

## Notas de la colección *Kaldheim*

Recopiladas por Matt Tabak, con contribuciones de Laurie Cheers, Tom Fowler, Carsten Haese, Nathan Long y Thijs van Ommen.

Documento modificado por última vez el 15 de enero de 2021

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

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

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

---

## NOTAS GENERALES

### Información del lanzamiento

La colección *Kaldheim* es legal para juego Construido autorizado a partir de su fecha de lanzamiento oficial, el viernes 5 de febrero de 2021. En ese momento estarán permitidas las siguientes colecciones en el formato Estándar: *El trono de Eldraine*, *Theros más allá de la muerte*, *Ikorra: Mundo de behemots*, la *Colección básica 2021* *El resurgir de Zendikar* y *Kaldheim*.

Las cartas que aparecen en los sobres de Draft y los Theme Boosters de *Kaldheim* se incluirán en el formato Estándar. Estas cartas están numeradas del 1 al 285 y tienen impreso el código de la colección KHM. Hay 20 cartas adicionales de *Kaldheim* que se encuentran en los sobres de edición y los Theme Boosters y también son legales en el formato Estándar. Estas cartas están numeradas del 374 al 393 y también tienen impreso el código de la colección KHM.

Hay 16 cartas nuevas impresas en los mazos de Commander de *Kaldheim*. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Commander, Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar, Pioneer o Modern. Estas cartas están numeradas del 1 al 16 y tienen impreso el código de la colección KHC. Las demás cartas de estos mazos son legales para juego en cualquier formato que ya las permita: es decir, la aparición en estos mazos no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato. Estas cartas que regresan están numeradas del 17 al 119 y tienen impreso el código de la colección KHC.

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](http://Locator.Wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

---

## Nueva palabra clave: profetizar

La nueva mecánica *profetizar* te tiene preparadas grandes cosas: lo tenemos claro. Profetizar es una habilidad de palabra clave que te permite apartar cartas para usarlas en el futuro.

Segadora de la venganza  
{3} {B}  
Criatura — Clérigo ángel  
2/3  
Vuela, toque mortal, prisa.  
Profetizar {1} {B}. (*Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.*)

Las reglas de profetizar son las siguientes:

### 702.141. Profetizar

702.141a Profetizar es una palabra clave que funciona mientras la carta con la habilidad de profetizar está en la mano de un jugador. En cualquier momento en el que un jugador tiene la prioridad durante su turno, ese jugador puede pagar {2} y exiliar una carta con la habilidad de profetizar de su mano boca abajo. Si lo hace, ese jugador puede mirar esa carta y lanzarla después de que el turno actual termine pagando cualquier coste de profetizar que tenga, en lugar de pagar el coste de maná de ese hechizo. Lanzar un hechizo de esta manera sigue las reglas para pagar costes alternativos de las reglas 601.2b y 601.2f-h.

702.141b Exiliar una carta usando su habilidad de profetizar es una acción especial que no utiliza la pila. Ver la regla 116, “Acciones especiales”.

702.141c Si un efecto se refiere a profetizar una carta, significa realizar la acción especial asociada con una habilidad de profetizar. Si un efecto se refiere a una carta o un hechizo que fue profetizado, se trata de una carta puesta en la zona de exilio como resultado de la acción especial asociada con una habilidad de profetizar o un hechizo que era una carta profetizada antes de que se lanzara, incluso si se lanzó por un coste distinto a un coste de profetizar.

702.141d Si un efecto indica que una carta en el exilio se convierte en profetizada, esa carta se convierte en una carta profetizada. Ese efecto puede conceder a la carta un coste de profetizar. Esa carta se puede lanzar después de que el turno actual termine por el coste de profetizar que tenga, incluso si el hechizo resultante no tiene la habilidad de profetizar.

702.141e Si un jugador es propietario de varias cartas profetizadas en el exilio, debe asegurarse de que dichas cartas se pueden diferenciar fácilmente unas de otras y de cualquier otra carta boca abajo en el exilio de la que ese jugador sea propietario. Esto incluye saber tanto el orden en el que esas cartas fueron al exilio como todos los costes de profetizar que puedan tener que no sean sus costes de profetizar impresos.

702.141f Si un jugador deja el juego, todas las cartas profetizadas boca abajo de las que sea propietario deben mostrarse a todos los jugadores. Al final de cada juego, todas las cartas profetizadas boca abajo deben mostrarse a todos los jugadores.

- Como exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano es una acción especial, puedes hacerlo en cualquier momento en el que tengas la prioridad durante tu turno, incluso en respuesta a hechizos y habilidades. Una vez que anuncies que vas a realizar la acción, ningún otro jugador puede responder intentando remover la carta de tu mano.
- Lanzar una carta profetizada desde el exilio sigue las reglas sobre cuándo jugar esa carta. Si profetizas una carta de instantáneo, puedes lanzarla en cuanto empiece el turno del siguiente jugador. En la mayoría de los casos, si profetizas una carta que no sea un instantáneo (o que no tenga la habilidad de destello), tendrás que esperar hasta tu próximo turno para lanzarla.
- Si lanzas una carta profetizada desde el exilio por su coste de profetizar, no puedes elegir lanzarla pagando ningún otro coste alternativo. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

---

### Nueva palabra clave: alardear

¿Para qué sirve realizar hazañas heroicas casi imposibles si luego no puedes presumir de ellas? Las habilidades de alardear son habilidades activadas que puedes activar una vez por turno, pero solo si la criatura que tiene la habilidad atacó ese turno.

Liberador sin miedo

{1} {R}

Criatura — Berserker enano

Alardear — {2} {R}: Crea una ficha de criatura

Berserker Enano roja 2/1. (*Activa esta habilidad solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.*)

- Una habilidad de alardear se puede activar en cualquier momento después de que la criatura con esa habilidad sea declarada como atacante. Esto puede ser antes de que se declaren bloqueadoras, después de que se declaren bloqueadoras pero antes de que se haga daño de combate, durante el combate después de que se haga el daño de combate, durante la fase principal poscombate, durante el paso final o, en algunos casos poco habituales, durante el paso de limpieza.
- Si no es tu turno y ganas el control de una criatura con la habilidad de alardear después de que esa criatura ataque, puedes activar la habilidad de alardear de esa criatura si no se activó aún ese turno.
- Si una criatura con la habilidad de alardear se pone en el campo de batalla atacando, no fue declarada como criatura atacante. Su habilidad de alardear no puede activarse ese turno.
- Si un efecto agrega fases de combate adicionales a un turno y una criatura con la habilidad de alardear ataca más de una vez durante ese turno, su habilidad de alardear solo se sigue pudiendo activar una vez.

---

### Nuevo subtipo de encantamiento: Runa

Las Runas son símbolos sagrados que aumentan la destreza de combate de cualquier persona, criatura o cosa a la que se aplican. Runa es un nuevo subtipo de encantamiento que se encuentra en un ciclo de encantamientos de Aura

que pueden mejorar las criaturas o Equipos. El subtipo Runa no tiene ningún significado de reglas especial, pero otros hechizos y habilidades pueden referirse a él.

Runa del vuelo  
{1}{U}  
Encantamiento — Aura runa  
Encantar permanente.  
Cuando la Runa del vuelo entre al campo de batalla, roba una carta.  
Mientras el permanente encantado sea una criatura, tiene la habilidad de volar.  
Mientras el permanente encantado sea un Equipo, tiene “La criatura equipada tiene la habilidad de volar”.

- Las Runas pueden hacer objetivo y ser anexadas a cualquier permanente, incluso a uno que actualmente no sea una criatura o un Equipo. Puedes lanzar una Runa eligiendo como objetivo un Vehículo, por ejemplo. La habilidad de entra al campo de batalla de la Runa se disparará y robarás una carta. La Runa no hará nada mientras el Vehículo no sea una criatura, pero si se convierte en una más adelante, se empezará a aplicar la habilidad correspondiente.
- Si el objetivo de un hechizo de Aura es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo intente resolverse, no se resolverá, no entrará al campo de batalla y no se disparará ninguna de sus habilidades disparadas de entra al campo de batalla.

---

## Mecánica que regresa: cartas de dos caras modales

Las cartas de dos caras modales se introdujeron en la colección *El resurgir de Zendikar* y regresan en *Kaldheim* con algunas sorpresas. Las cartas de dos caras modales te proporcionan una gran flexibilidad, ya que te permiten jugar cualquiera de las caras en función de la situación. En *El resurgir de Zendikar*, las caras posteriores de las cartas de dos caras modales eran todas tierras. En la colección *Kaldheim*, algunas cartas de dos caras modales tienen dos caras que no son tierra.

Hálvar, dios de la batalla  
{2}{W}{W}  
Criatura legendaria — Deidad  
4/4  
Las criaturas que controlas que están encantadas o equipadas tienen la habilidad de dañar dos veces.  
Al comienzo de cada combate, puedes anexar el Aura o Equipo objetivo anexado a una criatura que controlas a la criatura objetivo que controlas.  
/////  
Espada de los Reinos  
{1}{W}  
Artefacto legendario — Equipo  
La criatura equipada obtiene +2/+0 y tiene la habilidad de vigilancia.  
Siempre que la criatura equipada muera, regresa a la mano de su propietario.  
Equipar {1}{W}.

## Jugar con cartas de dos caras modales

- Para determinar si es legal jugar una carta de dos caras modal, considera solo las características de la cara que vayas a jugar e ignora las características de la otra cara. Por ejemplo, si un efecto impide que lances hechizos de criatura, no podrás lanzar a Hálvar, dios de la batalla, pero aún podrás lanzar la Espada de los Reinos.
- Si un efecto te permite jugar una carta de dos caras modal específica, puedes lanzarla como un hechizo o jugarla como una tierra, según lo que determine la cara que elijas jugar. Si un efecto te permite lanzar (en lugar de “jugar”) una carta de dos caras modal específica, no puedes jugarla como una tierra.
- Si un efecto te permite jugar una tierra o lanzar un hechizo de entre un grupo de cartas, puedes jugar o lanzar una carta de dos caras modal con cualquier cara que cumpla los criterios de ese efecto. Por ejemplo, si un efecto te permite lanzar hechizos de artefacto desde tu cementerio, puedes lanzar la Espada de los Reinos, pero no a Hálvar, dios de la batalla (no te preocupes, Hálvar. Acabarás entrando al campo de batalla).
- Si un efecto te permite poner una carta con características concretas en el campo de batalla sin pedirte que la juegues o la lances, solo consideras las características de la cara frontal de una carta de dos caras modal para ver si esa carta es apropiada. Si lo es, entra al campo de batalla con la cara frontal boca arriba. Por ejemplo, si un efecto te permite poner una carta de criatura desde tu cementerio en el campo de batalla, puede poner a Hálvar, dios de la batalla en el campo de batalla (¿lo ves?). Sin embargo, un efecto que te permita poner una carta de artefacto desde tu cementerio en el campo de batalla no afectaría a la Espada de los Reinos, ya que una carta de dos caras modal tiene únicamente las características de su cara frontal mientras esté en el cementerio.
- El coste de maná convertido de una carta de dos caras modal se basa en las características de la cara que se está considerando. En la pila o en el campo de batalla, considera la cara que esté boca arriba. En todas las demás zonas, considera solo la cara frontal. Esto es distinto a cómo se determina el coste de maná convertido de una carta de dos caras que se transforma.
- Una carta de dos caras modal no se puede transformar ni se puede poner en el campo de batalla transformada. Ignora cualquier instrucción de transformar una carta de dos caras modal o poner una en el campo de batalla transformada.

## Información general sobre las cartas de dos caras

- Cada cara de una carta de dos caras tiene su propio conjunto de características: nombre, tipos, subtipos, habilidades, etcétera. Mientras una carta de dos caras esté en la pila o en el campo de batalla, se consideran solo las características de la cara que está boca arriba actualmente. El otro juego de características se ignora.
- Mientras una carta de dos caras no esté en la pila o en el campo de batalla, solo se tienen en cuenta las características de la cara frontal. Por ejemplo, la carta de arriba solo tiene las características de Hálvar, dios de la batalla en el cementerio, incluso si era la Espada de los Reinos en el campo de batalla antes de ir al cementerio.
- Si un efecto pone una carta de dos caras en el campo de batalla y su cara frontal no se puede poner en el campo de batalla, no entra al campo de batalla. Por ejemplo, si un efecto exilia una carta de dos caras modal cuya cara frontal es un instantáneo y la regresa al campo de batalla, permanece en el exilio, porque un instantáneo no se puede poner en el campo de batalla (*Kaldheim* no tiene cartas de dos caras modales cuyas caras frontales sean instantáneos o conjuros).
- Si un efecto indica a un jugador que elija un nombre de carta, se puede elegir el nombre de cualquiera de las caras. Si ese efecto o una habilidad vinculada hacen referencia a un hechizo con el nombre elegido que se está lanzando y/o a una tierra con el nombre elegido que se está jugando, solo tiene en cuenta el nombre elegido, no el nombre de la otra cara.

- En la variante Commander, la identidad de color de una carta de dos caras se determina mediante los costes de maná y los símbolos de maná que hay en el texto de reglas de ambas caras combinadas. Si cualquier cara tiene un indicador de color o un tipo de tierra básica, estos también se tienen en cuenta.
- Una o ambas caras de una carta de dos caras puede incluir un recordatorio sobre lo que hay en la otra cara. El texto recordatorio no tiene ningún efecto en el juego.
- Cada carta de dos caras tiene un icono en la esquina superior izquierda de cada cara. En el caso de las cartas de dos caras modales de esta colección, estos iconos son un triángulo para la cara frontal y un triángulo doble en la cara posterior. Estos iconos no tienen ningún efecto en el juego.

### Uso de las cartas sustitutas

- Es importante que las cartas de tu mazo no puedan diferenciarse unas de otras. Para lograr esto con las cartas de dos caras, puedes usar las cartas sustitutas incluidas en algunos sobres de *Kaldheim*. Una carta sustituta puede representar a una carta de dos caras en zonas ocultas o donde sea que su identidad sea secreta (como en el exilio, si se exilió boca abajo). Usar cartas sustitutas es opcional, pero en torneos, los jugadores con cartas de dos caras deben utilizar o bien cartas sustitutas o bien protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
- Debes tener contigo la verdadera carta de dos caras que representa la carta sustituta. La carta de dos caras debe mantenerse separada del resto de tu mazo y tu sideboard.
- Una carta sustituta solo se puede incluir en un mazo cuando esté siendo usada para representar una carta de dos caras.
- Debes escribir claramente en la carta sustituta para mostrar qué carta de dos caras representa. En la carta sustituta debe estar escrito el nombre de al menos una cara, y también puede escribirse cualquier otra información visible en cualquiera de las caras de la carta. En una carta sustituta no se puede escribir información que no esté disponible en la carta.
- Durante el juego, una carta sustituta se considera como la carta de dos caras que representa.
- Si una carta sustituta entra en una zona pública (el campo de batalla, el cementerio, la pila o el exilio, a menos que sea exiliada boca abajo), usa la carta de dos caras real y pon la carta sustituta aparte. Si la carta de dos caras es puesta en una zona oculta (tu mano o biblioteca), usa la carta sustituta nuevamente.
- Si una carta de dos caras es exiliada boca abajo o se pone en el campo de batalla boca abajo, oculta su identidad usando la carta sustituta boca abajo o protectores de cartas opacos (o ambas cosas).
- En algunas colecciones antiguas, las cartas sustitutas eran cartas de listado que indicaban las cartas de dos caras o cartas combinables de esas colecciones. Una carta sustituta de *Kaldheim* se puede usar para representar a esas cartas de dos caras. Se aplican las mismas reglas sobre qué información se puede escribir en las cartas sustitutas.

---

### Tipo de encantamiento que regresa: Saga

En *Kaldheim* hay diez reinos repletos de historias, y su narración es casi tan fantástica como los eventos que las inspiraron. En la colección principal aparecen veinte de estas historias épicas en forma de cartas de Saga.

Captura de los dioses antiguos

{2} {B} {G}

Encantamiento — Saga

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

I — Destruye el permanente objetivo que no sea tierra que controla un oponente.

II — Busca en tu biblioteca una carta de Bosque, ponla en el campo de batalla girada y luego baraja tu biblioteca.

III — Las criaturas que controlas ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

Las reglas de las Sagas no cambiaron desde su última aparición.

