza, resistencia, etcétera.
 - Si la ficha que creas tiene habilidades del tipo “en cuanto [este permanente] entre” o “[este permanente] entra con”, primero determinas cuántas fichas se crearán y luego aplicas esas habilidades a cada una de forma individual. Por ejemplo, si se fuera a crear una ficha con “Puedes hacer que [este permanente] entre como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla” (como la Visir de muchos rostros embalsamada), cada una de las dos fichas resultantes puede copiar una criatura diferente.
 - Si un efecto crea más de un tipo de ficha, creará el doble de cada tipo de ficha. Por ejemplo, si controlas a Bilbo, Fellow Conspirator y a Bardo, rey de Valle, y creas una ficha de Comida, crearás dos fichas de Comida y dos fichas de Tesoro (independientemente del orden en que elijas aplicar los efectos de reemplazo).
 - Si el efecto que crea las fichas te indica que hagas algo con esas fichas más adelante, como exiliarlas al final del combate, lo harás para todas las fichas.
 - La última habilidad de Bardo solo se aplica a las fichas que se crean. Las copias de hechizos de permanente que se resuelven se convierten en fichas en el campo de batalla, pero esas fichas no se crean, por lo que la habilidad de Bardo no las duplicará.
 - Como Bardo, rey de Valle es legendario, no es probable que un jugador controle dos copias. Sin embargo, si eso sucede, las cartas que robe ese jugador se multiplicarán por cuatro. Con tres copias de Bardo se multiplicarán por ocho, y así sucesivamente.
 - De manera similar, el efecto de la última habilidad de varias copias de Bardo, rey de Valle es acumulativo. Si controlas dos copias, crearás el cuádruple de esa cantidad de fichas.
 - Si controlas a Bardo, rey de Valle y creas una ficha de Ejército porque enrolas, si aún no controlas un Ejército, crearás dos fichas de Ejército. Sin embargo, como solo puedes poner los contadores sobre una de las fichas, la otra seguirá siendo una criatura 0/0 e irá al cementerio de su propietario la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.
-

Bastón de mago

{1} {U}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada tiene la habilidad de destreza.

(Siempre que su controlador lance un hechizo que no sea criatura, esa criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.)

Si se dispara una habilidad de la criatura equipada, esa habilidad se dispara una vez más.

Equipar Hechicero {1}.

Equipar {3}.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al comienzo de” en sus textos recordatorios.
- Los efectos de reemplazo no se ven afectados por la segunda habilidad del Bastón de mago.
- La segunda habilidad no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma.

Belladonna Tuk

{1} {W}

Criatura legendaria — Ciudadano mediano

2/2

Siempre que una ficha que controlas entre, ganas 1 vida si es la primera vez que esta habilidad se resolvió este turno. Si es la segunda vez, roba una carta. Si es la tercera vez, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- La habilidad de Belladonna Tuk no tiene ningún efecto después de la tercera vez que se resuelve en un turno.
-

Beorn, anfitrión reticente
{4} {G}
Criatura legendaria — Metamorfo oso humano
5/5
Arrolla.
//ADV//
Arar y cultivar
{1} {G}
Conjuro — Aventura
Puedes jugar una tierra adicional este turno. *(Luego exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.)*

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

Beorn el Fiero
{3} {G} {G}
Criatura legendaria — Guerrero metamorfo oso
6/6
Arrolla.
Los otros Osos que controlas obtienen +2/+2.
Al comienzo del combate en tu turno, pon un contador de arrollar sobre hasta una criatura objetivo que controlas.
Se convierte en un Oso además de sus otros tipos. Luego, si controlas tres o más Osos, roba dos cartas.

- El efecto de cambio de tipo de la habilidad disparada dura indefinidamente. No desaparece durante el paso de limpieza ni cuando Beorn el Fiero deja el campo de batalla. ¡No ser un Oso sería una osadía!

Bifur, jinete melodioso
{4} {R/W} {R/W}
Criatura legendaria — Bardo enano
4/5
Historiado. *(Si controlas tres o más artefactos, permanentes legendarios y/o Sagas, tienes una historia sempiterna durante el resto del juego.)*
Siempre que Bifur entre o ataque, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo.
Mientras tengas una historia sempiterna, si se dispara una habilidad disparada de un Enano que controlas, esa habilidad se dispara una vez más.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La última habilidad de Bifur no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.

- Si Bifur entra y eso hace que tengas una historia sempiterna, su habilidad de “entre o ataque” se dispara una vez más.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma.

Bilbo, ladrón en la noche

{1} {U}

Criatura legendaria — Bribón mediano

2/2

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos desde cualquier parte excepto desde tu mano.

Siempre que Bilbo ataque, puedes lanzar un hechizo de artefacto, de instantáneo o de conjuro desde tu cementerio. Si un hechizo de instantáneo o de conjuro lanzado de esta manera fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- 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 Bilbo, ladrón en la noche). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico de los costes de los hechizos que lanzas desde cualquier parte excepto desde tu mano. No puede reducir los requisitos de un color de maná específico.
- Puedes elegir lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro de Aventura desde tu cementerio en cuanto se resuelve la habilidad de Bilbo. Si ese hechizo de Aventura se resuelve, puedes exiliarlo con el efecto de reemplazo vinculado a la Aventura y puedes lanzar el hechizo de permanente más adelante desde el exilio. Si ese hechizo de Aventura no se puede resolver (porque es contrarrestado o sus objetivos se convierten en ilegales), esa carta es exiliada por el efecto de reemplazo creado por la habilidad de Bilbo y no podrás lanzar el hechizo de permanente más adelante desde el exilio.

Bolgo del Norte

{3} {B} {R}

Criatura legendaria — Soldado trasgo

5/5

Cuando Bolgo entre, puedes sacrificar otra criatura.