- En cuanto una Saga entre al campo de batalla, su controlador pone un contador de sabiduría sobre ella. En cuanto empiece tu fase principal precombate (inmediatamente después de tu paso de robar), pon otro contador de sabiduría sobre cada Saga que controlas. Poner un contador de sabiduría sobre una Saga de cualquiera de estas maneras no utiliza la pila.
- Cada símbolo que aparece a la izquierda del recuadro de texto de una Saga representa una habilidad de capítulo. Una habilidad de capítulo es una habilidad disparada que se dispara cuando un contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la cantidad de contadores de sabiduría sobre la Saga pase a ser igual o mayor que el número de capítulo de la habilidad. Las habilidades de capítulo van a la pila y se puede responder a ellas.
- Una habilidad de capítulo no se dispara si se pone un contador de sabiduría sobre una Saga que ya tenía una cantidad de contadores de sabiduría igual o mayor que el número de ese capítulo. Por ejemplo, el tercer contador de sabiduría que se pone sobre una Saga hace que la habilidad de capítulo III se dispare, pero no hará que se disparen de nuevo los capítulos I y II.
- Una vez que se dispara una habilidad de capítulo, la habilidad que hay en la pila no se ve afectada si la Saga gana o pierde contadores, o si deja el campo de batalla.
- Si varias habilidades de capítulo se disparan al mismo tiempo, su controlador las pone en la pila en cualquier orden. Si cualquiera de ellas necesita objetivos, esos objetivos se eligen en cuanto las habilidades van a la pila y antes de que ninguna de esas habilidades se resuelva.
- Remover contadores de sabiduría no hace que una habilidad de capítulo anterior se dispare. Si se remueven contadores de una Saga, las habilidades de capítulo apropiadas se dispararán de nuevo cuando la Saga obtenga más contadores de sabiduría.
- Una vez que la cantidad de contadores de sabiduría sea igual o mayor a la del número más alto entre las habilidades de capítulo, el controlador de la Saga la sacrifica tan pronto como su habilidad de capítulo deja la pila, probablemente al resolverse o ser contrarrestada. Esta acción basada en estado no usa la pila.

---

### Supertipo que regresa: nevado

En Kaldheim encontramos reinos que guerrear entre sí, combates a una escala que pocos pueden imaginar y una historia que rebosa lucha en general. Y puede que también haga algo de frío. Tráete un buen jersey. Nevado es un supertipo que regresa y que se encuentra en varios tipos de carta, incluidos los tipos de permanente, los instantáneos y los conjuros.

Trol pellejohelado

{2}{G}

Criatura nevada — Guerrero trol

2/3

{S}{S}: El Trol pellejohelado obtiene +2/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Gíralo. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen. {S} puede pagarse con un maná de una fuente nevada.)*

- Nevado es un supertipo, no un tipo de carta. No tiene significado de reglas ni función por sí mismo, pero hay hechizos y habilidades que pueden referirse a él.
- El símbolo {S} es un símbolo de maná genérico. Representa un coste que puede pagarse con un maná que fuera producido por una fuente nevada. Ese maná puede ser de cualquier color o incoloro. Por ejemplo, puedes girar dos Montañas nevadas y usar ese maná rojo para activar la última habilidad del Trol pellejohelado.
- Nevado no es un tipo de maná. Si un efecto dice que puedes usar maná como si fuera de cualquier tipo, no puedes pagar {S} usando maná que no fuera producido por una fuente nevada.
- Algunas cartas tienen efectos adicionales por cada {S} usado para lanzarlas. Puedes lanzar esos hechizos incluso si no usas ningún maná nevado para lanzarlos; simplemente, sus efectos adicionales no harán nada.
- La colección *Kaldheim* no tiene cartas con costes de maná que incluyan {S}, pero algunas colecciones anteriores sí las tienen. Si un efecto dice que te cuesta {1} menos lanzar un hechizo así, esa reducción no se aplica a los costes de {S}. Esto también es cierto para las habilidades activadas que incluyan {S} en sus costes de activación y para los efectos que reduzcan esos costes.
- Las tierras básicas nevadas son legales en los formatos en los que es legal *Kaldheim*. Serán legales en Estándar mientras lo sean otras cartas de *Kaldheim* y, a menos que se reimprimen en una futura colección legal para Estándar, dejarán de ser legales en Estándar a la vez que *Kaldheim*. Puedes incluir cualquier cantidad de ellas en un mazo Construido para un formato en el que las tierras básicas nevadas sean legales.
- En un evento Limitado (normalmente Booster Draft o Mazo Cerrado), no puedes agregar tierras básicas nevadas a tu reserva como harías con otras tierras básicas. Puedes jugar con tierras básicas nevadas solo si las abres en tu conjunto de Mazo Cerrado o las seleccionas en un draft.

---

## Palabra clave que regresa: cambiaformas

Los Metamorfos enmascarados que residen en el reino de Littjara son misteriosos e inescrutables. Pueden asumir cualquier forma y caminar, reptar, volar, deslizarse o flotar sin ser vistos hasta allí donde quieran ir. Cambiaformas es una habilidad de palabra clave que regresa que proporciona a las criaturas que la tienen todos los tipos de criatura.

Caminante de neblinas

{2}{U}

Criatura — Metamorfo

1/4

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

Vuela.

{1}{U}: El Caminante de neblinas obtiene +1/-1 hasta el final del turno.



Las reglas de cambiaformas no cambiaron desde su última aparición.

- Cambiaformas es una habilidad que define características. Funciona en todas las zonas, no solo mientras una carta que la tiene está en el campo de batalla.
- El subtipo Metamorfo que aparece en la línea de tipo sirve principalmente para reforzar la ambientación. Una carta de criatura con la habilidad de cambiaformas es tanto Elfo, Enano, Cabra, Cobarde y Zombie como Metamorfo.
- Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas se convierta en un nuevo tipo de criatura, solo será ese nuevo tipo de criatura. Seguirá teniendo la habilidad de cambiaformas; simplemente, el efecto que la convierte en todos los tipos de criatura será sobrescrito.
- Si un efecto hace que una criatura con la habilidad de cambiaformas pierda todas sus habilidades, seguirá teniendo todos los tipos de criatura, aunque ya no tendrá la habilidad de cambiaformas. Esto se debe a que cambiaformas se aplica antes que el efecto que remueve esta habilidad (confía en nosotros, es mejor así. Pasarían muchas cosas raras si fuera de otra manera).

---

### Tema: segundo hechizo

Varias cartas de esta colección tienen habilidades disparadas que se disparan siempre que lances tu segundo hechizo en un turno.

Berserker de Cielosangriento

{1} {B}

Criatura — Berserker humano

1/1

Siempre que lances tu segundo hechizo cada turno, pon dos contadores +1/+1 sobre el Berserker de Cielosangriento. Gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueado excepto por dos o más criaturas.)*

- La habilidad disparada solo puede dispararse una vez por turno. La habilidad se resolverá antes de que lo haga el segundo hechizo. No importa si el primer hechizo que lanzaste ese turno se resolvió, si fue contrarrestado o si sigue en la pila.
- La habilidad disparada se dispara solo si la criatura que la tiene está en el campo de batalla en cuanto lances tu segundo hechizo. Los hechizos que lanzaste en un turno antes de que esa criatura entrara al campo de batalla se contarán. En otras palabras, la habilidad no se disparará si la criatura con la habilidad es el segundo hechizo que lances durante un turno o si ya lanzaste dos o más hechizos para cuando esa criatura entre al campo de batalla.

---

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE LA COLECCIÓN PRINCIPAL DE *KALDHEIM*

Adueñarse de los botines

{2} {R}

Conjuro

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

Roba dos cartas y crea una ficha de Tesoro. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color".*)

- Debes descartar exactamente una carta para lanzar Adueñarse de los botines; no puedes lanzarla sin descartar una carta ni tampoco puedes descartar cartas adicionales.

---

Aegar, la Llama Congeladora

{1} {U} {R}

Criatura legendaria — Gigante hechicero

3/3

Siempre que una criatura o planeswalker que controla un oponente reciba daño sobrante, si un Gigante, Hechicero o hechizo que controlabas le hizo daño este turno, roba una carta.

- Una criatura recibe daño sobrante si una o más fuentes le hacen más daño que la cantidad mínima de daño requerida para ser daño letal. En la mayoría de los casos, esto significa un daño mayor que su resistencia, pero se tiene en cuenta el daño que ya recibió ese turno.
- Un planeswalker recibe daño sobrante si recibe un daño mayor que su lealtad actual.
- Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura. Ten en cuenta que una fuente de daño que tenga la habilidad de toque mortal no tiene ningún efecto en el daño hecho a los planeswalkers.
- No importa si el daño sobrante lo hace un Gigante, un Hechicero o un hechizo que controlas; solo importa que se hizo daño sobrante y que una de esas tres cosas hizo daño a la criatura o planeswalker en algún momento durante el turno. Por ejemplo, si una criatura 4/4 que controla un oponente recibe 2 puntos de daño de un hechizo que controlas y más adelante en el turno recibe 3 puntos de daño de un hechizo que controla otro jugador, la habilidad de Aegar se disparará.
- Si un permanente es tanto una criatura como un planeswalker, se usa la cantidad de daño mínima que se considera daño letal para determinar si se hizo daño sobrante. Por ejemplo, si una criatura 5/5 que también es un planeswalker con tres contadores de lealtad sobre ella recibe 4 puntos de daño, recibe 1 punto de daño sobrante y la habilidad de Aegar se puede disparar.

---

Alas del cosmos

{W}

Instantáneo

La criatura objetivo obtiene +1/+3 y gana la habilidad de volar hasta el final del turno. Enderézala.

- Las Alas del cosmos pueden hacer objetivo a una criatura que ya esté enderezada. Obtendrá igualmente +1/+3 y ganará la habilidad de volar hasta el final del turno.
-

Alrund, dios del cosmos

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Deidad

1/1

Alrund obtiene +1/+1 por cada carta en tu mano y cada carta profetizada en el exilio de la cual eres propietario.

Al comienzo de tu paso final, elige un tipo de carta, luego muestra las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon todas las cartas del tipo elegido mostradas de esta manera en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

////

Hakka, el Cuervo Susurrante

{1}{U}

Criatura legendaria — Ave

2/3

Vuela.

Siempre que Hakka, el Cuervo Susurrante haga daño de combate a un jugador, regresa a la mano de su propietario, luego adivina 2.

- Las palabras “mostradas de esta manera” se omitieron involuntariamente de la carta impresa. El texto de Oracle actual de Alrund aparece arriba.
- La primera habilidad de Alrund se aplica solo mientras Alrund está en el campo de batalla. En cualquier otra zona, Alrund es 1/1.
- Puedes elegir cualquier tipo de carta, pero las que pueden aparecer en tu biblioteca son: artefacto, criatura, encantamiento, instantáneo, tierra, planeswalker, conjuro y tribal (un tipo de carta que se encuentra en algunas cartas más antiguas). No se pueden elegir supertipos como nevado y básica. Tampoco se pueden elegir subtipos como Deidad, Aura y Bosque.

---

Alzar a los draugr

{1}{B}

Instantáneo

Elige uno:

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

Amuleto del gigante

{U}

Artefacto — Equipo

Cuando el Amuleto del gigante entra al campo de batalla, puedes pagar {3}{U}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Hechicero Gigante azul 4/4 y luego anéxale el Amuleto del gigante.

La criatura equipada obtiene +0/+1 y tiene “Esta criatura tiene la habilidad de antimaleficio mientras esté enderezada”. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

Equipar {2}.

- Decides si pagar {3}{U} en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Si lo haces, creas inmediatamente la ficha de criatura Hechicero Gigante y le anexas el Amuleto del gigante. Ningún jugador puede responder a tu decisión de pagar o no ni tampoco puede realizar ninguna acción durante este proceso.
- La ficha de criatura Hechicero Gigante entra al campo de batalla como una criatura 4/4. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta resistencia entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 4/4.

---

Anillo duplicador

{3}

Artefacto nevado

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de noche sobre el Anillo duplicador. Luego, si tiene ocho o más contadores de noche sobre él, remuévelos todos y crea ocho fichas de artefacto nevado incoloras llamadas Anillo duplicado con “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

- La verificación de si el Anillo duplicador tiene ocho o más contadores de noche sobre él solo sucede como parte de la resolución de la habilidad disparada. Si el Anillo duplicador obtiene su octavo contador de noche en otro momento, no crearás Anillos duplicados inmediatamente. Tendrás que esperar hasta la próxima vez que la habilidad disparada se resuelva.

---

Aplastar a los débiles

{2}{R}

Conjuro

Aplastar a los débiles hace 2 puntos de daño a cada criatura. Si una criatura que recibió daño de esta manera fuera a morir este turno, en vez de eso, exíliala.

Profetizar {R}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Las criaturas no tienen por qué recibir daño letal de Aplastar a los débiles para ser exiliadas. Tras recibir daño, si fueran a morir por cualquier motivo ese turno, en vez de eso serán exiliadas.
-

Arcanista de la pirahelada

{4}{U}

Criatura — Hechicero gigante

2/5

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo si controlas un Gigante o un Hechicero.

Cuando el Arcanista de la pirahelada entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de instantáneo o de conjuro con el mismo nombre que una carta en tu cementerio, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

- Si controlas más de un Gigante y/o Hechicero, te sigue costando solo {1} menos lanzar el Arcanista de la pirahelada.
- Una vez que anuncias que lanzas el Arcanista de la pirahelada, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar el coste removiendo tus Gigantes y Hechiceros.

---

Arco élfico

{G}

Artefacto — Equipo

Cuando el Arco élfico entre al campo de batalla, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura

Guerrero Elfo verde 1/1 y luego anéxale el Arco élfico.

La criatura equipada obtiene +1/+2 y tiene la habilidad de alcance.

Equipar {3}.

- Decides si pagar {2} en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Si lo haces, creas inmediatamente la ficha de criatura Guerrero Elfo y le anexas el Arco élfico. Ningún jugador puede responder a tu decisión de pagar o no ni tampoco puede realizar ninguna acción durante este proceso.
- La ficha de criatura Guerrero Elfo entra al campo de batalla como una criatura 1/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza o resistencia entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 1/1.

---

Arni acaba con el trol

{R}{G}

Encantamiento — Saga

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

I — La criatura objetivo que controlas lucha contra hasta una criatura objetivo que no controlas.

II — Agrega {R}. Pon dos contadores +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo que controlas.

III — Ganas una cantidad de vidas igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

- Para la habilidad de capítulo I, si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal en cuanto esa habilidad se resuelve, ninguna criatura hará o recibirá daño.

- La habilidad de capítulo II no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
- Si no eliges objetivos para la habilidad de capítulo II, simplemente agregarás {R} en cuanto la habilidad se resuelve. Sin embargo, si eliges una criatura objetivo que controlas y esa criatura es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no se resolverá. En ese caso no agregarás {R}.
- Para la habilidad de capítulo III, usa la mayor fuerza entre las criaturas que controlas en cuanto la habilidad se resuelve para determinar cuántas vidas ganarás. Si no controlas ninguna criatura en ese momento o si todas las criaturas que controlas tienen una fuerza de 0 o menos, no ganarás ninguna vida.

#### Arni Frenterrota

{2} {R}

Criatura legendaria — Berserker humano

3/3

Prisa.

Alardear — {1}: Puedes cambiar la fuerza base de Arni

Frenterrota a 1 más la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas hasta el final del turno. (*Activa esta habilidad solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.*)

- La mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas se determina en cuanto se resuelve la habilidad de alardear. En ese momento eliges si quieres cambiar la fuerza base de Arni Frenterrota. Si no controlas otras criaturas en ese momento, puedes cambiar la fuerza base de Arni a 1 hasta el final del turno. A Arni no le agrada que se haga eso.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza de Arni Frenterrota sin fijarla a un valor específico se aplicarán después de fijar la fuerza base de Arni, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen la fuerza de Arni.
- La nueva fuerza base de Arni Frenterrota es igual a 1 más la fuerza actual de la otra criatura que controlas con la mayor fuerza, no la fuerza base de esa criatura. Si la fuerza de esa criatura cambia después de que la habilidad de alardear se resuelva, la fuerza de Arni no se ve afectada.
- En algunos casos desafortunados, puede que la mayor fuerza entre las otras criaturas que controlas sea negativa. Por ejemplo, si la mayor fuerza es -3, podrías cambiar la fuerza base de Arni a -2 hasta el final del turno. A Arni no le agrada para nada que se haga eso.

#### Artimaña de Tibalt

{1} {R}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Elige 1, 2 o 3 al azar.

Su controlador muele esa misma cantidad de cartas, luego exilia cartas de la parte superior de su biblioteca hasta que exilie una carta que no sea tierra con un nombre diferente al de ese hechizo. Puede lanzar esa carta sin pagar su coste de maná. Luego pone las cartas exiliadas en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- Si no hay ninguna carta que no sea tierra en esa biblioteca con un nombre diferente al del hechizo contrarrestado, el jugador exiliará todas las cartas de su biblioteca, las mostrará todas y luego pondrá esas cartas en el fondo de su biblioteca en un orden aleatorio.

- Si un jugador lanza un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puede elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puede pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debe pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debe elegir 0 como valor de X.
- Si el hechizo que es contrarrestado era la cara posterior de una carta de dos caras modal, ninguna carta de la biblioteca del jugador tendrá el mismo nombre que ese hechizo, ya que todas esas cartas usan solo las características de su cara frontal mientras están en la biblioteca. Sin embargo, si la primera carta que exilia el jugador y que tiene un nombre diferente al del hechizo es una carta de dos caras modal, puede lanzar cualquier cara, incluso si la cara posterior tiene el mismo nombre que el hechizo contrarrestado.
- La Artimaña de Tibalt puede hacer objetivo a un hechizo que no puede ser contrarrestado. Si la Artimaña de Tibalt se resuelve, el hechizo objetivo no será contrarrestado, pero todos los demás efectos adicionales sí que ocurrirán.

Ascenso de los dignos

{1}{W}{B}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)*

I, II — Elige una criatura que controlas. Hasta tu próximo turno, todo el daño que se le fuera a hacer a las criaturas que controlas, en vez de eso, se le hace a esa criatura.

III — Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla con un contador de volar sobre ella. Esa criatura es un Guerrero Ángel además de sus otros tipos.

- Eliges una criatura para la habilidad de capítulo I/II cuando esa habilidad se resuelve.
- Si la criatura elegida no está en el campo de batalla en el momento en que se haría daño a las criaturas que controlas, ese daño se hace a todas las criaturas a las que se suponía que debía hacerse. No será redirigido.
- La habilidad de capítulo I/II no cambia si el daño es daño de combate o no. Si se fuera a hacer daño de combate a una criatura que controlas, el daño que en vez de eso se hace a la criatura elegida sigue siendo daño de combate.
- Si otro jugador gana el control de la criatura elegida después de que la habilidad de capítulo I/II se resuelva pero antes de tu próximo turno, el daño que se le fuera a hacer a las criaturas que controlas, en vez de eso, se le hace a esa criatura.
- La carta de criatura que pone en el campo de batalla la habilidad de capítulo III entrará al campo de batalla como un Guerrero Ángel con un contador de volar (además de los otros tipos de criatura que tenga).

Ataque al cráneo

{3} {B}

Conjuro

El oponente objetivo descarta dos cartas. Si se descartaron menos de dos cartas de esta manera, robas una cantidad de cartas igual a la diferencia.

Profetizar {1} {B}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- El oponente debe descartar dos cartas si tiene dos o más cartas en su mano. Si solo tiene una carta en la mano, descartará esa carta y tú robarás una carta. Si no tiene cartas en la mano, no descartará ninguna, por lo que tú robarás dos cartas.

---

Auge del Marn del Horror

{2} {B}

Instantáneo

Crea X fichas de criatura Berserker Zombie negras 2/2, donde X es la cantidad de criaturas que no sean fichas que murieron este turno.

Profetizar {B}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- La cantidad de criaturas que no sean fichas que murieron ese turno se cuenta en cuanto el Auge del Marn del Horror se resuelve. En otras palabras, las criaturas que no sean fichas que mueran en respuesta al Auge del Marn del Horror se contarán.
- No importa si las cartas que representaban esas criaturas siguen estando en el cementerio en cuanto el Auge del Marn del Horror se resuelva. Seguirán contando siempre que murieran ese turno.

---

Batalla de escarcha y fuego

{3} {U} {R}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)*

I — La Batalla de escarcha y fuego hace 4 puntos de daño a cada criatura que no sea Gigante y a cada planeswalker.

II — Adivina 3.

III — Siempre que lances un hechizo con coste de maná convertido de 5 o más este turno, roba dos cartas y luego descarta una carta.

- La habilidad disparada creada por la habilidad de capítulo III puede dispararse varias veces durante el turno, incluso aunque la Batalla de escarcha y fuego ya no esté en el campo de batalla.
-



Batalla por Bretagard

{1}{G}{W}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Guerrero Humano blanca 1/1.

II — Crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.

III — Elige cualquier cantidad de fichas de artefacto y/o fichas de criatura que controlas con nombres diferentes.

Por cada una de ellas, crea una ficha que es una copia de ella.

- La habilidad de capítulo III no hace objetivo a ninguna de las fichas. Eliges cuáles copiarás en cuanto la habilidad se resuelve.
- A menos que el efecto que crea una ficha especifique un nombre distinto, el nombre de una ficha es el mismo que sus tipos de criatura. En especial, una ficha de criatura Guerrero Humano tiene un nombre distinto al de una ficha de criatura Guerrero Elfo, y puedes crear una copia de cada una de ellas usando la habilidad de capítulo III.
- Cada ficha que creas copia las características originales de la ficha que está copiando según indique el efecto que creó esa ficha. La ficha recién creada no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la ficha original está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de la ficha original. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando la ficha original. Si está copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Todas las habilidades de entra al campo de batalla de las fichas que crees se dispararán cuando entren 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” de las fichas también funcionará.

---

Bendición de escarcha

{3}{G}

Conjuro nevado

Distribuye X contadores +1/+1 entre cualquier cantidad de criaturas que controlas, donde X es la cantidad de {S} usado para lanzar este hechizo. Luego roba una carta por cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más.

- Como la Bendición de escarcha no hace objetivo a ninguna criatura, tú determinas cómo se distribuirán los contadores +1/+1 en cuanto la Bendición de escarcha se resuelva. Los jugadores pueden responder a la Bendición de escarcha de forma normal y sabrán cuánto maná nevado usaste para lanzarla, pero no tienen por qué saber cómo se distribuirán los contadores.
- Como ninguna de las criaturas es un objetivo, puedes elegir poner contadores +1/+1 sobre una criatura con protección contra verde, por ejemplo.
- Determinas cuántas criaturas controlas con fuerza de 4 o más mientras la Bendición de escarcha se esté resolviendo, después de poner los contadores +1/+1 sobre las criaturas.

- Si lanzas la Bendición de escarcha sin usar maná nevado, no se distribuirán contadores +1/+1. Debes robar cartas igualmente si tus criaturas tienen suficiente fuerza.
- Si se copia la Bendición de escarcha, no se usa maná para lanzar la copia, así que no se distribuirán contadores +1/+1. Debes robar cartas igualmente si tus criaturas tienen suficiente fuerza.

Berserker dracónico

{1} {R}

Criatura — Berserker humano

2/2

Daña primero.

Te cuesta {1} menos activar las habilidades de alardear por cada Dragón que controlas.

Alardear — {4} {R}: Crea una ficha de criatura Dragón roja 5/5 con la habilidad de volar. (*Activa esta habilidad solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.*)

- La reducción de coste solo se aplica al maná genérico de los costes de activación de las habilidades de alardear que activas. No puede reducir los requisitos de colores de maná específicos.
- Una vez que anuncias que vas a activar una habilidad de alardear, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los oponentes no pueden intentar cambiar el coste de activación removiendo tus Dragones.

Birgi, diosa de la narración

{2} {R}

Criatura legendaria — Deidad

3/3

Siempre que lances un hechizo, agrega {R}. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

Las criaturas que controlas pueden alardear dos veces durante cada uno de tus turnos en vez de una única vez.

////

Hárnfel, Cuerno de la Abundancia

{4} {R}

Artefacto legendario

Descartar una carta: Exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno.

- La primera habilidad de Birgi utiliza la pila y se puede responder a ella. No es una habilidad de maná.
- Debes atacar igualmente con una criatura que controlas para activar su habilidad de alardear.
- Las cartas exiliadas por la habilidad activada de Hárnfel se exilian boca arriba.
- Puedes jugar esas cartas durante ese turno incluso si Hárnfel deja el campo de batalla o si otro jugador gana el control de Hárnfel.
- Jugar las cartas exiliadas con Hárnfel sigue las reglas normales para jugar esas cartas. Debes pagar sus costes, si los hay, y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarlas. Por ejemplo, si una de las cartas es una

carta de criatura, puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar cartas de tierra exiliadas con Hárnfel si todavía no jugaste una tierra ese turno. En la mayoría de los casos, si exilias dos cartas de tierra con Hárnfel, no podrás jugar las dos.
- Todas las cartas exiliadas con Hárnfel que no juegues permanecen en el exilio.
- La carta que descartas para activar la habilidad no forma parte de “esas cartas” y no se puede jugar, incluso si termina en el exilio de alguna manera.

---

Buey gigantesco

{1}{W}

Criatura — Buey

0/6

El Buey gigantesco tripula Vehículos usando su resistencia en vez de su fuerza.

- Tripular un Vehículo no hace que cambie la fuerza o la resistencia del Buey gigantesco.

---

Buscar la gloria

{2}{W}

Conjuro nevado

Busca en tu biblioteca una carta de permanente nevado, una carta legendaria o una carta de Saga, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca. Ganas 1 vida por cada {S} usado para lanzar este hechizo. (*{S} es maná de una fuente nevada.*)

- Una carta de permanente nevado es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker con el supertipo nevado.
- Si lanzas Buscar la gloria sin usar maná nevado, no ganarás ninguna vida. Sin embargo, buscarás igualmente.
- Si se copia Buscar la gloria, no se usa maná nevado para lanzar la copia, así que no ganarás ninguna vida. Sin embargo, igualmente buscarás... la gloria.

---

Buscasemejantes de Littjara

{3}{U}

Criatura — Metamorfo

2/4

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

Cuando los Buscasemejantes de Littjara entren al campo de batalla, si controlas tres o más criaturas que comparten un tipo de criatura, pon un contador +1/+1 sobre los Buscasemejantes de Littjara y luego adivina 1.

- Tres criaturas comparten un tipo de criatura si hay al menos un tipo de criatura que tienen las tres, al margen de qué otros tipos de criatura tengan. Por ejemplo, los Buscasemejantes de Littjara (que tienen todos los tipos de criatura), un Guerrero Elfo y un Hechicero Elfo comparten un tipo de criatura, ya que todos son Elfos.
- Si no controlas tres o más criaturas que comparten un tipo de criatura inmediatamente después de que los Buscasemejantes de Littjara entren al campo de batalla, su habilidad no se dispara. Si no controlas tres o más en cuanto la habilidad se resuelve, no pondrás un contador +1/+1 sobre los Buscasemejantes de Littjara ni adivinarás 1. Las tres criaturas con tipo compartido que controlas cuando la habilidad se resuelve no tienen que ser las mismas tres que controlabas cuando la habilidad se disparó.
- Solo pones un contador +1/+1 sobre los Buscasemejantes de Littjara y adivinas 1, sin importar cuántos tríos extra de criaturas que comparten un tipo de criatura controlas.

Caballo de guerra cósmico

{3}{U}

Criatura — Espíritu caballo

3/3

Destello.

Vuela.

Te cuesta {1} menos profetizar cartas de tu mano y puedes hacerlo durante el turno de cualquier jugador.

Profetizar {2}{U}. (*Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.*)

- Mientras controlas el Caballo de guerra cósmico, puedes profetizar cartas en cualquier momento en el que tengas la prioridad.
- La reducción de coste se refiere al coste que pagas cuando exilias la carta de tu mano boca abajo, no al coste que pagas cuando lanzas el hechizo desde el exilio.
- Si controlas dos copias del Caballo de guerra cósmico, puedes profetizar cartas de tu mano pagando {0}. Los Caballos de guerra cósmicos adicionales no afectarán más a este coste.
- La tercera habilidad del Caballo de guerra cósmico se aplica solo si está en el campo de batalla. En particular, no afecta a cuándo puedes profetizar al propio Caballo de guerra cósmico ni a cuánto pagas por hacerlo.

Caída del Impostor

{1}{G}{W}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Pon un contador +1/+1 sobre hasta una criatura objetivo.

III — Exilia una criatura con la mayor fuerza entre las criaturas que controla el oponente objetivo.

- La mayor fuerza entre las criaturas que controla el oponente objetivo se determina solamente evaluando las criaturas que controla ese jugador en ese momento. No considerarás las criaturas controladas por cualquier otro jugador.
- Si el jugador objetivo controla más de una criatura empatadas con la mayor fuerza entre las criaturas que controla ese jugador, tú eliges cuál de ellas es exiliada.
- La habilidad de capítulo III no hace objetivo a ninguna criatura. Por ejemplo, una criatura con protección contra blanco podría ser exiliada de esta manera.

Caminafuego tuskeri

{2} {R}

Criatura — Berserker humano

3/2

Alardear — {1}: Exilia la primera carta de tu biblioteca.

Puedes jugar esa carta este turno. (*Activa esta habilidad solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.*)

- La carta que exilias con la habilidad de alardear se exilia boca arriba.
- Jugar una carta de esta manera sigue las reglas normales para jugar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si la carta es una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- En circunstancias normales, solo puedes jugar una tierra de esta manera si aún no jugaste una tierra ese turno.
- Si no juegas la carta antes de que termine el turno, permanecerá en el exilio. Volver a alardear en un turno posterior no te permitirá jugar esa carta.

Caminante de reinos

{2} {G}

Criatura — Metamorfo

2/3

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

En cuanto el Caminante de reinos entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

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

Puedes lanzar hechizos de criatura del tipo elegido desde la parte superior de tu biblioteca.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Alce o Consejero. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).
- Si el Caminante de reinos está de alguna manera en el campo de batalla sin que se hiciera ninguna elección para él, puedes mirar igualmente la primera carta de tu biblioteca en cualquier momento. No podrás lanzar hechizos de criatura desde la parte superior de tu biblioteca, incluso si no tienen ningún tipo de criatura.

- Puedes mirar la primera carta de tu biblioteca siempre que quieras (con una restricción; ver más abajo), incluso si no tienes la prioridad. Esta acción no usa la pila. Saber cuál es esa carta se convierte en parte de la información a la que tienes acceso, igual que puedes mirar las cartas de tu mano.
- Si la primera carta de tu biblioteca cambia mientras estás lanzando un hechizo, jugando una tierra o activando una habilidad, no puedes mirar la nueva primera carta hasta que termines de hacer eso. Esto significa que, si lanzas un hechizo desde la parte superior de tu biblioteca, no puedes mirar la siguiente carta hasta que pagues el coste completo de ese hechizo.
- El Caminante de reinos no cambia el momento en que puedes lanzar hechizos de criatura. Normalmente, esto significa durante tu fase principal cuando la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiar esto.
- Debes pagar todos los costes del hechizo igualmente, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
- La primera carta de tu biblioteca no está en tu mano, así que no puedes profetizarla, descartarla ni activar ninguna de sus habilidades activadas.

#### Camino al Árbol del Mundo

{1}{G}

Encantamiento

Cuando el Camino al Árbol del Mundo entre al campo de batalla, busca en tu biblioteca una carta de tierra básica, muéstrala, ponla en tu mano y luego baraja tu biblioteca.

{2}{W}{U}{B}{R}{G}, sacrificar el Camino al Árbol del Mundo: Ganas 2 vidas y robas dos cartas. El oponente objetivo pierde 2 vidas. El Camino al Árbol del Mundo hace 2 puntos de daño a hasta una criatura objetivo. Creas una ficha de criatura Oso verde 2/2.

- La última habilidad del Camino al Árbol del Mundo siempre hace objetivo a un oponente y puede hacer objetivo a una criatura. En cuanto la habilidad intente resolverse, si todos sus objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No harás ninguna de las cosas geniales que la habilidad te dice que hagas.

#### Campeón forjarrúnica

{2}{W}

Criatura — Guerrero enano

2/3

Cuando el Campeón forjarrúnica entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca y/o cementerio una carta de Runa, mostrarla y ponerla en tu mano. Si buscas en tu biblioteca de esta manera, barájala.

Puedes pagar {1} en lugar de pagar el coste de maná de los hechizos de Runa que lances.

- La última habilidad del Campeón forjarrúnica proporciona un coste alternativo para lanzar hechizos de Runa. No puedes combinar esto con otros costes alternativos que se puedan aplicar. En el caso poco habitual de que un hechizo de Runa tenga costes adicionales, puedes pagarlos además de pagar {1}. Si esos costes adicionales son obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.

- La última habilidad del Campeón forjarrúnica no cambia el momento en que puedes lanzar un hechizo de Runa.
- Lanzar un hechizo de Runa por un coste alternativo no cambia su coste de maná ni su coste de maná convertido.

#### Carruaje de Esika

{3}{G}

Artefacto legendario — Vehículo

4/4

Cuando el Carruaje de Esika entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Felino verdes 2/2.

Siempre que el Carruaje de Esika ataque, crea una ficha que es una copia de la ficha objetivo que controlas.

Tripular 4.

- La ficha que creas copia las características originales de la ficha que está copiando tal como las describe el efecto que creó esa ficha. La ficha recién creada no copia si la ficha original está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambien su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera. En particular, la ficha que creas no estará atacando, incluso si la ficha original sí lo está.
- Si la ficha original está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de la ficha original. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando la ficha original. Si está copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Todas las habilidades de entra al campo de batalla de la ficha que creas se dispararán cuando 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” de la ficha copiada también funcionará.
- Si la ficha original es un Aura, la ficha que creas se pone en el campo de batalla sin ser lanzada. El futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto entra al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si una ficha de Aura no puede ser legalmente anexada a nada, no se crea.