Cuando lo hagas, Bolgo hace una cantidad de daño igual a la fuerza de esa criatura a otra criatura objetivo. Si se hizo daño sobrante de esta manera, enrola X Trasgos, donde X es ese daño sobrante. *(Pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Trasgo. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Trasgo negra 0/0.)*

- Se verifica la última información conocida en el campo de batalla de la criatura sacrificada para determinar su fuerza.

- No puedes sacrificar varias criaturas para hacer daño varias veces.
- Bolgo del Norte tiene una habilidad disparada reflexiva. Cuando entra al campo de batalla, su habilidad disparada va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar otra criatura. Si lo haces, una segunda habilidad se dispara y eliges un objetivo para que reciba el daño. Esto se diferencia de otras habilidades que dicen “Si lo haces...” en que los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades antes de que se sacrifique una criatura y volver a hacerlo después de que se sacrifique la criatura, pero antes de que se haga el daño.
- La habilidad de daño de Bolgo del Norte solo se dispara cuando sacrificas una criatura como resultado de la instrucción de su habilidad disparada. No se disparará si sacrificas una criatura por cualquier otra razón.
- Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado sobre la criatura.

Boticaria a la orilla del Lago

{1} {U}

Criatura — Clérigo humano

1/2

Vigilancia.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si la Boticaria a la orilla del Lago 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 ni la cuarta carta.

Cachorro de huargo

{1} {G}

Criatura — Lobo

2/2

Ferocidad — Siempre que esta criatura ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, hasta el final del turno, esta criatura obtiene +1/+0 y las criaturas que controlas ganan la habilidad de arrollar.

- Cuando el Cachorro de huargo ataque, su habilidad disparada verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. No volverá a verificarlo cuando se resuelva, así que la habilidad se resolverá incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Cazador de las nieves

{2} {R}

Criatura — Guardabosque trasgo

2/3

Sacrificar otra criatura o artefacto: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta el final de tu próximo turno. Activa esto solo durante tu turno y solo una vez por turno.

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

Cena para las arañas

{1} {B}

Instantáneo

Pon en el campo de batalla bajo tu control todas las cartas de criatura de los cementerios de tus oponentes que hayan ido allí desde el campo de batalla este turno. Son artefactos Comida con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”. *(Pierden todos los otros tipos y subtipos.)*

- El efecto que hace que los permanentes sean artefactos Comida dura indefinidamente. No se acaba durante el paso de limpieza.
- Las cartas regresadas pierden todos los otros subtipos y tipos de cartas y solo serán artefactos Comida. Conservan su nombre, coste de maná, valor de maná y habilidades. Si alguna es legendaria, seguirá siéndolo.
- Por muy apetecibles que parezcan, no te comas las cartas de tus oponentes.

Compañía de Bardo

{2} {W} {U}

Criatura — Ciudadano humano

2/3

Puedes lanzar este hechizo como si tuviera la habilidad de destello si controlas un Humano.

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

Siempre que esta criatura entre o ataque, alista. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.)*

- Si usas la primera habilidad de la Compañía de Bardo para lanzarla como si tuviera la habilidad de destello, solo es necesario que controles un Humano en cuanto empiezas el proceso de lanzamiento y pones la Compañía de Bardo en la pila. Si pierdes el control de ese Humano mientras lanzas la Compañía de Bardo (quizá porque lo sacrificas para activar una habilidad de maná) o en respuesta a la Compañía de Bardo, la Compañía de Bardo de la pila no se verá afectada.

Compañía del huargo jefe

{1} {B} {G}

Criatura — Lobo

5/3

Arrolla.

Esta criatura no puede atacar a menos que controles otros dos o más Lobos.

Al comienzo de tu mantenimiento, crea una ficha de criatura Lobo verde 2/2.

- Una vez que la Compañía del huargo jefe ataque, seguirá siendo una criatura atacante incluso si ya no controlas otros dos o más Lobos.

Compañía de Thranduil

{2} {G} {U}

Criatura — Soldado elfo

3/4

Mientras controles otro Elfo, puedes jugar una tierra adicional en cada uno de tus turnos.

Aterrizar — Siempre que una tierra que controlas entre, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Gana la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- La primera habilidad de la Compañía de Thranduil es acumulativa con otros efectos que te permitan jugar tierras adicionales, como el de la Exploración.

Conejo pequeño y travieso

{G}

Criatura — Conejo

1/2

Ferocidad — Al comienzo del combate en tu turno, si controlas una criatura con fuerza de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.

- La habilidad del Conejo pequeño y travieso verificará al principio de tu paso de inicio del combate si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. Si se dispara, la habilidad volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si no controlas una criatura con fuerza de 4 o más en ese momento, la habilidad no se resolverá.

Consejeros del gobernador

{1} {U}

Criatura — Consejero humano

1/3

Vigilancia.

Esta criatura obtiene +2/+0 por cada cementerio con siete o más cartas.

Siempre que robes tu segunda carta cada turno, el jugador objetivo muele tres cartas. (*Pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio.*)

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. No importa si los Consejeros del gobernador estaban o no en el campo de batalla cuando la primera carta se robó. Si no están 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 ni la cuarta carta.

Dáin, señor de las Colinas de Hierro

{1} {W}

Criatura legendaria — Noble enano

2/2

Vigilancia.

Historiado. *(Si controlas tres o más artefactos, permanentes legendarios y/o Sagas, tienes una historia sempiterna durante el resto del juego.)*

Mientras tengas una historia sempiterna, las criaturas no pueden atacarte a menos que su controlador pague {1} por cada una de esas criaturas.

- Mientras se aplique el efecto de la última habilidad de Dáin, tus oponentes pueden elegir no atacar con una criatura que debe atacar si puede mientras no haya ningún otro jugador, planeswalker o batalla al que pueda atacar esa criatura que no fuera a requerir un coste.

Danzando del ocaso al alba

{3} {G} {G}

Encantamiento

Siempre que lances un hechizo de criatura, pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas, donde X es el valor de maná de ese hechizo.

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, crea una ficha de criatura Oso verde 2/2.

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

Decreto de Thranduil

{4} {U} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Si un hechizo de permanente es contrarrestado de esta manera, exíllalo en vez de ponerlo en el cementerio de su propietario.

Puedes lanzar esa carta sin pagar su coste de maná mientras permanezca exiliada.

- Como ya lanzas la carta pagando un coste alternativo (lanzándola sin pagar su coste de maná), no puedes pagar otros costes alternativos para la carta, incluido lanzarla boca abajo con la habilidad de metamorfosis. Sí que puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
 - Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarla sin pagar su coste de maná.
 - Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta.
-

Despedida incierta

{3} {U}

Instantáneo

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si hace objetivo a una criatura atacante que no sea ficha.

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

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

Devorador de la tierra desértico

{4} {R} {R}

Criatura — Sierpe dragón

0/5

Esta criatura obtiene +2/+0 por cada Montaña que controlas.

Siempre que ataques con criaturas con una fuerza total de 12 o más por primera vez cada turno, endereza todas las criaturas atacantes. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional.

- La segunda habilidad del Devorador de la tierra desértico solo se disparará si las criaturas con las que atacaste tenían una fuerza total de 12 o más en el momento en que atacaste. Aumentar la fuerza de las criaturas atacantes después de que ataquen, por ejemplo, con disparos al atacar, no servirá para alcanzar la fuerza de 12 necesaria para que esta habilidad se dispare.

Elfos del bosque

{2} {G}

Criatura — Explorador elfo

1/1

Cuando esta criatura entre, busca en tu biblioteca una carta de Bosque, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja.

- Como la “búsqueda” requiere que encuentres una carta con ciertas características, no tienes que encontrar la carta si no quieres.
-

El Gran Trasgo
{1} {B/R} {B/R}
Criatura legendaria — Noble trasgo
3/2

Siempre que pongas uno o más contadores sobre un Trasgo, Orco o Ejército que controlas, El Gran Trasgo hace 2 puntos de daño al oponente objetivo.

Siempre que otro Trasgo, Orco o Ejército que controlas muera, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugarla hasta el final de tu próximo turno.

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

El huargo jefe
{2} {B} {G}
Criatura legendaria — Lobo
3/3

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

Ferocidad — Siempre que ataques mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, robas una carta y pierdes 1 vida.

- Cuando ataques, la habilidad disparada de El huargo jefe verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. No volverá a verificarlo cuando se resuelva, así que el disparo se resolverá incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Elrond, lector lunar
{2} {U}
Criatura legendaria — Noble elfo
3/3

Siempre que actives una habilidad de una criatura, roba una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

{5} {U} {U}: Exilia hasta otros dos permanentes objetivo que no sean tierra que controlas. Regresa esas cartas al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Una habilidad activada de una criatura que también sea una habilidad de maná (como “{T}: Agrega {G}”) puede hacer que se dispare la primera habilidad de Elrond.
 - Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
 - Después de que cada permanente regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con el permanente que fue exiliado. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando fue exiliado. Los contadores que haya sobre él dejarán de existir, las Auras anexadas a él irán a los cementerios de sus propietarios y los Equipos se desanexarán.
-

El Señor de las Águilas

{7} {U} {U}

Criatura legendaria — Noble ave

8/8

Destello.

Te cuesta {X} menos lanzar este hechizo, donde X es la fuerza total de las criaturas que controlas con la habilidad de volar.

Vuela.

- El coste total para lanzar a El Señor de las Águilas se determina antes de pagar ese coste. Por ejemplo, si controlas tres criaturas con la habilidad de volar, cada una con una fuerza de 2, incluida una que puedes sacrificar para agregar {C}, el coste total de El Señor de las Águilas es de {1} {U} {U}. Luego puedes sacrificar la criatura en cuanto actives habilidades de maná, justo antes de pagar su coste.
- 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 El Señor de las Águilas). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste solo reduce el maná genérico del coste para lanzar a El Señor de las Águilas. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- Una vez que un jugador ha anunciado que va a lanzar a El Señor de las Águilas, ningún jugador puede realizar acciones e intentar cambiar la fuerza de las criaturas que controla su controlador antes de que se fije el coste de ese hechizo.

Esplendor reluciente

{1} {W}

Encantamiento

Siempre que un oponente robe su segunda carta cada turno, creas una ficha de Tesoro.

{2} {W}: Dos jugadores objetivo roban una carta cada uno.

- Para que se dispare la habilidad del Esplendor reluciente, no es necesario que estuviera bajo tu control cuando se robó la primera carta. Mientras lo controles cuando un oponente robe su segunda carta en un turno, la habilidad se disparará. La habilidad solo puede dispararse una vez cada turno por cada oponente.
- La habilidad activada del Esplendor reluciente requiere dos jugadores objetivo distintos. No puedes hacer objetivo al mismo jugador dos veces con una única activación de la habilidad.

Galion, mayordomo del Rey Elfo

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Consejero elfo

4/4

Siempre que Galion ataque, elige hasta una otra criatura objetivo que controlas. Su fuerza y resistencia base son iguales a la fuerza y resistencia de Galion hasta el final del turno.

- En cuanto la habilidad de Galion se resuelve, la fuerza y resistencia base de la criatura objetivo se fijan en la fuerza y resistencia actuales de Galion, no en su fuerza y resistencia base. Si la fuerza o la resistencia de Galion cambian más adelante en el turno, la otra criatura no se verá afectada.
- La habilidad de Galion sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y la resistencia de una criatura a valores específicos. Si comienzan a aplicarse otros efectos que fijan su fuerza o resistencia a valores específicos después de que la habilidad se resuelva, sobrescribirán este efecto.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza y/o resistencia de una criatura sin fijarlas a un valor específico (es decir, los que no afecten a la fuerza y/o resistencia base) 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.