#### Castigo de Firja

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

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Guerrero Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

II — Hasta el final del turno, los Ángeles que controlas ganan “{T}: Destruye la criatura objetivo con fuerza menor que la fuerza de esta criatura”.

III — Los Ángeles que controlas ganan la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno.

- Solo los Ángeles que controlas en cuanto la habilidad de capítulo II se resuelve ganarán la habilidad activada. De manera similar, solo los Ángeles que controlas en cuanto la habilidad de capítulo III se

resuelve ganarán la habilidad de dañar dos veces. En ambos casos, los Ángeles que entren bajo tu control más adelante en el turno no ganarán la habilidad.

- La fuerza de la criatura objetivo debe ser menor que la fuerza del Ángel cuando activas la habilidad. En cuanto la habilidad intenta resolverse, la fuerzas se vuelven a comparar. Si la fuerza de la criatura objetivo ya no es menor que la fuerza del Ángel, la habilidad no se resolverá. Si el Ángel ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar si la habilidad se resuelve.

---

Centinela de los jasperas

{G}

Criatura — Bribón elfo

1/2

Alcance.

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

- Puedes girar cualquier criatura enderezada que controles, incluso una que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar el coste de la habilidad activada de la Centinela de los jasperas. Sin embargo, debes haber controlado a la Centinela de los jasperas continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente.

---

Chafar

{4} {R}

Instantáneo

Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si controlas un

Gigante.

Chafar hace 6 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo.

- Si controlas más de un Gigante, el coste de Chafar solo se reduce en {3}.
- Una vez que anuncias que lanzas Chafar, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los jugadores no pueden intentar cambiar el coste removiendo tus Gigantes.

---

Colinadurmiente de Gnottvold

Tierra

La Colinadurmiente de Gnottvold entra al campo de batalla girada.

{T}: Agrega {R}.

{3} {R} {G} {G}, {T}, sacrificar la Colinadurmiente de Gnottvold: Destruye la tierra objetivo. Crea una ficha de criatura Guerrero Trol verde 4/4 con la habilidad de arrollar.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad activada intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás una ficha de criatura Guerrero Trol.
-



Congregar a las tropas

{1}{W}

Encantamiento

En cuanto Congregar a las tropas entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Las criaturas que controlas del tipo elegido obtienen

+1/+1.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Hipopótamo o Infernal. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).
- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas puede convertirse en letal si Congregar a las tropas deja el campo de batalla ese turno.

---

Corcel del Starnheim

{2}{W}

Criatura — Pegaso

2/2

Vuela.

Te cuesta {1} menos lanzar hechizos de artefacto o de encantamiento.

- 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 del Corcel del Starnheim). El coste de maná convertido 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 de artefacto y encantamiento que lanzas. No puede reducir los requisitos de colores de maná específicos.

---

Corona marchitadora

{1}{B}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza base de 0 y tiene

“Al comienzo de tu mantenimiento, pierdes 1 vida a menos que sacrifiques esta criatura”.

- La Corona marchitadora sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza de la criatura encantada a un valor específico. Otros efectos que fijen su fuerza base en valores específicos que comiencen a aplicarse después de que la Corona marchitadora sea anexada a la criatura sobrescribirán este efecto.
  - Todos los efectos que modifiquen la fuerza de la criatura encantada sin fijarla a un valor específico se aplicarán después de fijar su fuerza base, al margen del orden en el que se crearon esos efectos. Lo mismo sucede con los contadores que modifiquen su fuerza.
-

Corviforma

{2} {U}

Conjuro

Exilia el artefacto o criatura objetivo. Su controlador crea una ficha de criatura Ave azul 1/1 con la habilidad de volar.

Profetizar {U}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Si el artefacto o criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Corviforma intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Ningún jugador creará una ficha de criatura Ave.

Cósima, diosa del viaje

{2} {U}

Criatura legendaria — Deidad

2/4

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes exiliar a Cósima. Si lo haces, gana “Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, si Cósima está exiliada, puedes poner un contador de viaje sobre ella. Si no lo haces, regresa a Cósima al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella y roba X cartas, donde X es la cantidad de contadores de viaje sobre ella”.

////

La Nave del Presagio

{1} {U}

Artefacto legendario — Vehículo

3/3

Siempre que un Vehículo que controlas haga daño de combate a un jugador, ese jugador exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de su biblioteca. Puedes jugar tierras que se encuentren entre esas cartas mientras permanezcan exiliadas.

Tripular 1.

- La habilidad de Cósima solo se dispara si Cósima está en el campo de batalla al comienzo de tu mantenimiento, y solo puedes exiliar a Cósima si aún está en el campo de batalla en cuanto la habilidad se resuelve.
- Mientras la habilidad disparada que gana Cósima se resuelve, si no pones un contador de viaje sobre Cósima, la regresarás inmediatamente al campo de batalla y robarás una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de viaje que Cósima tenía sobre ella en el exilio. Los jugadores no pueden responder a esta elección ni pueden realizar ninguna acción durante este proceso.
- Puedes elegir regresar a Cósima al campo de batalla incluso si no tiene contadores de viaje sobre ella. Si lo haces, no entrará con ningún contador +1/+1 sobre ella y no robarás cartas.
- Si una tierra entra al campo de batalla bajo tu control mientras Cósima está exiliada y tiene la habilidad disparada añadida, esa habilidad se disparará. En cuanto la habilidad intente resolverse, verificará si Cósima sigue en el exilio. Si Cósima deja el exilio antes de que la habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Esto sucede incluso si Cósima regresa al exilio antes de que esa habilidad intente resolverse.

- La Nave del Presagio no te permite jugar tierras adicionales durante tu turno ni te permite jugar tierras en los momentos en los que normalmente no puedes. En la mayoría de los casos, solo podrás jugar una tierra de entre las cartas exiliadas con La Nave del Presagio durante cada uno de tus turnos.
- Puedes jugar tierras de entre las cartas exiliadas con La Nave del Presagio mientras permanezcan exiliadas, incluso si La Nave del Presagio deja el campo de batalla u otro jugador gana el control de ella.

Demonio runardiente

{4} {B} {B}

Criatura — Berserker demonio

6/6

Vuela.

Cuando el Demonio runardiente entre al campo de batalla, puedes buscar en tu biblioteca exactamente dos cartas que no se llamen Demonio runardiente con nombres diferentes. Si lo haces, muestra esas cartas. Un oponente elige una de ellas. Pon la carta elegida en tu mano y la otra en tu cementerio, luego baraja tu biblioteca.

- Mientras esté en tu biblioteca, una carta de dos caras solo tiene el nombre de su cara frontal. No es posible mostrar dos cartas de dos caras que sean iguales de esta manera.
- Si eliges no buscar en tu biblioteca, no se mostrará ni se pondrá ninguna carta en otro sitio, y no barajarás.

Depredador de Immersturm

{2} {B} {R}

Criatura — Dragón vampiro

3/3

Vuela.

Siempre que el Depredador de Immersturm se gire, exilia hasta una carta objetivo de un cementerio y pon un contador +1/+1 sobre el Depredador de Immersturm.

Sacrificar otra criatura: El Depredador de Immersturm gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Gíralo.

- La habilidad disparada del Depredador de Immersturm no te permite girar el Depredador de Immersturm. Tendrás que encontrar otra manera de girarlo. Te sugerimos que sea mediante un ataque.
- Para que la habilidad disparada se dispare, el Depredador de Immersturm debe pasar de estar enderezado a estar girado. Si un efecto intenta girarlo mientras ya esté girado, la habilidad no se disparará.
- Puedes poner la habilidad disparada en la pila sin ningún objetivo. En cuanto se resuelva, pondrás un contador +1/+1 sobre el Depredador de Immersturm. Sin embargo, si eliges un objetivo y esa carta es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no pondrás ningún contador +1/+1 sobre el Depredador de Immersturm.
- Puedes activar la última habilidad del Depredador de Immersturm incluso si ya está girado.

Devastador de basalto

{3} {R}

Criatura — Hechicero gigante

4/2

Cuando el Devastador de basalto entre al campo de batalla, hace X puntos de daño a cualquier objetivo, donde X es la mayor cantidad de criaturas que controlas que tengan un tipo de criatura en común.

- La cantidad de daño hecha se calcula en cuanto la habilidad disparada se resuelve, en función de las criaturas que controlas en ese momento, incluido el propio Devastador de basalto si sigue estando bajo tu control. Siempre usarás el número más alto posible. No es necesario que elijas ningún tipo de criatura. Por ejemplo, si controlas un Hechicero Gigante, un Guerrero Gigante, un Guerrero Elfo y un Guerrero Kor en ese momento, la habilidad del Devastador de basalto hará 3 puntos de daño.

---

Discípula colmilloanciana

{1} {B}

Criatura — Clérigo elfo

1/1

Cuando la Discípula colmilloanciana entre al campo de batalla, cada oponente descarta una carta.

- En cuanto la habilidad disparada se resuelve, primero el siguiente oponente por orden de turno (o, si es el turno de un oponente, ese mismo oponente) elige una carta en su mano y la pone aparte sin mostrarla. Luego cada uno de los demás oponentes por orden de turno hace lo mismo. Por último, todas las cartas elegidas se muestran y se descartan al mismo tiempo.

---

Dones demoníacos

{1} {B}

Instantáneo

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +2/+0 y gana “Cuando esta criatura muera, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario”.

- El efecto de reanimación de los Dones demoníacos solo funciona una vez. Una vez que la criatura muere y regresa al campo de batalla, es un objeto nuevo sin relación con la criatura que era. Si esa nueva criatura muere, no regresará.

---

Dragón del puente dorado

{3} {R} {R}

Criatura — Dragón

4/4

Vuela, prisa.

Siempre que el Dragón del puente dorado ataque o sea objetivo de un hechizo, crea una ficha de Tesoro.

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

- Si un hechizo hace objetivo al Dragón del puente dorado más de una vez, la habilidad disparada solo se disparará una vez.

- Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en el objetivo de un hechizo se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara. Dicha habilidad se resuelve incluso si ese hechizo es contrarrestado.
- Los jugadores pueden lanzar hechizos y activar habilidades después de que la habilidad disparada se resuelva, pero antes de que lo haga el hechizo que hizo que se disparara.

Draugr nefasta

{2} {B}

Criatura nevada — Berserker zombie

3/2

{1} {S}: La Draugr nefasta obtiene +1/+0 y gana la habilidad de amenaza hasta el final del turno. *(No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas. {S} puede pagarse con un maná de una fuente nevada.)*

- Activar la habilidad de la Draugr nefasta después que sea bloqueada por una única criatura no hará que la Draugr nefasta deje de estar bloqueada.

Egon, dios de la muerte

{2} {B}

Criatura legendaria — Deidad

6/6

Toque mortal.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia dos cartas de tu cementerio. Si no puedes, sacrifica a Egon y roba una carta.

////

Trono de la Muerte

{B}

Artefacto legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, muele una carta.

{2} {B}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: Roba una carta.

- Eliges qué cartas vas a exiliar mientras la habilidad disparada de Egon se está resolviendo. Si hay dos o más cartas en tu cementerio en ese momento, debes exiliar dos de ellas. No puedes elegir no exiliar cartas y, en vez de eso, sacrificar a Egon para robar una carta.
- Si solo hay una carta en tu cementerio, no la exiliarás. Como no pudiste exiliar dos cartas, sacrificarás a Egon y robarás una carta.
- Si Egon deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, exiliarás igualmente dos cartas de tu cementerio si puedes y robarás una carta si no puedes.
- Aunque los jugadores pueden responder a la habilidad activada del Trono de la Muerte, no pueden responder al pago de su coste de activación. La carta de criatura ya estará exiliada para el momento en que cualquiera pueda responder.

El Árbol del Mundo

Tierra

El Árbol del Mundo entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {G}.

Mientras controles seis o más tierras, las tierras que controlas tienen “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

{W}{W}{U}{U}{B}{B}{R}{R}{G}{G}, {T},

sacrificar El Árbol del Mundo: Busca en tu biblioteca cualquier cantidad de cartas de Deidad, ponlas en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

- La tercera habilidad de El Árbol del Mundo no hace que las tierras que controlas pierdan ninguna de sus habilidades. Tampoco hace que las tierras que controlas ganen o pierdan ningún tipo de tierra.

---

Elixir cósmico

{4}

Artefacto

Al comienzo de tu paso final, roba una carta si tu total de vidas es mayor que tu total de vidas inicial. De lo contrario, ganas 2 vidas.

- Comparas tu total de vidas actual con tu total de vidas inicial en cuanto la habilidad del Elixir cósmico se resuelve para determinar si robas una carta o si ganas 2 vidas. En ningún caso podrás hacer ambas cosas.

---

El robo del dios embaucador

{2}{U}{B}

Encantamiento — Saga

*(En cuanto esta Saga entre y después de tu paso de robar, agrega un contador de sabiduría. Sacrifícala después de III.)*

I — Puedes intercambiar el control de dos criaturas objetivo.

II — Puedes intercambiar el control de dos permanentes que no sean criatura no básicos objetivo que compartan un tipo de carta.

III — El jugador objetivo pierde 3 vidas y tú ganas 3 vidas.

- Si uno de los permanentes objetivo de las habilidades de capítulo I o capítulo II es un objetivo ilegal para cuando esas habilidades se resuelven, el intercambio no tiene lugar. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resuelve.
- Para esas dos habilidades, no tienes por qué controlar ninguno de ambos objetivos.
- Si el mismo jugador controla ambos permanentes objetivo en cuanto las habilidades de capítulo I o capítulo II se resuelven, no ocurre nada.
- Ganar el control de una criatura no hará que un jugador gane el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.
- Para la habilidad de capítulo II, cualquier objetivo puede tener tipos de carta que el otro no tenga. Por ejemplo, puedes hacer objetivo a una tierra artefacto y a un artefacto.

---

En busca de la grandeza

{G} {G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes lanzar un hechizo de permanente de tu mano con coste de maná convertido igual a 1 más el coste de maná convertido más alto de entre los otros permanentes que controlas sin pagar su coste de maná. Si no lo haces, adivina 1.

- Un hechizo de permanente es un hechizo de artefacto, de criatura, de encantamiento o de planeswalker.
- Considera los otros permanentes que controlas en cuanto la habilidad disparada se resuelve para determinar qué hechizo puedes lanzar. Si los únicos otros permanentes que controlas son tierras, o en el caso poco probable de que no controles ningún otro permanente, puedes lanzar un hechizo de permanente desde tu mano con coste de maná convertido de 1.
- 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 permanente tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

---

Encadenar al monstruo

{U}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Cuando Encadenar al monstruo entre al campo de batalla, gira la criatura encantada. Te hace una cantidad de daño igual a su fuerza.

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

- La habilidad de entra al campo de batalla se dispara incluso si la criatura encantada ya está girada. Esa criatura te hará daño igualmente.
  - Utiliza la fuerza de la criatura encantada en cuanto se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla para determinar la cantidad de daño que se hace.
  - Si Encadenar al monstruo ya no está en el campo de batalla en cuanto se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla, utiliza la fuerza de la última criatura a la que encantó para determinar la cantidad de daño que se hace. Se hace daño incluso si esa criatura tampoco está en el campo de batalla en ese momento.
-

Enfrentamiento de los escaldos

{2} {R} {W}

Encantamiento — Saga

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

I — Exilia las cuatro primeras cartas de tu biblioteca.

Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

II, III — Siempre que lances un hechizo este turno, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Las cartas que exilias por la habilidad de capítulo I se exilian boca arriba.
- Jugar una carta de esta manera sigue las reglas normales para jugar la carta. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarla. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de conjuro, solo puedes lanzarla durante tu fase principal cuando la pila esté vacía.
- En circunstancias normales, solo puedes jugar una tierra de entre las cartas exiliadas si aún no jugaste una tierra ese turno.
- Las cartas que no juegues antes de que termine tu próximo turno permanecerán en el exilio.

---

Engullidor de sueños

{1} {B}

Criatura — Clérigo demonio

0/3

Cada carta que no sea tierra en tu mano sin la habilidad de profetizar tiene la habilidad de profetizar. Su coste de profetizar es igual a su coste de maná reducido en {2}.