Gandalf, Fin de los Trasgos

{2} {R}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

2/3

Siempre que lances un hechizo que no sea criatura, Gandalf obtiene +1/+1 hasta el final del turno y hace 1 punto de daño a cada oponente.

//ADV//

Formallamas

{1} {R}

Conjuro — Aventura

Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca y exílialas boca abajo. Mientras permanezcan exiliadas, puedes jugarlas si controlas un Hechicero.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas sobre cuándo jugar las cartas exiliadas con Formallamas. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.
- Debes controlar un Hechicero para lanzar hechizos exiliados con Formallamas, pero, si pierdes el control de tu último Hechicero mientras un hechizo está en la pila, el hechizo se resolverá igualmente.

Gandalf, prendechispas

{4} {R} {R}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

4/3

Alcance.

Cuando Gandalf entre, hace 3 puntos de daño divididos como elijas entre uno, dos o tres objetivos.

- Eliges cuántos objetivos tiene la habilidad disparada de Gandalf y cómo se divide el daño en cuanto pones la habilidad en la pila. Cada objetivo debe recibir al menos 1 punto de daño.
- Si algunos de los objetivos son objetivos ilegales en cuanto la habilidad disparada de Gandalf intente resolverse, se sigue aplicando la división del daño original, pero los objetivos ilegales no reciben daño. Si todos los objetivos son ilegales, la habilidad disparada de Gandalf no se resuelve.

Glamdring, Martillo de Enemigos

{2}

Artefacto legendario — Equipo

Te cuesta {X} menos lanzar hechizos de instantáneo y de conjuro, donde X es la fuerza de la criatura equipada.

Equipar {2}.

//ADV//

Centelleo mortal

{3} {U}

Conjuro — Aventura

Muele seis cartas y luego pon en tu mano todas las cartas de instantáneo y de conjuro de entre ellas. *(Luego exilia esta carta. Puedes lanzar el artefacto más adelante desde el exilio.)*

- 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 Glamdring, Martillo de Enemigos). El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
- La habilidad de reducción de coste de Glamdring, Martillo de Enemigos solo reduce el maná genérico del coste del hechizo. Hay que pagar igualmente el maná de color.
- Una vez que anuncies 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 la reducción de coste de Glamdring disminuyendo la fuerza de la criatura equipada.

Gobernador de la Ciudad del Lago

{1} {B} {B}

Criatura legendaria — Consejero humano

3/2

Toque mortal.

Siempre que un jugador pierda vidas, ese jugador muele esa misma cantidad de cartas. *(El daño causa pérdida de vidas.)*

Cuando el Gobernador de la Ciudad del Lago muera, roba una carta por cada cementerio con siete o más cartas.

- Generalmente, el Gobernador de la Ciudad del Lago estará en un cementerio en cuanto su última habilidad se resuelva.
 - Si el Gobernador de la Ciudad del Lago muere al mismo tiempo que un jugador pierde vidas (por ejemplo, si muere en combate y otra criatura hizo daño de combate a un jugador), eliges el orden de las dos habilidades disparadas del Gobernador de la Ciudad del Lago. Si el efecto de moler se resuelve primero, esas cartas (y también el Gobernador de la Ciudad del Lago) estarán en cementerios antes de que determines cuántas cartas robas con su última habilidad.
-

Gollum, as de los acertijos

{1} {B}

Criatura legendaria — Horror mediano

3/1

En cuanto Gollum entre, elige par o impar. (*Cero es par.*)

Siempre que un oponente lance un hechizo con valor de maná de la cualidad elegida, elige uno que no haya sido elegido:

- Pon un contador +1/+1 sobre Gollum.
- Cada oponente pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.
- Roba una carta.

- Si se eligieron ya los tres modos, la habilidad disparada de Gollum se remueve de la pila sin efecto alguno, pero Gollum permanece en el campo de batalla.
-

Gollum el Abandonado

{1} {B}

Criatura legendaria — Horror mediano

2/2

Gollum no puede bloquear.

Cuando Gollum entre, exilia hasta una carta objetivo del cementerio de un oponente. Cada oponente pierde 2 vidas.

{2}, sacrificar un artefacto o criatura: Regresa esta carta de tu cementerio a tu mano. Activa esto solo como un conjuro.

- No tienes por qué elegir un objetivo para la segunda habilidad de Gollum. Sin embargo, si lo haces y ese objetivo se convierte en ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, no se resolverá. Cada oponente no perderá 2 vidas.
-

Guardas con mal genio

{5} {G}

Criatura — Soldado elfo

4/3

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

Cuando esta criatura entre, muele cuatro cartas y luego pon en tu mano todas las cartas de Elfo de entre ellas.

- 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 la primera habilidad de los Guardas con mal genio). El valor de maná del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
 - La habilidad de afinidad por Elfos solo reduce el maná genérico del coste para lanzar los Guardas con mal genio. Hay que pagar igualmente el maná de color.
-

Homenaje al Rey de la Montaña

{3} {W}

Encantamiento

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

Cuando este encantamiento entre, alista. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.)*

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

Hospitalidad de Beorn

{1} {G}

Encantamiento

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

{5} {G} {G}: Este encantamiento se convierte en una criatura Oso además de sus otros tipos y gana “Tanto la fuerza como la resistencia de esta criatura son iguales a la cantidad de tierras que controlas”. *(Este efecto no se termina.)*

- Los efectos de cambio de tipo y de otorgamiento de habilidad duran indefinidamente. No desaparecen durante el paso de limpieza.

Huargo insaciable

{1} {B}

Criatura — Lobo

2/2

Toque mortal.

Ferocidad — Siempre que esta criatura ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, ganas 2 vidas.

- Cuando el Hurgante insaciable ataca, su habilidad disparada verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. No volverá a verificarlo cuando se resuelva, así que la habilidad se resolverá incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Información secreta

{X} {B} {B}

Conjuro

Exilia las X primeras cartas de la biblioteca del oponente objetivo. Puedes jugar esas cartas este turno. Si lanzas un hechizo de esta manera, paga una cantidad de vidas igual a su valor de maná en vez de pagar su coste de maná.

- Debes seguir todas las reglas normales sobre cuándo jugar una tierra o lanzar un hechizo para las cartas exiliadas con la Información secreta. Por ejemplo, si una carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía y solo si te quedan tierras por jugar.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
- Si lanzas un hechizo pagando otro coste “en vez de pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si un hechizo tiene costes adicionales obligatorios, como el de Se cuecen problemas, debes pagarlos para lanzarlo.

La reina de Valle

{1} {W}

Criatura legendaria — Noble humano

2/1

Siempre que un oponente lance su primer hechizo que no sea criatura cada turno, alistas. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.)*

- Si un oponente ya lanzó un hechizo que no sea criatura durante el turno en que entra La reina de Valle, ese oponente ya lanzó su primer hechizo que no sea criatura este turno y la habilidad de La reina de Valle no se disparará por ese oponente ese turno.

Llave de la puerta lateral

{1}

Artefacto

{2}, {T}: La criatura objetivo no puede ser bloqueada este turno.

{1}, {T}, descartar una carta legendaria con el mismo nombre que un permanente legendario que controlas:
Roba dos cartas.

- Activar la primera habilidad de la Llave de la puerta lateral después de que una criatura haya sido bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

Marineros de la Ciudad del Lago

{4} {U} {U}

Criatura — Ciudadano humano

6/5

Vigilancia.

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

//ADV//

Irse de pesca

{3} {U}

Instantáneo — Aventura

Exilia dos criaturas y/o tierras objetivo que controlas y luego regrésalas al campo de batalla bajo el control de su propietario.

- Después de que cada permanente regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con el permanente que fue exiliado. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido antes de ser exiliado. Los contadores que haya sobre él dejarán de existir, las Auras anexadas a él irán a los cementerios de sus propietarios y los Equipos se desanexarán.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Meditadora del Bosque Negro

{2} {U}

Criatura — Druida elfo

2/4

Aterrizaje — Siempre que una tierra que controlas entre, puedes hacer que esta criatura tenga una fuerza y resistencia base de 4/2 hasta el final del turno.

- La habilidad de la Meditadora del Bosque Negro sobrescribe todos los efectos previos que fijan su fuerza y/o resistencia a valores específicos. Otros efectos que fijen estas características a valores específicos y que comiencen a aplicarse después de que la habilidad se resuelva sobrescribirán esa parte del efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza o la resistencia de la Meditadora del Bosque Negro sin fijarlas se aplicarán a sus nuevas fuerza y resistencia base sin importar cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo ocurre con los contadores que cambien su fuerza y su resistencia.
- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Meditadora del Bosque Negro puede convertirse en letal si cambias su resistencia base durante ese turno.

Momento de gloria

{W}

Conjuro

Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, pon también un contador +1/+1 sobre cada otra criatura que controlas.

Retrospectiva {4} {W}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.
- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Naufragio consumado

{2} {W} {W}

Instantáneo

Exilia todas las criaturas atacantes que controla el jugador objetivo. Ese jugador puede buscar en su biblioteca esa misma cantidad de cartas de tierra básica, poner esas cartas en el campo de batalla giradas y luego barajar.

- El Naufragio consumado solo hace objetivo al jugador. Las criaturas atacantes con la habilidad de antimaleficio que controla ese jugador serán exiliadas en cuanto este hechizo se resuelva.
- Ese jugador puede encontrar una cantidad de cartas de tierra básica menor que la cantidad de criaturas exiliadas, ya sea porque quiere o porque no le quedan suficientes cartas de tierra básica.
- La cantidad de tierras que puede encontrar ese jugador es la cantidad de criaturas atacantes que se exiliaron, incluso si algunas de esas criaturas eran fichas, no eran cartas de criatura o no acabaron en el exilio (probablemente porque una era el comandante del jugador en un juego de Commander).

Noticias de guerra

{R}

Conjuro

Enrola 1 Trasco. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, en vez de eso, enrola 3 Trascos. *(Para enrolar X Trascos, pon X contadores +1/+1 sobre un Ejército que controlas. También es un Trasco. Si no controlas un Ejército, crea primero una ficha de criatura Ejército Trasco negra 0/0.)*

Retrospectiva {3} {R}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exiliala.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.

- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Nube aterradora de murciélagos

{4} {B}

Criatura — Murciélago

4/2

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si una criatura murió este turno.

Vuela, toque mortal.

- En un juego de varios jugadores, un jugador puede perder el juego al mismo tiempo en que sus criaturas mueren. En ese caso, se aplica la reducción de coste de la Nube aterradora de murciélagos.

Partir en amistad

{4} {G}

Encantamiento

Siempre que una criatura que no sea ficha que controlas muera, muestra cartas de la parte superior de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura. Si su valor de maná es menor o igual que la cantidad de tierras que controlas, ponla en el campo de batalla. De lo contrario, ponla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno.

- Si la carta de criatura mostrada tiene {X} en su coste de maná, X es 0 para determinar su valor de maná.

Pasaje élfico

Tierra

{T}, pagar 1 vida, sacrificar esta tierra: Busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja. Puedes contemplar un Elfo. Si lo haces, endereza esa tierra. *(Para contemplar un Elfo, elige un Elfo que controlas o muestra una carta de Elfo de tu mano.)*

- Si un efecto se refiere a una “carta de [subtipo]”, solo se refiere a una carta que tenga ese subtipo. Por ejemplo, el Coro élfico no es un Elfo, por mucho que su nombre haga referencia a los elfos y que aparezcan elfos en la ilustración.
- Los efectos que dicen “Si se contempló una [cualidad]” solo se fijan en si se mostró una carta con dicha cualidad o se eligió un permanente que controlas con esa cualidad. No importa lo que le ocurra a la carta o permanente después de eso: como se contempló, cualquier efecto adicional que dependiese de que esa carta o permanente se contemplase ocurre igualmente.