*(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliarla de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

Siempre que profetices una carta, el Engullidor de sueños obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

- Las cartas que son profetizadas por la habilidad del Engullidor de sueños no seguirán teniendo la habilidad de profetizar una vez que abandonen tu mano, pero seguirás pudiendo lanzarlas desde el exilio en un turno posterior por los costes de profetizar que les otorgara el Engullidor de sueños.
- No importa si el Engullidor de sueños sigue estando en el campo de batalla o si sigue estando bajo tu control cuando lanzas el hechizo desde el exilio.
- La reducción del coste de profetizar solo se aplica al maná genérico en el coste profetizar. No puede reducir los requisitos de colores de maná específicos. Por ejemplo, si profetizas una carta en tu mano con coste de maná de {1} {G} {G}, su coste de profetizar será {G} {G}.
- Si profetizas una carta de dos caras modal, el coste de profetizar se basará en el coste de maná de la cara que lances desde el exilio. Por ejemplo, si profetizas a Kolvori, diosa de la hermandad/El blasón de Ríngart, puedes lanzar a Kolvori pagando {G} {G} o El blasón de Ríngart pagando {G} en un turno posterior. Si profetizas una carta de dos caras modal cuya cara frontal es una cara que no sea tierra pero cuya cara posterior es una cara de tierra, no puedes jugar esa carta como una tierra.



- La última habilidad se dispara cuando exilias una carta de tu mano usando profetizar, no cuando lanzas una carta profetizada desde el exilio.
- 

Envenenar la copa

{1} {B} {B}

Instantáneo

Destruye la criatura objetivo. Si este hechizo fue profetizado, adivina 2.

Profetizar {1} {B}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Envenenar la copa intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No adivinarás 2 si se profetizó Envenenar la copa.
- 

Enviar al fondo

{B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar este hechizo, exilia una carta de criatura de tu cementerio.

La criatura objetivo obtiene -3/-3 hasta el final del turno.

- Debes exiliar exactamente una carta de criatura de tu cementerio para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin exiliar una carta de criatura y no puedes exiliar cartas de criatura adicionales.
- 

Epifanía de Alrund

{5} {U} {U}

Conjuro

Crea dos fichas de criatura Ave azules 1/1 con la habilidad de volar. Juega un turno adicional después de este. Exilia la Epifanía de Alrund.

Profetizar {4} {U} {U}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Exiliar la Epifanía de Alrund en cuanto se resuelve forma parte de su efecto. Si la Epifanía de Alrund no se resuelve, irá al cementerio de su propietario. Si se exilia de esta manera, se exilia boca arriba y no se convierte en profetizada.
-

Escalda versada

{4}{W}

Criatura — Guerrero enano

4/4

Cuando la Escalda versada entre al campo de batalla, puedes exiliar una carta de criatura de tu cementerio. Si lo haces, regresa la carta de artefacto o de encantamiento objetivo de tu cementerio a tu mano.

- Eliges la carta de artefacto o encantamiento objetivo en tu cementerio en cuanto pones la habilidad disparada en la pila. Una vez que la habilidad comienza a resolverse, eliges qué carta de criatura quieres exiliar de tu cementerio, si exilias alguna. En ese momento, nadie puede responder a tu elección ni realizar ninguna acción hasta que la habilidad termine de resolverse.
  - Si eliges una carta de criatura artefacto o una carta de criatura encantamiento en tu cementerio como objetivo, podrías exiliar esa carta en cuanto la habilidad disparada se resolviese, pero, si lo haces, no la regresarás a tu mano.
- 

Escarcha reluciente

{2}{G}

Encantamiento nevado — Aura

Encantar tierra.

La tierra encantada es una tierra nevada.

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

- La tierra encantada mantendrá cualquier otro supertipo que pueda tener, como básica o legendaria. También mantendrá cualquier subtipo que pueda tener, como Bosque o Isla.
- 

Escultora de invierno

{1}{G}

Criatura nevada — Bribón elfo

2/2

{T}: Endereza la tierra nevada objetivo.

- La habilidad activada de la Escultora de invierno no es una habilidad de maná. No puede activarse mientras lanzas un conjuro o activas una habilidad. Utiliza la pila y se puede responder a ella.
-

Esika, diosa del Árbol

{1}{G}{G}

Criatura legendaria — Deidad

1/4

Vigilancia.

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

Las otras criaturas legendarias que controlas tienen la habilidad de vigilancia y “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

////

El Puente Prismático

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

Encantamiento legendario

Al comienzo de tu mantenimiento, muestra las primeras cartas de tu biblioteca hasta que muestres una carta de criatura o planeswalker. Pon esa carta en el campo de batalla y el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- Si una criatura pierde la habilidad de vigilancia después de atacar (quizá porque Esika deja el campo de batalla), esa criatura seguirá atacando. No se girará.
- Mientras se resuelve la habilidad disparada de El Puente Prismático, si no hay cartas de criatura o planeswalker en tu biblioteca, simplemente mostrarás tu biblioteca entera, la barajarás de forma aleatoria y seguirás jugando.
- Si muestras una carta de dos caras cuya cara frontal es una criatura o planeswalker, la pondrás en el campo de batalla con la cara frontal boca arriba.

---

Espada de la valquiria

{1}{W}

Artefacto — Equipo

Cuando la Espada de la valquiria entra al campo de batalla, puedes pagar {4}{W}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Guerrero Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia y luego anéxale la Espada de la valquiria.

La criatura equipada obtiene +2/+1.

Equipar {3}.

- Decides si pagar {4}{W} en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Si lo haces, creas inmediatamente la ficha de criatura Guerrero Ángel y le anexas la Espada de la valquiria. Ningún jugador puede responder a tu decisión de pagar o no ni tampoco puede realizar ninguna acción durante este proceso.
  - La ficha de criatura Guerrero Ángel entra al campo de batalla como una criatura 4/4. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza o resistencia entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 4/4.
-

Espíritu ascendente

{U}

Criatura nevada — Espíritu

1/1

{S}{S}: El Espíritu ascendente se convierte en un Guerrero Espíritu con fuerza y resistencia base de 2/3.

{S}{S}{S}: Si el Espíritu ascendente es un Guerrero, pon un contador de volar sobre él y se convierte en un Ángel Guerrero Espíritu con fuerza y resistencia base de 4/4.

{S}{S}{S}{S}: Si el Espíritu ascendente es un Ángel, pon dos contadores +1/+1 sobre él y gana “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una carta”.

- Ninguna de las habilidades del Espíritu ascendente tiene duración. Si una de ellas se resuelve, permanecerá vigente hasta que el Espíritu ascendente deje el campo de batalla o hasta que algún efecto posterior cambie sus características.
- La primera y la segunda habilidad hacen que el Espíritu ascendente pierda los otros tipos de criatura que pueda tener. Mantiene cualquier tipo o supertipo de carta que pueda tener.
- La primera y la segunda habilidad sobrescriben cualquier efecto previo que fije la fuerza y la resistencia base del Espíritu ascendente a valores específicos. Todos los efectos que fijen la fuerza y la resistencia base del Espíritu ascendente y que comiencen a aplicarse después de una de estas habilidades sobrescribirán el efecto de esa habilidad.
- Activar la segunda habilidad después de que el Espíritu ascendente sea bloqueado legalmente por una criatura sin la habilidad de volar o alcance no cambiará ni anulará ese bloqueo.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza o la resistencia del Espíritu ascendente sin fijarlas a un 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.
- Todas las habilidades del Espíritu ascendente se pueden activar repetidamente. Varios contadores de volar sobre el mismo permanente no proporcionan ningún beneficio adicional; sin embargo, cada vez que la última habilidad se resuelva mientras el Espíritu ascendente sea un Ángel proporcionará al Espíritu ascendente dos contadores +1/+1 más y hará que gane otra copia de la habilidad disparada. Todas estas copias se disparan por separado.

---

Fanfarrón de Axcgard

{3}{W}

Criatura — Guerrero enano

3/3

Alardear — {1}{W}: Endereza el Fanfarrón de Axcgard.

Pon un contador +1/+1 sobre él. *(Activa esta habilidad solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.)*

- Puedes activar la habilidad de alardear del Fanfarrón de Axcgard incluso si el Fanfarrón de Axcgard ya está enderezado. Pondrás igualmente un contador +1/+1 sobre él.
-

Farsante de linaje

{3}

Criatura artefacto — Metamorfo

2/2

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

En cuanto el Farsante de linaje entra al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Siempre que otra criatura del tipo elegido entra al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre el Farsante de linaje.

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Vampiro o Druida. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).
- Si el Farsante de linaje entra al campo de batalla al mismo tiempo que otra criatura, puedes elegir uno de los tipos de criatura de esa criatura y hacer que la última habilidad del Farsante de linaje se dispare por esa otra criatura.
- Si el Farsante de linaje está en el campo de batalla de alguna manera sin un tipo de criatura elegido, su última habilidad no puede dispararse, incluso si una criatura sin tipos de criatura entra al campo de batalla.

---

Fumarola de tundra

{1} {R} {R}

Conjuro nevado

La Fumarola de tundra hace 4 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Agrega {C} por cada {S} usado para lanzar este hechizo. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases. (*{S} es maná de una fuente nevada.*)

- Si la criatura o el planeswalker objetivo es un objetivo ilegal para cuando la Fumarola de tundra intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No agregarás maná.
- Si lanzas la Fumarola de tundra sin usar maná nevado, no agregarás ningún maná. El daño se hará igualmente.
- Si se copia la Fumarola de tundra, no se usa maná nevado para lanzar la copia, así que no agregarás ningún maná. El daño se hará igualmente.

---

Fynn, el Portacolmillo

{1} {G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

1/3

Toque mortal.

Siempre que una criatura que controlas con la habilidad de toque mortal haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene dos contadores de veneno. (*Un jugador con diez o más contadores de veneno pierde el juego.*)

- Perder el juego porque un jugador (preferiblemente un oponente) tiene diez o más contadores de veneno es una regla del juego. Fynn no tiene por qué seguir estando en el campo de batalla cuando alguien (preferiblemente un oponente) recibe su décimo contador de veneno.

---

Gigante corazón de ceniza

{5} {R} {R}

Criatura — Berserker gigante

7/6

Arrolla.

Cuando el Gigante corazón de ceniza muera, hace 7 puntos de daño a una criatura que controla un oponente elegida al azar.

- La criatura que controla un oponente no es un objetivo, por lo que se elige en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Se podría elegir una criatura con la habilidad de antimaleficio, al igual que una criatura con protección contra rojo, aunque en este último caso el daño se prevendría.

---

Golpe altanero

{1} {U}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo con coste de maná convertido de 4 o más.

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

---

Golpe doble

{R} {R}

Instantáneo

Cuando lances tu siguiente hechizo de instantáneo o de conjuro con coste de maná convertido de 4 o menos este turno, copia ese hechizo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

Profetizar {R}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- El Golpe doble copiará cualquier hechizo de instantáneo o de conjuro con coste de maná convertido de 4 o menos, no solo uno que requiera objetivos.
- Se crea una copia incluso si el hechizo que lanzaste fue contrarrestado o si dejó la pila por alguna otra razón para cuando la habilidad de copia se resuelve. La copia se resolverá antes que el hechizo original.
- Si copias un hechizo con objetivos, la copia tendrá los mismos objetivos a menos que elijas nuevos. Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos, incluyendo todos o ninguno. Si para cualquiera de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, ese objetivo permanecerá sin cambios (incluso si el objetivo actual es ilegal).
- Si el hechizo copiado es modal (es decir, tiene una lista con distintos modos), la copia tendrá el mismo modo o modos. No puedes elegir otros.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor de X para determinar si su coste de maná convertido es de 4 o menos. Si el hechizo se copia, la copia tendrá el mismo valor de X.

- Si el hechizo dividió su daño al lanzarse, no es posible cambiar esa división, aunque todavía se pueden cambiar los objetivos que reciban ese daño. Lo mismo sucede con hechizos que distribuyen contadores.
- No puedes elegir pagar ningún coste alternativo o adicional para la copia. Sin embargo, los efectos basados en costes adicionales o alternativos que fueron pagados para el hechizo original se copian como si se hubieran pagado esos costes para la copia también.
- 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.

#### Grilletes de la traición

{2} {R}

Conjuro

Gana el control de la criatura objetivo hasta el final del turno. Endereza esa criatura. Hasta el final del turno, gana la habilidad de prisa y “Siempre que esta criatura haga daño, destruye el Equipo objetivo anexado a ella”.

- Los Grilletes de la traición pueden hacer objetivo a cualquier criatura, incluso una que ya esté enderezada o una que no tenga ningún Equipo anexado a ella.
- Ganar el control de una criatura no hará que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a ella.
- La habilidad disparada que gana la criatura se disparará cuando esa criatura haga cualquier daño, no solo daño de combate.
- Si esa habilidad se dispara, debes elegir un objetivo legal si hay uno disponible. No importa quién controle el Equipo anexado a la criatura. Si ese Equipo ya no está anexado a la criatura en cuanto la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y el Equipo no se destruirá.

#### Guarda del claro de Littjara

{3} {G}

Criatura — Metamorfo

3/3

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

{2} {G}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: Pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Una vez que anuncias que vas a activar la habilidad activada, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas de criatura de tu cementerio para impedirte activar la habilidad.

Hálvar, dios de la batalla

{2}{W}{W}

Criatura legendaria — Deidad

4/4

Las criaturas que controlas que están encantadas o equipadas tienen la habilidad de dañar dos veces.

Al comienzo de cada combate, puedes anexar el Aura o Equipo objetivo anexado a una criatura que controlas a la criatura objetivo que controlas.

////

Espada de los Reinos

{1}{W}

Artefacto legendario — Equipo

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

Siempre que la criatura equipada muera, regrésala a la mano de su propietario.

Equipar {1}{W}.

- Una criatura que controlas está encantada o equipada si hay un Aura o Equipo anexados a ella. No tienes por qué controlar ese Aura o Equipo.
- De manera similar, no tienes por qué controlar el Aura o Equipo que elijas como objetivo de la habilidad disparada de Hálvar, pero debe estar anexado a una criatura que controlas.
- Si cualquier objetivo de la habilidad disparada es un objetivo ilegal para cuando la habilidad se resuelve, la habilidad no hará nada. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá. Si el Aura o Equipo ya está anexado a la criatura objetivo, no ocurre nada.
- Si la criatura equipada por la Espada de los Reinos muere pero deja el cementerio antes de que la habilidad disparada se resuelva, no regresará a la mano de su propietario. Permanecerá donde fue.
- Si la Espada de los Reinos está anexada a una criatura ficha que muere, la habilidad disparada de la Espada se disparará, pero la ficha dejará de existir después de ir al cementerio. No regresará a la mano de su propietario.

---

Hárald une a los elfos

{2}{B}{G}

Encantamiento — Saga

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

I — Muele tres cartas. Puedes poner en el campo de batalla una carta de Elfo o Tyvar de tu cementerio.

II — Pon un contador +1/+1 sobre cada Elfo que controlas.

III — Siempre que un Elfo que controlas ataque este turno, la criatura objetivo que controla un oponente obtiene -1/-1 hasta el final del turno.

- Para la habilidad de capítulo I, la carta de Elfo o Tyvar que pones en el campo de batalla puede ser una de las cartas que acabas de moler o una que ya estaba en tu cementerio.
- Solo los Elfos que controles en cuanto la habilidad de capítulo II se resuelva recibirán un contador +1/+1. Las Elfos que entren bajo tu control más adelante en el turno no lo recibirán.



- En cambio, la habilidad disparada creada por la habilidad de capítulo III se disparará siempre que cualquier Elfo que controlas ataque ese turno, incluso si no controlabas ese Elfo en cuanto la habilidad de capítulo III se resolvió.
- La habilidad disparada creada por la habilidad de capítulo III se resuelve antes de que se declaren bloqueadoras. Puede remover criaturas oponentes antes de que tengan la oportunidad de bloquear.

#### Hito de calaveras de Immersturm

Tierra

El Hito de calaveras de Immersturm entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {B}.

{1} {B} {R} {R}, {T}, sacrificar el Hito de calaveras de Immersturm: Hace 3 puntos de daño al jugador objetivo.

Ese jugador descarta una carta. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Si el jugador objetivo es un objetivo ilegal para cuando la última habilidad activada intente resolverse, esa habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No se hará daño y ese jugador no descartará una carta.

#### Incursor frenético

{1} {R}

Criatura — Berserker demonio

2/2

Siempre que actives una habilidad de alardear, pon un contador +1/+1 sobre el Incursor frenético.

- La habilidad disparada del Incursor frenético se resolverá antes que la habilidad de alardear que hizo que se disparara.

#### Inga Ojosrúnicos

{3} {U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/3

Cuando Inga Ojosrúnicos entre al campo de batalla, adivina 3.

Cuando Inga Ojosrúnicos muera, roba tres cartas si tres o más criaturas murieron este turno.

- La cantidad de criaturas que murieron ese turno se verifica en cuanto la última habilidad se resuelve. Inga Ojosrúnicos contará, igual que las criaturas que mueran al mismo tiempo que Inga Ojosrúnicos y las criaturas que mueran mientras esta habilidad esté en la pila pero no se haya resuelto aún.
- La última habilidad contará a cualquier criatura que muera, sin importar quién la controlaba.

Inmovilizar con oro

{2}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

El permanente encantado no puede atacar, bloquear ni tripular Vehículos y no pueden activarse sus habilidades activadas, a menos que sean habilidades de maná.