- Si una carta en tu mano ya fue mostrada (probablemente porque se mostró para pagar un coste de un hechizo que sigue en la pila por el efecto de una carta como el de la Telepatía), puedes mostrarla de nuevo para pagar el coste de otro hechizo o habilidad que requiere que muestres una carta de tu mano.

Perseguidor noctiaullante

{B}

Criatura — Lobo

1/1

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

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

- Cuando el Perseguidor noctiaullante ataque, su habilidad disparada verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. No volverá a verificarlo cuando se resuelva, así que la habilidad se resolverá incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Plan de Bilbo

{1} {W}

Instantáneo

Regala un Tesoro. (*Puedes ofrecer un regalo a un oponente al lanzar este hechizo. Si lo haces, ese oponente crea una ficha de Tesoro antes de los otros efectos. Es un artefacto con “{T}, sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color”.*)

Regresa el hechizo objetivo a la mano de su propietario.

Si ofreciste el regalo, los jugadores no pueden lanzar hechizos este turno.

- Como coste adicional para lanzar un hechizo con la habilidad de regalar, puedes ofrecer a un oponente el regalo que se detalla en la carta. Ese oponente se elige como parte del coste adicional. El regalo no se da en este momento, sino más adelante, en función de si el hechizo es de permanente o no.
- Para los instantáneos y conjuros con la habilidad de regalar, el regalo se da al oponente que corresponda como parte de la resolución del hechizo. Esto sucede antes de que tenga lugar cualquiera de los otros efectos del hechizo.
- Si un hechizo para el que se ofreció el regalo es contrarrestado, no se resuelve (quizá porque todos los objetivos son ilegales) o se remueve de la pila de algún otro modo, el regalo no se dará. Tampoco sucederá ninguno de los otros efectos.
- No puedes pagar un coste de regalar más de una vez.
- Si copias un hechizo para el que se ofreció el regalo, el regalo correspondiente a la copia se ofrece al mismo jugador. Si una carta o ficha entra como una copia de un permanente que ya está en el campo de batalla, el regalo no se ofrece para ese nuevo permanente, incluso si se ofreció para el original.
- “Regala un tesoro” hace que el oponente elegido cree una ficha de Tesoro.

Radagast de Rhosgobel

{2} {G} {G}

Criatura legendaria — Hechicero avatar

2/5

Te cuesta {2} menos lanzar el primer hechizo de criatura que lances cada turno y puedes lanzarlo como si tuviera la habilidad de destello.

- La habilidad de Radagast de Rhosgobel no cambia el coste de maná ni el valor de maná de ningún hechizo. Solo cambia el coste total que pagas.
- La habilidad de Radagast de Rhosgobel se fijará en el turno entero, incluso si Radagast no estuvo en el campo de batalla durante todo el turno. En particular, si lanzas a Radagast de Rhosgobel en un turno, ningún otro hechizo de criatura que lances ese turno será el primero.
- La habilidad de Radagast no puede reducir la cantidad de maná de color que pagas para lanzar un hechizo. Solo reduce el componente genérico de ese coste.
- El primer hechizo de criatura que lances cada turno no tiene por qué ser el primer hechizo que lances. Podrías lanzar un hechizo de conjuro y luego un hechizo de criatura que se beneficiaría del descuento.
- Si hay costes adicionales para lanzar un hechizo o si el coste para lanzar un hechizo aumenta por un efecto, aplica esos aumentos antes de aplicar las reducciones de coste.
- La reducción de coste puede aplicarse a costes alternativos.
- Si el primer hechizo de criatura que lanzas en un turno tiene {X} en su coste de maná, eliges el valor de X antes de calcular el coste total del hechizo. Por ejemplo, si el primer hechizo de criatura que lanzas en un turno tiene un coste de maná de {X} {G}, puedes elegir 2 como valor de X y pagar {G} para lanzar el hechizo.

Rapiñador de las Tierras Salvajes

{4} {G}

Criatura — Lobo

3/6

Ferocidad — Siempre que esta criatura ataque mientras controlas una criatura con fuerza de 4 o más, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Cuando el Rapiñador de las Tierras Salvajes ataque, su habilidad disparada verificará si controlas una criatura con fuerza de 4 o más. Si no es así, la habilidad no se disparará. No volverá a verificarlo cuando se resuelva, así que el disparo se resolverá incluso si ya no controlas una criatura con fuerza de 4 o más.

Recua de ponis

{2}

Criatura — Caballo

2/1

{2}, {T}, sacrificar esta criatura: Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica, muéstralas, pon una de ellas en el campo de batalla girada y la otra en tu mano y luego baraja.

- Si eliges encontrar solo una carta de tierra básica, la pones en el campo de batalla girada.

Rescate del águila

{2} {W/U} {W/U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

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

{2} {W/U} {W/U}: Regresa esta carta de tu cementerio al campo de batalla anexada a la criatura objetivo que controlas con fuerza de 1 o menos. Activa esto solo como un conjuro.

- Si activas la última habilidad del Rescate del águila y la criatura objetivo se convierte en un objetivo ilegal en respuesta, la habilidad no se resolverá y el Rescate del águila permanecerá en tu cementerio.

Rueda, rueda, rueda, rueda

{2} {U}

Encantamiento — Saga

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

I, II, III, IV — Exilia hasta una criatura o tierra objetivo que controlas. Si lo haces, regresa al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Después de que cada permanente regrese al campo de batalla, será un objeto nuevo sin conexión con el permanente que fue exiliado. No estará en combate ni tendrá ninguna habilidad adicional que pudiera haber tenido cuando fue exiliado. Los contadores que haya sobre él dejarán de existir, las Auras anexadas a él irán a los cementerios de sus propietarios y los Equipos se desanexarán.