- Una criatura que “no puede tripular Vehículos” no se puede girar para pagar el coste de tripular de un Vehículo.
  - Las habilidades activadas contienen dos puntos y aparecen como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave (como equipar) son habilidades activadas y tendrán dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers también son habilidades activadas.
  - Inmovilizar con oro no impide que las habilidades estáticas afecten al juego ni que las habilidades disparadas se disparen. Tampoco impide que las habilidades de maná se activen. La mayoría de las habilidades activadas que producen maná en cuanto se resuelven son habilidades de maná.
- 

Invasión de los gigantes

{U}{R}

Encantamiento — Saga

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

I — Adivina 2.

II — Roba una carta. Luego puedes mostrar una carta de Gigante de tu mano. Cuando lo hagas, la Invasión de los gigantes hace 2 puntos de daño al oponente o planeswalker objetivo.

III — Te cuesta {2} menos lanzar el próximo hechizo de Gigante que lances este turno.

- La habilidad de capítulo II va a la pila sin ningún objetivo. Puedes elegir si mostrar o no una carta de Gigante de tu mano después de robar una carta. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces” porque los jugadores pueden responder después de que muestres la carta de Gigante, pero antes de que se haga daño.
  - 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 del efecto de la habilidad de capítulo III). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- 

Invocar a lo divino

{2}{W}

Instantáneo

Destruye el artefacto o encantamiento objetivo. Ganas 4 vidas.

- Si el artefacto o encantamiento objetivo es un objetivo ilegal para cuando Invocar a lo divino intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No ganarás 4 vidas.

---

Jinete pavoroso

{5} {B}

Criatura — Caballero espíritu

3/7

{1} {B}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio: El oponente objetivo pierde 3 vidas.

- Aunque los jugadores pueden responder a la habilidad activada, no pueden responder al pago de su coste de activación. La carta de criatura ya estará exiliada para el momento en que cualquiera pueda responder.
- 

Jorn, dios del invierno

{2} {G}

Criatura nevada legendaria — Deidad

3/3

Siempre que Jorn ataque, endereza cada permanente nevado que controlas.

////

Káldring, la Varaescarcha

{1} {U} {B}

Artefacto nevado legendario

{T}: Puedes jugar la carta de permanente nevado objetivo desde tu cementerio este turno. Si lo haces, entra al campo de batalla girada.

- La habilidad disparada de Jorn enderezará al propio Jorn.
  - Una carta de permanente nevado es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker con el supertipo nevado.
  - No juegas la carta en cuanto la habilidad activada de Káldring se resuelve; en vez de eso, esa habilidad te da permiso para jugar esa carta durante ese turno. Debes seguir los permisos y las restricciones normales de la carta sobre cuándo jugarla. Para jugar una tierra de esta manera, debes tener una jugada de tierra disponible. En particular, si activas la habilidad de Káldring durante el turno de un oponente, no podrás lanzar un hechizo de esa manera, a menos que tenga la habilidad de destello, y tampoco podrás jugar una tierra de esa manera.
  - Pagarás igualmente todos los costes para lanzar un hechizo de esta manera, incluidos los costes adicionales. También puedes pagar los costes alternativos, si hay costes alternativos disponibles.
  - Aunque puedes jugar la carta, no está en tu mano, así que no puedes descartarla ni profetizarla, por ejemplo.
  - Si al final no juegas la carta, permanece en tu cementerio. No puedes jugarla en los turnos posteriores a menos que la vuelvas a hacer objetivo con la habilidad de Káldring (o que alguna otra cosa te permita jugarla).
-

Kárdur, la Ruinabrutal

{2}{B}{R}

Criatura legendaria — Berserker demonio

4/3

Cuando Kárdur, la Ruinabrutal entre al campo de batalla, hasta tu próximo turno, las criaturas que controlan tus oponentes atacan cada combate si pueden y atacan a un jugador que no seas tú si pueden.

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

- La primera habilidad de Kárdur afecta a todas las criaturas que controlan tus oponentes, incluidas las que entran al campo de batalla después de que la habilidad se resuelva.
- Si una criatura que controla un oponente no puede atacar por cualquier motivo (por ejemplo, por estar girada o por haber entrado bajo el control de su controlador ese turno), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que ataque, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso la criatura tampoco tiene que atacar.
- Si una criatura que controla un oponente no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no seas tú. Si la criatura no puede atacar a ninguno de esos jugadores o si no hay jugadores que cumplan esas condiciones, debe atacarte a ti o a un planeswalker oponente.
- Si una criatura afectada por la habilidad de Kárdur pudiera atacar legalmente a varios jugadores y/o planeswalkers, su controlador elige a quién ataca.
- La última habilidad de Kárdur se disparará al margen de quién controlaba la criatura atacante y de a quién estaba atacando.

---

Kaya, la Inexorable

{3}{W}{B}

Planeswalker legendario — Kaya

5

+1: Pon un contador de forma fantasmal sobre hasta una criatura objetivo que no sea ficha. Gana “Cuando esta criatura muera o vaya al exilio, regrésala a la mano de su propietario y crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar”.

−3: Exilia el permanente objetivo que no sea tierra.

−7: Obtienes un emblema con “Al comienzo de tu mantenimiento, puedes lanzar un hechizo legendario desde tu mano, desde tu cementerio o de entre las cartas en el exilio de las cuales eres propietario sin pagar su coste de maná”.

- El contador de forma fantasmal añadido por la primera habilidad no afecta al funcionamiento del juego. Su función es recordarte la habilidad que gana la criatura. Incluso si ese contador es removido de la criatura, la habilidad disparada que gana funcionará igualmente.
- Si una criatura que no sea ficha gana más de una copia de esa habilidad disparada, cada una de ellas se disparará por separado. Solo puedes regresar la carta a la mano de su propietario una vez, pero crearás una ficha de criatura Espíritu por cada una de esas habilidades.

- Si eres propietario de una carta boca abajo en el exilio, el emblema de Kaya te permitirá lanzarla solo si puedes mirar la carta (y solo si es legendaria). Si no tienes permiso para mirar la carta, no puedes lanzarla, incluso si sabes que es legendaria.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Koll, el maestro de fragua

{R}{W}

Criatura legendaria — Guerrero enano

2/2

Siempre que otra criatura que no sea ficha que controlas muera, si estaba encantada o equipada, regresa a la mano de su propietario.

Las fichas de criatura que controlas que están encantadas o equipadas obtienen +1/+1.

- Una ficha de criatura que controlas está encantada o equipada si hay un Aura o Equipo anexados a ella. No tienes por qué controlar ese Aura o Equipo.
- Una ficha de criatura que controlas que está encantada o equipada obtiene solo +1/+1 de la última habilidad de Koll, sin importar cuántas Auras y Equipos estén anexados a esa criatura.

Kolvori, diosa de la hermandad

{2}{G}{G}

Criatura legendaria — Deidad

2/4

Mientras controles tres o más criaturas legendarias, Kolvori obtiene +4/+2 y tiene la habilidad de vigilancia.

{1}{G}, {T}: Mira las seis primeras cartas de tu biblioteca. Puedes mostrar una carta de criatura legendaria que se encuentre entre ellas y ponerla en tu mano. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

////

El blasón de Ríngart

{1}{G}

Artefacto legendario

En cuanto El blasón de Ríngart entre al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

{T}: Agrega {G}. Usa este maná solo para lanzar un hechizo de criatura del tipo elegido o un hechizo de criatura legendaria.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a Kolvori puede convertirse en letal si controlabas tres o más criaturas legendarias y alguna de ellas deja el campo de batalla ese turno.
- Para la primera habilidad de El blasón de Ríngart, debes elegir un tipo de criatura existente, como Hongo o Arquero. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).

- Si El blasón de Ringhart está de alguna manera en el campo de batalla sin haber elegido ningún tipo de criatura, el maná producido por su habilidad activada se puede usar igualmente para lanzar un hechizo de criatura legendaria.

#### Koma, la Serpiente Cósmica

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

Criatura legendaria — Serpiente

6/6

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de criatura Serpiente azul 3/3 llamada Espiral de Koma.

Sacrificar otra Serpiente: Elige uno:

- Gira el permanente objetivo. No pueden activarse sus habilidades activadas este turno.
  - Koma, la Serpiente Cósmica gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.
- Un hechizo o habilidad que contrarreste hechizos puede hacer objetivo a Koma, la Serpiente Cósmica. Cuando ese hechizo o habilidad se resuelva, Koma no será contrarrestada, pero los efectos adicionales del hechizo o habilidad que contrarresta sí que ocurrirán.
  - Las habilidades activadas contienen dos puntos y aparecen como “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave, como equipar, son habilidades activadas y tendrán los dos puntos en los textos recordatorios. Las habilidades de lealtad de los planeswalkers también son habilidades activadas.
  - No puedes sacrificar a la propia Koma para activar su última habilidad, pero puedes sacrificar cualquier otra Serpiente que controles, incluida la Espiral de Koma.
  - Si eliges el primer modo de la habilidad activada de Koma, puedes elegir como objetivo un permanente que ya esté girado. El efecto que impide sus habilidades activadas se aplicará igualmente.
  - El primer modo de la habilidad activada de Koma no impide que las habilidades estáticas afecten al juego ni que las habilidades disparadas se disparen. A diferencia de efectos similares, sí que impide que las habilidades de maná se activen. La mayoría de las habilidades activadas que producen maná en cuanto se resuelven son habilidades de maná.

#### Kraken rompehielos

{10}{U}{U}

Criatura nevada — Kraken

8/8

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

Cuando el Kraken rompehielos entre al campo de batalla, los artefactos y criaturas que controla el oponente objetivo no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de ese jugador.

Regresar tres tierras nevadas que controlas a la mano de su propietario: Regresa el Kraken rompehielos a la mano de su propietario.

- 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 del

Kraken rompehielos). El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.

- La habilidad de entra al campo de batalla del Kraken rompehielos no girará ningún artefacto o criatura.
- Ningún artefacto o criatura controlado por el jugador afectado por la habilidad de entra al campo de batalla del Kraken rompehielos se enderezará durante el próximo paso de enderezar de ese jugador, incluso si se enderezaron en cuanto la habilidad se resolvió o si ese jugador no los controlaba en ese momento.
- Una vez que anuncias que vas a activar la última habilidad, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los oponentes no pueden intentar impedirte que la actives removiendo tus tierras nevadas.

---

La advertencia del cuervo

{1}{W}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Ave azul 1/1 con la habilidad de volar. Ganas 2 vidas.

II — Siempre que una o más criaturas que controlas con la habilidad de volar hagan daño de combate a un jugador este turno, mira la mano de ese jugador y roba una carta.

III — Puedes poner una carta de fuera del juego de la cual eres propietario en la parte superior de tu biblioteca.

- No tienes que mostrar la carta que pones en el juego mediante la habilidad de capítulo III.
- En un juego casual, la carta de fuera del juego es de tu colección personal. En un juego jugado con reglas de torneos, la carta de fuera del juego es de tu sidebar. Puedes consultar tu sidebar en todo momento.

---

La masacre de Cielosangriento

{1}{B}{R}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Berserker Demonio roja 2/3 con la habilidad de amenaza.

II — Siempre que un Berserker ataque este turno, robas una carta y pierdes 1 vida.

III — Agrega {R} por cada Berserker que controlas. Hasta el final del turno, no pierdes ese maná en cuanto terminan los pasos y las fases.

- La habilidad de capítulo III no es una habilidad de maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella. Utiliza la cantidad de Berserkers que controlas en cuanto se resuelve la habilidad para determinar la cantidad de {R} que agregas.
-

Ladrón de la cripta

{1} {R}

Criatura — Bribón enano

1/3

{1}, {T}, exiliar una carta de criatura de tu cementerio:

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

- Una vez que anuncias que vas a activar la habilidad activada, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los oponentes no pueden intentar remover una de tus cartas de criatura para impedirte exiliarla.

---

Lago del reflejo de Littjara

Tierra

El Lago del reflejo de Littjara entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {U}.

{2} {G} {G} {U}, {T}, sacrificar el Lago del reflejo de Littjara: Crea una ficha que es una copia de la criatura objetivo que controlas, excepto que entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella.

Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- La ficha copia exactamente lo que está impreso en la criatura y nada más (a menos que esa criatura sea una ficha o esté copiando otra cosa; ver más abajo). La ficha no copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la criatura objetivo es una ficha, la ficha creada por la habilidad del Lago del reflejo de Littjara copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
  - Si la criatura objetivo está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de la criatura objetivo. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando la criatura objetivo. Si está copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
-



Las fieras de Littjara

{1}{G}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Metamorfo azul 2/2 con la habilidad de cambiaformas.

II — Cualquier cantidad de criaturas Metamorfo objetivo que controlas tienen fuerza y resistencia base de 4/4.

III — Elige hasta una criatura o planeswalker objetivo.

Cada criatura que controlas con fuerza de 4 o más hace una cantidad de daño igual a su fuerza a ese permanente.

- La habilidad de capítulo II sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base del Metamorfo a valores específicos. Todos los efectos que fijan la fuerza y la resistencia base del Metamorfo y que comiencen a aplicarse después de la habilidad de capítulo II sobrescribirán el efecto de esa habilidad.
- Todos los efectos que modifiquen la fuerza o la resistencia del Metamorfo sin fijarlas a un 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.
- El efecto de la habilidad de capítulo II dura indefinidamente. No caduca al final del turno.

---

Las tres estaciones

{G}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Muele tres cartas.

II — Regresa hasta dos cartas de permanente nevado objetivo de tu cementerio a tu mano.

III — Elige tres cartas en cada cementerio. Sus propietarios barajan esas cartas en sus bibliotecas.

- Para la habilidad de capítulo III, si un jugador no tiene cartas en su cementerio, no barajará su biblioteca.

---

Llamaavalanchas

{1}{U}

Criatura nevada — Hechicero humano

1/3

{2}: La tierra nevada objetivo que controlas se convierte en una criatura Elemental 4/4 con las habilidades de antimaleficio y prisa hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra. *(Una criatura con la habilidad de antimaleficio no puede ser objetivo de hechizos o habilidades que controlan tus oponentes.)*

- Una tierra que se convierte en una criatura debido a la habilidad activada del Llamaavalanchas conservará todos los demás supertipos, tipos de carta, subtipos y habilidades que tuviera. Concretamente, seguirá siendo una tierra criatura nevada.

- En la mayoría de los casos, la tierra que se convierte en una criatura seguirá siendo incolora. Si otro efecto hizo que la tierra tuviera uno o más colores, la tierra criatura resultante conservará esos colores.
  - La habilidad activada no hace que la tierra nevada objetivo se gire ni se enderece.
- 

#### Luchar por Skemfar

{3}{G}

Conjuro

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

Profetizar {G}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Puedes lanzar Luchar por Skemfar haciendo objetivo solo a una criatura que controlas.
  - Si eliges dos criaturas objetivo y cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal para cuando Luchar por Skemfar intente resolverse, ninguna criatura hará o recibirá daño.
  - Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal para cuando Luchar por Skemfar intente resolverse, no pondrás un contador +1/+1 sobre ella. Si esa criatura es un objetivo legal, pero la otra criatura no lo es, pondrás igualmente el contador +1/+1 sobre la criatura que controlas.
- 

#### Maestro de la guerra élfico

{1}{G}

Criatura — Guerrero elfo

2/2

Siempre que uno o más otros Elfos entren al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1. Esta habilidad solo se dispara una vez cada turno.

{5}{G}{G}: Los Elfos que controlas obtienen +2/+2 y ganan la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.

- No importa cuántos Elfos entren al campo de batalla bajo tu control. La habilidad solo crea una ficha de criatura Guerrero Elfo.
  - Después de que la habilidad disparada se dispare una vez durante un turno, no se puede volver a disparar, incluso si la habilidad disparada sigue en la pila, si fue contrarrestada o si dejó la pila por cualquier razón.
  - La habilidad activada solo afecta a los Elfos que controlas cuando la habilidad se resuelve. Los Elfos que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán las bonificaciones. Las criaturas que controlas que se conviertan en Elfos más adelante en el turno no obtendrán las bonificaciones, y los Elfos que controlas y obtuvieron las bonificaciones que dejen de ser Elfos más adelante en el turno no las perderán.
-

Magda, la Forajida Descarada  
{1}{R}  
Criatura legendaria — Berserker enano  
2/1

Los otros Enanos que controlas obtienen +1/+0.

Siempre que un Enano que controlas se gire, crea una ficha de Tesoro.

Sacrificar cinco Tesoros: Busca en tu biblioteca una carta de artefacto o de Dragón, pon esa carta en el campo de batalla y luego baraja tu biblioteca.

- La habilidad disparada de Magda no te permite girar ningún Enano. Tendrás que encontrar otra manera de girarlos. Atacar sigue siendo una gran forma de proceder.
- Para que la habilidad disparada se dispare, un Enano que controlas debe pasar de estar enderezado a estar girado. Si un efecto intenta girar un Enano que controlas mientras ya esté girado, la habilidad no se disparará.

---

Mamut de combate  
{3}{G}{G}  
Criatura — Elefante  
6/5

Arrolla.

Siempre que un permanente que controlas sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, puedes robar una carta.

Profetizar {2}{G}{G}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- La habilidad disparada del Mamut de combate se resuelve antes que el hechizo o la habilidad que hizo que se disparara. Se resolverá incluso si ese hechizo o habilidad son contrarrestados.
- Si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace objetivo más de una vez a un solo permanente que controlas, la habilidad disparada del Mamut de combate solo se disparará una vez. Sin embargo, si un hechizo o habilidad que controla un oponente hace objetivo a varios permanentes que controlas, la habilidad disparada del Mamut de combate se disparará una vez por cada uno de esos permanentes.
- Eliges si quieres robar una carta en cuanto la habilidad disparada del Mamut de combate se está resolviendo.

---

Mariscal fulgurante  
{1}{W}{W}  
Criatura — Guerrero ángel  
3/3

Vuela.

Cuando la Mariscal fulgurante entre al campo de batalla o muera, puedes exiliar otra carta de criatura de tu cementerio. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas que no sea la Mariscal fulgurante y que comparta un tipo de criatura con la carta exiliada.

- No eliges qué carta de criatura vas a exiliar, si exilias alguna, hasta que la habilidad disparada se esté resolviendo. Cuando lo hagas, la habilidad disparada reflexiva se dispara. Los jugadores pueden responder a esta habilidad disparada reflexiva, conociendo los tipos de criatura de la carta que exiliaste y qué criaturas podrían recibir un contador +1/+1. Esto es diferente de los efectos que dicen “si lo haces” porque los jugadores pueden realizar acciones después de que exilies otra carta de criatura, pero antes de poner contadores sobre otras criaturas que controlas.

Marja, la Protectora de Bretagard

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

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/3

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

Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Guerrero Humano blanca 1/1.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas puede convertirse en letal si Marja, la Protectora de Bretagard deja el campo de batalla ese turno.

Martillo enano

{2} {R}

Artefacto — Equipo

Cuando el Martillo enano entra al campo de batalla, puedes pagar {2}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Berserker Enano roja 2/1 y luego anéxale el Martillo enano.

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene la habilidad de arrollar.

Equipar {3}.

- Decides si pagar {2} en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Si lo haces, creas inmediatamente la ficha de criatura Berserker Enano y le anexas el Martillo enano. Ningún jugador puede responder a tu decisión de pagar o no ni tampoco puede realizar ninguna acción durante este proceso.
- La ficha de criatura Berserker Enano entra al campo de batalla como una criatura 2/1. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 2/1.

Mensajera de Karfell

{1} {U}

Criatura — Hechicero zombie

1/3

{T}: Agrega {U}. Usa este maná solo para profetizar una carta de tu mano o lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro.

- El maná se puede usar para exiliar una carta con la habilidad de profetizar de tu mano boca abajo, no para lanzar la carta profetizada desde el exilio (a menos que sea un hechizo de instantáneo o de conjuro).

---

Montaraz de berg

{4} {U}

Criatura nevada — Hechicero gigante

4/4

Cuando el Montaraz de berg entra al campo de batalla, gira el artefacto o criatura objetivo que controla un oponente. Si se usó {S} para lanzar este hechizo, ese permanente no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador. (*{S} es maná de una fuente nevada.*)

- Usar más de un maná nevado para lanzar el Montaraz de berg no hará que el artefacto o criatura permanezca girado durante turnos adicionales.
- La habilidad de entra al campo de batalla puede hacer objetivo a un artefacto o criatura que controle un oponente y que ya esté girada. Si se usó maná nevado para lanzar el Montaraz de berg, el objetivo no se endereza durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
- Si el Montaraz de berg entra al campo de batalla sin ser lanzado, no se usó maná para lanzarlo. La habilidad de entra al campo de batalla puede girar el objetivo igualmente, pero no se podrá impedir que ese permanente se enderece durante el próximo paso de enderezar de su controlador.
- De manera similar, si un efecto copia el hechizo de criatura que se convierte en el Montaraz de berg, no se usó maná para lanzar la copia. No se podrá impedir que el objetivo se enderece durante el próximo paso de enderezar de su controlador.

---

Mordida helada

{R}

Instantáneo nevado

La Mordida helada hace 2 puntos de daño a la criatura o planeswalker objetivo. Si controlas tres o más permanentes nevados, en vez de eso, hace 3 puntos de daño.

- Se verifica si controlas o no tres o más permanentes nevados cuando la Mordida helada se está resolviendo.

---

Morit, ente de la escarcha

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

Criatura nevada legendaria — Metamorfo

0/0

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

Puedes hacer que Morit, ente de la escarcha entre al campo de batalla como una copia de un permanente que controlas, excepto que es legendaria y nevada además de sus otros tipos y, si es una criatura, entra con dos contadores +1/+1 adicionales sobre ella y tiene la habilidad de cambiaformas.

- Morit 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 girado o enderezado, si tiene contadores sobre él, si hay Auras y/o Equipos anexados a él ni los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si Morit copia un permanente que no sea legendario, controlarás dos permanentes con el mismo nombre, pero solo uno de ellos (Morit) será legendario. No pondrás ninguno de ellos en el cementerio de su propietario.
- Si el permanente elegido tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si el permanente elegido es una ficha, Morit copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que creó esa ficha. En este caso, Morit no se convierte en una ficha.
- Si el permanente elegido está copiando otra cosa, Morit usará los valores copiables del permanente elegido. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando el permanente elegido. Si está copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando Morit 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 Morit copia una criatura, entra con dos contadores +1/+1 sobre sí, más todos los contadores que fueran a ser puestos sobre Morit por las habilidades que copió o por las habilidades de otros objetos.
- Si el permanente copiado está afectado por un efecto de cambio de tipo, Morit puede entrar al campo de batalla con tipos de permanente distintos de los que tiene actualmente el permanente copiado. Usa las características de Morit en cuanto entre al campo de batalla, no del permanente copiado, para determinar si entra con un contador adicional sobre sí. En particular, si Morit copia un permanente que normalmente no es una criatura pero que otro efecto convirtió en una criatura, Morit entra como un permanente que no es criatura y no obtiene contadores +1/+1 ni tiene la habilidad de cambiaformas.
- Si de alguna manera Morit entra al campo de batalla al mismo tiempo que otro permanente, no puede convertirse en una copia de ese permanente. Solo puedes elegir un permanente que ya esté en el campo de batalla.

Narfi, el Rey Traidor

{3}{U}{B}

Criatura nevada legendaria — Hechicero zombie

4/3

Las otras criaturas nevadas y Zombie que controlas obtienen +1/+1.

{S}{S}{S}: Regresa a Narfi, el Rey Traidor de tu cementerio al campo de batalla girado. (*{S} puede pagarse con un maná de una fuente nevada.*)

- Otra criatura Zombie nevada que controles obtendrá solo +1/+1 de la primera habilidad de Narfi.

Nexo de Maderamáscara

{4}

Artefacto

Las criaturas que controlas son de todos los tipos de criatura. Lo mismo sucede con los hechizos de criatura que controlas y con las cartas de criatura de las que eres propietario que no están en el campo de batalla.

{3}, {T}: Crea una ficha de criatura Metamorfo azul 2/2 con la habilidad de cambiaformas. *(Es de todos los tipos de criatura.)*

- Los efectos de reemplazo que modifican cómo entran al campo de batalla las criaturas de un determinado tipo de criatura se aplicarán después de que apliques el efecto del Nexo de Maderamáscara. Por ejemplo, si controlas el Nexo de Maderamáscara y un efecto dice que cada Guerrero que controlas entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre él, cualquier criatura que entre al campo de batalla bajo tu control obtendrá ese contador.
  - Las fichas creadas por la habilidad activada seguirán teniendo todos los tipos de criatura si el Nexo de Maderamáscara deja el campo de batalla, ya que esas fichas tienen la habilidad de cambiaformas. Otras criaturas que controlas recuperarán sus tipos de criatura habituales, a menos que otro efecto relevante las afecte.
- 

Nigromante draugr

{3} {B}

Criatura nevada — Clérigo zombie

4/4

Si una criatura que no sea ficha que controla un oponente fuera a morir, en vez de eso, exilia esa carta con un contador de hielo sobre ella.

Puedes lanzar hechizos de entre las cartas en el exilio de las que tus oponentes sean propietarios con contadores de hielo sobre ellas y puedes usar maná de fuentes nevadas como si fuese maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.

- Si un oponente controla una criatura que no sea ficha de la que eres propietario y esa criatura fuera a morir, se exiliará con un contador de hielo sobre ella. Sin embargo, no podrás lanzar esa carta desde el exilio.
  - De manera similar, si una tierra que no sea ficha que controla un oponente y que se convierte en criatura muere, esa carta se exiliará con un contador de hielo, pero el Nigromante draugr no te permite jugar tierras desde el exilio.
  - Lanzar un hechizo desde el exilio de esta manera sigue las reglas normales para lanzar ese hechizo. Debes pagar sus costes y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarlo.
  - El Nigromante draugr te permite lanzar hechizos de entre las cartas en el exilio de las que tus oponentes sean propietarios con contadores de hielo sobre ellas, incluidas las cartas que fueron exiliadas por Nigromantes draugr anteriores.
-

Niko Aris

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

Planeswalker legendario — Niko

3

Cuando Niko Aris entre al campo de batalla, crea X fichas de Fragmento. (*Son encantamientos con “{2}, sacrificar este encantamiento: Adivina 1, luego roba una carta”.*)

+1: Hasta una criatura objetivo que controlas no puede ser bloqueada este turno. Siempre que esa criatura haga daño este turno, regresa a la mano de su propietario.

-1: Niko Aris hace 2 puntos de daño a la criatura girada objetivo por cada carta que robaste este turno.

-1: Crea una ficha de Fragmento.

- Fragmento es una nueva ficha predefinida, similar a Comida y Tesoro. Una ficha de Fragmento es un encantamiento incoloro con “{2}, sacrificar este encantamiento: Adivina 1, luego roba una carta”. Fragmento es un nuevo subtipo de encantamiento.
- Si Niko Aris entra al campo de batalla sin ser lanzado, se lanzó por un coste que no es su coste de maná o si se eligió 0 como valor de X, la habilidad de entra al campo de batalla no crea ninguna ficha de Fragmento.
- La habilidad disparada retrasada que crea la primera habilidad de lealtad de Niko se disparará siempre que la criatura objetivo haga cualquier daño ese turno, no solo daño de combate.
- Niko hace todo el daño de su segunda habilidad al mismo tiempo. Por ejemplo, si robaste dos cartas este turno, Niko hará 4 puntos de daño a la criatura girada objetivo; no hará 2 puntos de daño y luego 2 puntos de daño más.

---

Niko desafía al destino

{1}{W}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Ganas 2 vidas por cada carta profetizada en el exilio de la cual eres propietario.

II — Agrega {W}{U}. Usa este maná solo para profetizar cartas o lanzar hechizos que tienen la habilidad de profetizar.

III — Regresa la carta objetivo con la habilidad de profetizar de tu cementerio a tu mano.

- El maná agregado por la habilidad de capítulo II se puede usar para lanzar un hechizo que tenga la habilidad de profetizar, sin importar desde dónde lo lances. No tiene por qué ser una carta profetizada que lanzas desde el exilio.
-



Órvar, la Forma Suprema  
{3}{U}  
Criatura legendaria — Metamorfo  
3/3

Cambiaformas.

Siempre que lances un hechizo de instantáneo o de conjuro, si hace objetivo a uno o más otros permanentes que controlas, crea una ficha que es una copia de uno de esos permanentes.

Cuando un hechizo o habilidad que controla un oponente te haga descartar esta carta, crea una ficha que es una copia del permanente objetivo.

- La primera habilidad disparada de Órvar se resuelve (si se resuelve; ver más abajo) antes que el hechizo o la habilidad que hizo que se disparara.
  - Para la primera habilidad disparada, el hechizo de instantáneo o de conjuro puede hacer objetivo a otras cosas si hace objetivo también a uno o más permanentes que controlas; sin embargo, la ficha que creas solo puede copiar permanentes que controlas que sean objetivos del hechizo. Si el hechizo hace objetivo a más de un permanente que controlas, eliges qué permanente copia la ficha en cuanto la creas.
  - En cuanto la primera habilidad disparada intente resolverse, se vuelven a verificar el hechizo que hizo que se disparara y los objetivos de ese hechizo. Ignora cualquier objetivo del hechizo que ya dejó el campo de batalla. Si todos los permanentes que controlabas que eran objetivos dejaron ya el campo de batalla, la habilidad disparada no hará nada y no se creará ninguna ficha. Si al menos un permanente que controlas que es un objetivo sigue en el campo de batalla, la habilidad disparada se resolverá, incluso si ese permanente es un objetivo ilegal para el hechizo.
  - Si el propio hechizo ya dejó la pila, usa los objetivos que tenía cuando dejó la pila para realizar la verificación descrita más arriba.
  - Para la segunda habilidad disparada, puedes elegir cualquier permanente como objetivo, sin importar quién lo controla.
  - La ficha copia exactamente lo que está impreso en el permanente y nada más (a menos que ese permanente sea una ficha o esté copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si ese permanente está girado o enderezado, si tiene contadores sobre él, si hay Auras y/o Equipos anexados a él ni los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si el permanente que se copia es una ficha, la ficha creada por la última habilidad copia las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que la creó.
  - Si el permanente que se copia está copiando otra cosa, la ficha que creas usará los valores copiables de ese permanente. En la mayoría de los casos, será una copia de lo que esté copiando el permanente. Si está copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Si el permanente que se copia tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
  - Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del permanente copiado se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del permanente copiado también funcionará.
  - Si un hechizo o habilidad que controla un oponente te permite o te indica que elijas una carta que descartar y descartas a Órvar, su última habilidad se disparará.
-

Pastora del cosmos  
{4}{W}{W}  
Criatura — Guerrero ángel  
3/3

Vuela.

Cuando la Pastora del cosmos entre al campo de batalla, regresa la carta de permanente objetivo con coste de maná convertido de 2 o menos de tu cementerio al campo de batalla.

Profetizar {3}{W}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si el coste de maná de una carta en tu cementerio incluye {X}, X se considera 0.
- Si regresas un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir permanentes o jugadores con antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.

---

Piedra rúnica de antaño  
{2}

Artefacto

Las cartas de permanente que no sean tierras en los cementerios y las bibliotecas no pueden entrar al campo de batalla.

Los jugadores no pueden lanzar hechizos desde los cementerios o las bibliotecas.

- Los jugadores siguen pudiendo jugar tierras desde los cementerios si un efecto se lo permite. De manera similar, los efectos pueden poner cartas de tierra en el campo de batalla desde cualquier zona.
- Si un efecto exilia una carta de un cementerio o una biblioteca y le permite a un jugador lanzarla, ese jugador puede hacerlo. El hechizo se lanza desde el exilio.
- Mira la carta tal y como existe en tu cementerio o biblioteca para determinar si puede entrar al campo de batalla. Si es una carta de dos caras, usa solo las características de su cara frontal.

---

Pionera boreal

{2}{G}

Criatura nevada — Guerrero elfo

3/2

Siempre que lances un hechizo de criatura, si se usó {S} de cualquier color de ese hechizo para lanzarlo, esa criatura entra al campo de batalla con un contador +1/+1 adicional sobre ella. *({S} es maná de una fuente nevada.)*

- A diferencia de los efectos que solo se fijan en si usaste o no maná nevado para lanzar un hechizo, la Pionera boreal se fija en el color de ese maná nevado. No importa en qué parte del coste total para lanzar el hechizo de criatura se usó el maná nevado, solo se tiene en cuenta que el maná nevado usado coincida con uno de los colores del hechizo de criatura. Por ejemplo, si un hechizo de criatura rojo tiene un coste adicional para lanzarlo y usas maná rojo de una fuente nevada para pagar ese coste, la habilidad de la Pionera boreal se disparará.
- Una criatura afectada por la habilidad disparada de la Pionera boreal entrará con un solo contador +1/+1 adicional sobre ella, incluso si usaste más de un maná nevado del color o los colores apropiados para lanzarla.
- Si controlas varias Pioneras boreales, cada una de sus habilidades disparadas se disparará por separado. Una criatura podría entrar al campo de batalla con varios contadores +1/+1 de esta manera, incluso si usaste solo un maná nevado del color o los colores apropiados para lanzar el hechizo de criatura.