Saquear la Foresta de los Trolls

{1} {U}

Instantáneo

Roba una carta. Si este hechizo fue lanzado desde un cementerio, en vez de eso, roba dos cartas.

Retrospectiva {3} {U}. *(Puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando su coste de retrospectiva. Luego exíliala.)*

- “Retrospectiva [coste]” significa “puedes lanzar esta carta desde tu cementerio pagando [coste] en vez de pagar su coste de maná” y “si se pagó el coste de retrospectiva, exilia esta carta en vez de ponerla en cualquier otro lugar siempre que fuera a abandonar la pila”.
- Debes seguir igualmente las restricciones y los permisos sobre cuándo jugar la carta, incluidos aquellos que se basan en el tipo de la carta. Por ejemplo, puedes lanzar un conjuro usando la habilidad de retrospectiva solo en el momento en el que normalmente pudieras lanzar un conjuro.

- Un hechizo que se lanza con la habilidad de retrospectiva siempre será exiliado después; no importa si se resuelve, si es contrarrestado o si deja la pila de algún otro modo.
- Si una carta con la habilidad de retrospectiva va a tu cementerio durante tu turno, puedes lanzarla si hacerlo es legal, antes de que otro jugador pueda realizar cualquier acción.

Tejedor versado del bosque

{1} {G}

Criatura — Druida elfo

1/2

Vigilancia.

Siempre que otro Elfo que controlas entre, esta criatura obtiene +1/+1 hasta el final del turno.

{T}: Agrega X manás de un color cualquiera, donde X es la fuerza de esta criatura. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Elfo y activar habilidades de fuentes Elfo.

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

Thranduil, Rey Elfo

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

Criatura legendaria — Noble elfo

5/6

Thranduil tiene todas las habilidades activadas de todas las cartas de Elfo en tu cementerio.

Siempre que otro Elfo legendario que controlas entre, roba dos cartas y luego descarta una carta.

- 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.
- Si una habilidad activada de una carta de Elfo en tu cementerio hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la copia de Thranduil, Rey Elfo de esa habilidad como si hiciera referencia a Thranduil por su nombre.
- Si Thranduil, Rey Elfo gana un conjunto de habilidades activadas vinculadas (por ejemplo, una habilidad que exilia una carta y otra que hace referencia a la carta “exiliada con” el objeto), ese vínculo solo dura mientras Thranduil tenga esas habilidades. Si pierde las habilidades y luego las vuelve a ganar, el vínculo se pierde.

Tom, Berto y Guille

{3} {B} {G}

Criatura legendaria — Trol

5/5

{1}, sacrificar otra criatura: Roba una cantidad de cartas igual a la fuerza de la criatura sacrificada y luego descarta una carta.

Cuando Tom, Berto y Guille mueran, si eran una criatura, regrésalos al campo de batalla. Son un artefacto.

(Ya no son una criatura.)

- Usa la fuerza de la criatura sacrificada tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas.

Tropa de Esgaroth

{4} {W}

Criatura — Soldado humano

*/5

La fuerza de la Tropa de Esgaroth es igual a la cantidad de criaturas que controlas.

Cuando esta criatura entre, alista. *(Roba una carta y luego descarta una carta. Si descartaste una carta que no sea tierra, crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1.)*

- La habilidad que define la fuerza de la Tropa de Esgaroth funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras la Tropa de Esgaroth esté en el campo de batalla (y siga siendo una criatura), esa habilidad contará a la propia Tropa de Esgaroth.

Última luz del Día de Durin

{1} {R}

Encantamiento

Siempre que una Montaña que controlas entre, pon un contador de búsqueda sobre este encantamiento. Si tiene seis o más contadores de búsqueda sobre él, sacrifícalo. Si lo haces, busca en tu mano y/o biblioteca una carta de Dragón y ponla en el campo de batalla. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, baraja.

Ciclo de montaña {2}. *({2}, descartar esta carta: Busca en tu biblioteca una carta de Montaña, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja.)*

- Solo se puede poner en el campo de batalla una carta de permanente Dragón de esta manera.

Una fiesta inesperada

{2} {W} {W}

Encantamiento

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

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen +2/+2.

//ADV//

A la puerta

{X} {2} {W}

Conjuro — Aventura

Crea X fichas de criatura Enano rojas 2/2. *(Luego exilia esta carta. Puedes lanzar el encantamiento más adelante desde el exilio.)*

- Se elige el tipo de criatura en cuanto Una fiesta inesperada entra. Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que se hace la elección y el momento en el que las criaturas correspondientes empiezan a recibir +2/+2.
- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Guerrero o Enano. No se pueden elegir tipos de cartas, como artefacto, ni supertipos, como legendario.

¡Vienen las águilas!

{1}{W}

Instantáneo

Estímulo {2}{W}{W}. *(Puedes pagar {2}{W}{W} adicionales al lanzar este hechizo.)*

Elige la criatura objetivo de la cual eres propietario. Si este hechizo fue estimulado, en vez de eso, elige cualquier cantidad de criaturas objetivo de las cuales eres propietario. Regresa cada criatura elegida a tu mano. Al comienzo del próximo mantenimiento, crea una ficha de criatura Soldado Ave blanca 4/4 con la habilidad de volar por cada criatura regresada a tu mano de esta manera.

- La habilidad disparada retrasada cuenta todas las fichas de criatura regresadas a tu mano. Obtendrás una ficha de Soldado Ave por cada una de ellas.
 - Si se pagó el coste de estímulo de un hechizo, ese hechizo está “estimulado”.
 - La habilidad de estímulo no te permite pagar un coste de estímulo más de una vez.
 - Si copias un hechizo estimulado en la pila, la copia también está estimulada.
 - Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná (o, en vez de eso, con un coste alternativo si el efecto de otra carta te permite pagarlo), agrega cualquier incremento de coste (como el de estímulo) y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo.
-

NOTAS ESPECÍFICAS DE CARTAS CON ARTE EXTENDIDO DE HOC:

Bilbo, Unexpected Adventurer (Bilbo, aventurero sin quererlo)

{3}{W}

Criatura legendaria — Bribón mediano

2/2

Bilbo no puede ser bloqueado por criaturas con fuerza de 3 o más.

Siempre que Bilbo haga daño de combate a un jugador o batalla, pon en el campo de batalla bajo el control de su propietario hasta una carta de permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de 3 o menos de un cementerio.

- Una vez que Bilbo sea bloqueado, aumentar a 3 o más la fuerza de una criatura que lo bloquea no hará que deje de estar bloqueado.

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

Chief of the Wilds (Cabecilla de los salvajes)

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Lobo

4/4

Amenaza.

Siempre que otro Lobo que controlas entre, pon dos
contadores +1/+1 sobre Chief of the Wilds.

Si se dispara una habilidad disparada de otro Lobo o
batalla que controlas, esa habilidad se dispara una vez
más.

- Las habilidades disparadas usan las palabras “cuando”, “siempre que” o “al”. A menudo su formulación es “[condición de disparo], [efecto]”. Algunas habilidades de palabra clave son habilidades disparadas y tendrán las palabras “cuando”, “siempre que” o “al” en sus textos recordatorios.
- La última habilidad de Chief of the Wilds no copia la habilidad disparada; solo hace que se dispare una vez más. Todas las decisiones tomadas al poner la habilidad en la pila, como los modos u objetivos, se toman de forma separada por cada disparo de la habilidad. Todas las decisiones tomadas en la resolución, como si poner contadores sobre un permanente, también se toman de forma individual.
- Si una habilidad disparada está vinculada a una segunda habilidad, las copias adicionales de esa habilidad disparada también están vinculadas a esa segunda habilidad. Si la segunda habilidad se refiere a “la carta exiliada”, se refiere a todas las cartas exiliadas por las copias de la habilidad disparada.
- En algunos casos con habilidades vinculadas, la habilidad necesita algo de información acerca de “la carta exiliada”. Cuando esto ocurra, la habilidad obtiene varias respuestas. Si estas respuestas se están utilizando para determinar el valor de una variable, se utiliza la suma.

Dáin of the Ancient Halls (Dáin de los salones antiguos)

{3} {R} {W}

Criatura legendaria — Noble enano

4/5

Vigilancia, prisa.

Siempre que Dáin ataque, hace una cantidad de daño
igual a la cantidad de Enanos que controlas a cada
oponente.

- Usa la cantidad de Enanos que controlas en cuanto se resuelve la última habilidad de Dáin para determinar cuánto daño se hace.
-

Thorin, Company's Leader (Thorin, líder de la compañía)
{4} {R}
Criatura legendaria — Guerrero enano
4/5
Siempre que un Enano que controlas haga daño de combate a un jugador o batalla, crea dos fichas de Tesoro. *(Son artefactos con "{T}", sacrificar esta ficha: Agrega un maná de cualquier color".)*
{10}: Las criaturas que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Si varios Enanos que controlas hacen daño de combate a jugadores y/o batallas al mismo tiempo, la primera habilidad de Thorin se disparará una vez por cada uno de esos Enanos.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA CAJA DE ESCENA DE *MAGIC: THE GATHERING* | *EL HOBBIT*:

Bag End Banquet (Banquete en Bolsón Cerrado)
{6}
Artefacto
Cuando este artefacto entre, crea tres fichas de Comida.
{T}: Agrega {C} por cada Comida que controlas.

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

Bilbo, Fellow Conspirator (Bilbo, compañero conspirador)
{2} {G}
Criatura legendaria — Ciudadano mediano
2/3
Si fueras a crear una ficha de Comida, en vez de eso, crea una ficha de Comida y una ficha de Tesoro.

- Si controlas a Bilbo y fueras a crear cierta cantidad de fichas de Comida, en vez de eso, crearás esa misma cantidad de fichas de Comida y esa misma cantidad de fichas de Tesoro.
 - Si de alguna manera controlas dos copias de Bilbo, Fellow Conspirator y fueras a crear cierta cantidad de fichas de Comida, en vez de eso, crearás esa misma cantidad de fichas de Comida y el doble de esa cantidad de fichas de Tesoro. Con tres copias de Bilbo, obtendrás esa misma cantidad de fichas de Comida y el triple de esa cantidad de fichas de Tesoro, y así sucesivamente.
-

Gandalf, Party Guest (Gandalf, invitado a la fiesta)

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

Criatura legendaria — Hechicero avatar

3/4

Al comienzo del combate en tu turno, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro con valor de maná de X o menos desde tu mano sin pagar su coste de maná, donde X es el doble de la cantidad de Hechiceros legendarios que controlas.

- Eliges si lanzar un hechizo desde tu mano en cuanto la habilidad disparada de Gandalf se resuelve. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarlo basadas en los tipos de la carta.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.

Ori, Plate Stacker (Ori, apilaplatos)

{5} {W} {W}

Criatura legendaria — Bardo enano

3/3

Cuando Ori entre, destruye todos los artefactos y encantamientos que controlan tus oponentes. Ganas 1 vida por cada permanente destruido de esta manera.

- Los artefactos y encantamientos destruidos de esta manera contarán para las vidas que ganes incluso si van a una zona que no sea un cementerio.
- No ganarás vidas por un artefacto o encantamiento que no sea destruido (por ejemplo, si tiene la habilidad de indestructible).

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

© 2026 Middle-earth Enterprises. El Señor de los Anillos, El Hobbit y los nombres de los personajes, eventos, objetos y lugares incluidos son marcas registradas de Middle-earth Enterprises, LLC, y Wizards of the Coast LLC los usa bajo licencia. Todos los derechos reservados.