#### Pira de héroes

{2}

#### Artefacto

{2}, {T}, sacrificar una criatura: Busca en tu biblioteca una carta de criatura que comparta un tipo de criatura con la criatura sacrificada y tenga un coste de maná convertido igual a 1 más el coste de maná convertido de esa criatura. Pon esa carta en el campo de batalla, luego baraja tu biblioteca. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Usa los tipos de criatura y el coste de maná convertido de la criatura que sacrificaste tal y como existieron en el campo de batalla para determinar qué carta de criatura puedes buscar. En particular, si sacrificas una criatura que sea un permanente de dos caras con su cara posterior boca arriba, usarás las características de la cara posterior, no las de la cara frontal.
- Si un permanente o una carta en una biblioteca tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Una vez que anuncias que vas a activar la habilidad activada, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que se pague el coste de la habilidad. En particular, los oponentes no pueden intentar remover una de tus criaturas para impedirte sacrificarla.

#### Portacalamidades

{2} {R} {R}

#### Criatura — Berserker gigante

3/4

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

- La fuente que hace el daño es la misma que la fuente de daño original. El Portacalamidades no hace el daño duplicado a menos que sea la fuente de daño original.
- Si otro efecto (o efectos) modifica la cantidad de daño que fuera a hacer tu fuente Gigante (al prevenir parte de él, por ejemplo), el jugador que recibe el daño o el controlador del permanente que recibe el daño elige el orden en el que se aplican esos efectos (incluido el del Portacalamidades). Si todo el daño es prevenido, el efecto del Portacalamidades ya no se aplica.

- Si el daño hecho por una fuente Gigante que controlas se divide o se asigna entre varios permanentes y/o jugadores, ese daño se divide o se asigna antes de duplicarse. Por ejemplo, si atacas con un Gigante 5/5 con la habilidad de arrollar que es bloqueado por una criatura 2/2, puedes asignar 2 puntos de daño a la criatura bloqueadora y 3 puntos de daño al jugador defensor. Luego estas cantidades se duplican a 4 y 6 respectivamente.

Protectora gloriosa

{2}{W}{W}

Criatura — Clérigo ángel

3/4

Destello.

Vuela.

Cuando la Protectora gloriosa entra al campo de batalla, puedes exiliar cualquier cantidad de criaturas que no sean Ángel que controlas hasta que la Protectora gloriosa deje el campo de batalla.

Profetizar {2}{W}.

- La habilidad de entra al campo de batalla de la Protectora gloriosa no hace objetivo a ninguna criatura. Eliges qué criaturas que no sean Ángel quieres exiliar, si es que quieres exiliar alguna, en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Si la Protectora gloriosa deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no se exiliará ninguna criatura.
- Las Auras anexadas a los permanentes exiliados irán a los cementerios de sus propietarios. Cualquier Equipo quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre los permanentes exiliados dejarán de existir. Cuando las cartas regresen al campo de batalla, serán objetos nuevos sin conexión con las cartas que fueron exiliadas.
- Si se exilia una ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.

Puerto de Karfell

Tierra

El Puerto de Karfell entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {U}.

{3}{U}{B}{B}, {T}, sacrificar el Puerto de Karfell:

Muele cuatro cartas, luego regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla girada. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- La última habilidad activada no hace objetivo a ninguna carta de criatura en los cementerios. Puedes regresar una carta de criatura que se acabe de moler o una que ya estuviera allí.

### Raíces de la sabiduría

{1}{G}

#### Conjuro

Muele tres cartas, luego regresa una carta de tierra o de Elfo de tu cementerio a tu mano. Si no puedes, roba una carta. *(Para moler una carta, pon la primera carta de tu biblioteca en tu cementerio.)*

- Las Raíces de la sabiduría no hacen objetivo a ninguna carta en los cementerios. Puedes regresar una carta de carta de tierra o una carta de Elfo que se acabe de moler o una que ya estuviera allí.
  - Si hay una carta de tierra o una carta de Elfo en tu cementerio, debes regresar una. No puedes elegir no hacerlo para robar una carta.
- 

### Reflejo místico

{1}{U}

#### Instantáneo

Elige la criatura objetivo que no sea legendaria. La próxima vez que una o más criaturas o planeswalkers entren al campo de batalla este turno, entran como copias de la criatura elegida.

Profetizar {U}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- En la mayoría de los casos, los valores copiables de la criatura objetivo no cambiarán entre el momento en que el Reflejo místico se resuelve y la próxima vez que una o más criaturas o planeswalkers entren al campo de batalla. En algunos casos poco habituales, podrían cambiar. Si se da el caso, usa los valores copiables que tenga la criatura en el momento en que los permanentes entren al campo de batalla.
- Si el Reflejo místico se resuelve pero la criatura objetivo deja el campo de batalla antes de la próxima vez que una o más criaturas o planeswalkers entren al campo de batalla, usa los valores copiables de la criatura objetivo tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar qué copian los permanentes que entran.
- Los permanentes que entran no copian si la criatura objetivo está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella, si hay Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando los permanentes entren 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” de la criatura objetivo también funcionará.
- Los efectos de reemplazo que modifican cómo entra al campo de batalla una criatura se aplican en el siguiente orden: en primer lugar, los efectos de cambio de control (como Recolectar especímenes), luego los efectos de copia (como las habilidades de Reflejo místico y del Clon) y luego todos los demás efectos.
- Si una criatura como el Clon entra al campo de batalla bajo tu control, habrá dos efectos de copia que aplicar: el de la criatura y el del Reflejo místico. Al margen del orden en el que se apliquen estos efectos, la criatura será una copia de la criatura objetivo cuando entre al campo de batalla.
- Las otras habilidades de reemplazo de entra al campo de batalla impresas en las criaturas que entran al campo de batalla no se aplicarán, porque esos permanentes ya serán copias de la criatura objetivo en ese momento (y, por lo tanto, no tendrán esas habilidades). Las habilidades externas pueden afectar igualmente

a la forma en que esos permanentes entran al campo de batalla. Por ejemplo, si otro efecto dice “las criaturas entran al campo de batalla giradas”, los permanentes entrarán como copias giradas de la criatura objetivo.

- Si se aplica más de un Reflejo místico al mismo permanente que entra al campo de batalla, el controlador de ese permanente elige el orden de esos efectos de copia. El efecto de copia aplicado en último lugar determinará qué criatura copia el permanente que entra.

---

#### Reflejos de Littjara

{4}{U}

Encantamiento

En cuanto los Reflejos de Littjara entren al campo de batalla, elige un tipo de criatura.

Siempre que lances un hechizo del tipo elegido, copia ese hechizo. *(Una copia de un hechizo de permanente se convierte en una ficha.)*

- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Zombie o Ángel. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).
- La habilidad disparada y la copia que crea se resolverán antes que el hechizo que hizo que la habilidad se disparara.
- En cuanto una copia de un hechizo de permanente se resuelve, se pone en el campo de batalla como una ficha, en lugar de poner una copia del hechizo en el campo de batalla. Las reglas que se aplican a un hechizo de permanente que se convierte en un permanente se aplican a una copia de un hechizo que se convierte en una ficha.
- La ficha en la que se convierte una copia que se resuelve de un hechizo de permanente no se “crea”. Las habilidades que hacen referencia a una copia que se crea no interactuarán con la copia que se resuelve.
- Si un hechizo tiene el tipo de carta tribal y el tipo de criatura elegido, los Reflejos de Littjara lo copiarán (tribal es un tipo de carta que se encuentra en algunas cartas más antiguas).

---

#### Refriega en la ventisca

{G}

Conjuro nevado

Elige una criatura objetivo que controlas y una criatura objetivo que no controlas. Si controlas tres o más permanentes nevados, la criatura que controlas obtiene +1/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno. Luego, esas criaturas luchan entre sí. *(Cada una hace un daño igual a su fuerza a la otra.)*

- No puedes lanzar la Refriega en la ventisca a menos que elijas una criatura que controlas y una que no controlas como objetivos.
- Verifica si controlas tres o más permanentes nevados mientras la Refriega en la ventisca se está resolviendo para ver si la criatura objetivo que controlas obtiene +1/+0 y gana la habilidad de indestructible. Esa criatura luchará igualmente incluso si no obtiene esas bonificaciones.
- Si cualquiera de ambos objetivos es un objetivo ilegal para cuando la Refriega en la ventisca intente resolverse, ninguna criatura luchará y no se hará daño.

- Si la criatura que controlas es un objetivo legal para cuando la Refriega en la ventisca intente resolverse, pero la criatura objetivo que no controlas no lo es, la criatura que controlas obtendrá las bonificaciones igualmente hasta el final del turno.

#### Refugio anónimo

Tierra nevada

{T}: Agrega {C}.

{S}{S}{S}: El Refugio anónimo se convierte en una criatura 4/3 con la habilidad de vigilancia y todos los tipos de criatura hasta el final del turno. Sigue siendo una tierra. (*{S} puede pagarse con un maná de una fuente nevada.*)

- Aunque el Refugio anónimo tendrá todos los tipos de criatura después de que su última habilidad activada se resuelva, no tendrá la habilidad de palabra clave de cambiaformas.
- Si el Refugio anónimo se convierte en una criatura, pero no estuvo bajo tu control desde el comienzo de tu turno más reciente, no podrá atacar ni girarse para obtener maná.

#### Regreso violento de Kárdur

{2}{B}{R}

Encantamiento — Saga

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

I — Puedes sacrificar una criatura. Cuando lo hagas, el Regreso violento de Kárdur hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

II — Cada jugador descarta una carta.

III — Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Pon un contador +1/+1 sobre ella. Gana la habilidad de prisa hasta tu próximo turno.

- La habilidad de capítulo I va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar una criatura. 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 los jugadores pueden realizar acciones después de que sacrifiques la criatura, pero antes de que se haga daño.
- En cuanto la habilidad de capítulo II se resuelve, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige una carta en la mano y la pone aparte sin mostrarla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo. A continuación, todas las cartas elegidas se descartan al mismo tiempo.

Reidane, diosa de los dignos

{2} {W}

Criatura legendaria — Deidad

2/3

Vuela, vigilancia.

Las tierras nevadas que controlan tus oponentes entran al campo de batalla giradas.

A tus oponentes les cuesta {2} más lanzar hechizos que no sean de criatura con coste de maná convertido de 4 o más.

////

Valkmira, Escudo de la Protectora

{3} {W}

Artefacto legendario

Si una fuente que controla un oponente fuera a hacerte daño a ti o a un permanente que controlas, prevén 1 punto de ese daño.

Siempre que tú u otro permanente que controlas sean objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrarresta ese hechizo o habilidad a menos que su controlador pague {1}.

- 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 (como el de Reidane, diosa de los dignos) y luego aplica todas las reducciones de coste. El coste de maná convertido del hechizo solo se determina por su coste de maná, al margen del coste total para lanzarlo.
- Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, usa el valor de X para determinar si su coste de maná convertido es de 4 o más. Si lo es, la última habilidad de Reidane se aplicará. Si no lo es, no lo hará.
- La primera habilidad de Valkmira previene 1 punto de daño de cada fuente que controla un oponente cada vez que esa fuente fuera a hacerte daño. Previene 1 punto de cualquier tipo de daño, no solo daño de combate.
- La última habilidad de Valkmira afecta a cada hechizo (incluidos los hechizos de Aura), habilidad activada y habilidad disparada que controle un oponente y que te haga objetivo a ti o a otro permanente que controlas.

---

Regreso sobre las olas

{4} {B}

Conjuro

Regresa la carta de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Si es un Elfo, crea dos fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1.

Profetizar {3} {B}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Verificas si la criatura es un Elfo una vez que esté en el campo de batalla. Si lo es, crearás las fichas, incluso si la carta no era una carta de Elfo en el cementerio.
- Los jugadores no pueden realizar ninguna acción entre el momento en que la carta regresa al campo de batalla y el momento en que se crean las fichas de Guerrero Elfo.



---

Ritos de pueblo

{B}

Instantáneo

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

Roba dos cartas.

- Debes sacrificar exactamente una criatura para lanzar este hechizo; no puedes lanzarlo sin sacrificar una criatura y no puedes sacrificar criaturas adicionales.

---

Sabia de las sombras de Skemfar

{3}{B}

Criatura — Clérigo elfo

2/5

Cuando la Sabia de las sombras de Skemfar entre al campo de batalla, elige uno:

- Cada oponente pierde X vidas, donde X es la mayor cantidad de criaturas que controlas que tengan un tipo de criatura en común.
  - Ganas X vidas, donde X es la mayor cantidad de criaturas que controlas que tengan un tipo de criatura en común.
- Eliges qué modo tiene la habilidad disparada en cuanto pones esa habilidad en la pila. No puedes cambiar los modos más adelante.
  - La cantidad de vidas perdidas o ganadas se calcula en cuanto la habilidad disparada se resuelve según las criaturas que controles en ese momento, incluida la propia Sabia de las sombras de Skemfar si sigue estando bajo tu control. Siempre usarás el número más alto posible. No es necesario que elijas ningún tipo de criatura. Por ejemplo, si controlas un Hechicero Gigante, un Guerrero Gigante, un Guerrero Elfo y un Guerrero Kor en ese momento, cada oponente perderá 3 vidas o tú ganarás 3 vidas.

---

Sabiduría esculpida

{3}{U}{U}

Instantáneo nevado

Adivina X, donde X es la cantidad de {S} usado para lanzar este hechizo, luego roba tres cartas. (*{S} es maná de una fuente nevada.*)

- Si lanzas la Sabiduría esculpida sin usar maná nevado, solo robarás tres cartas.
  - Si se copia la Sabiduría esculpida, no se usó ningún maná para lanzar la copia, así que solo robarás tres cartas.
-

Sacerdote de la Linde Embrujada

{1} {B}

Criatura nevada — Clérigo zombie

0/4

{T}, sacrificar el Sacerdote de la Linde Embrujada: La criatura objetivo obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de tierras nevadas que controlas. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Usa la cantidad de tierras nevadas que controlas en cuanto la habilidad se resuelve para determinar el valor de X.

---

Salón anciano de Skemfar

Tierra

El Salón anciano de Skemfar entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {G}.

{2} {B} {B} {G}, {T}, sacrificar el Salón anciano de Skemfar: Hasta una criatura objetivo que no controlas obtiene -2/-2 hasta el final del turno. Crea dos fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1. Activa esta habilidad solo cuando puedas lanzar un conjuro.

- Si activas la última habilidad sin elegir un objetivo, simplemente crearás las fichas de Guerrero Elfo en cuanto la habilidad se resuelva. Sin embargo, si eliges un objetivo y esa criatura es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. En ese caso, no crearás fichas de Guerrero Elfo.

---

Sangre en la nieve

{4} {B} {B}

Conjuro nevado

Elige uno:

- Destruye todas las criaturas.
- Destruye todos los planeswalkers.

Luego regresa una carta de criatura o planeswalker con coste de maná convertido de X o menos de tu cementerio al campo de batalla, donde X es la cantidad de {S} usado para lanzar este hechizo. (*{S} es maná de una fuente nevada.*)

- Eliges un modo para la Sangre en la nieve en cuanto la lanzas. La última parte del efecto (regresar una carta al campo de batalla) ocurre al margen del modo que elijas.
- La Sangre en la nieve no hace objetivo a ninguna carta de criatura o planeswalker en tu cementerio. Eliges cuál quieres regresar al campo de batalla, si regresas alguna, en cuanto la Sangre en la nieve se resuelve. En particular, podrías regresar una de las criaturas o planeswalkers que acaba de destruir la Sangre en la nieve.
- Si una carta en un cementerio tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.

- Si lanzas la Sangre en la nieve sin usar maná nevado, solo puedes regresar una carta de criatura o planeswalker con coste de maná convertido de 0 (es poco probable que haya cartas de planeswalker con coste de maná convertido de 0 en un futuro próximo).
- Si la Sangre en la nieve es copiada, no se usó maná para lanzar la copia, por lo que solo puedes regresar una carta de criatura o planeswalker con coste de maná convertido de 0.

#### Santuario de tyrita

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{2}, {T}: La criatura legendaria objetivo se convierte en una Deidad además de sus otros tipos. Pon un contador +1/+1 sobre ella.

{4}, {T}, sacrificar el Santuario de tyrita: pon un contador de indestructible sobre la Deidad objetivo.

- Puedes activar la segunda habilidad haciendo objetivo a una criatura legendaria que ya sea una Deidad. Pondrás un contador +1/+1 sobre ella.
- Un contador de indestructible sobre un permanente concede a ese permanente la habilidad de indestructible.

#### Sarulf, Devorarreinos

{1}{B}{G}

Criatura legendaria — Lobo

3/3

Siempre que un permanente que controla un oponente vaya a un cementerio desde el campo de batalla, pon un contador +1/+1 sobre Sarulf, Devorarreinos.

Al comienzo de tu mantenimiento, si Sarulf tiene uno o más contadores +1/+1 sobre él, puedes removerlos todos.

Si lo haces, exilia cada otro permanente que no sea tierra con coste de maná convertido menor o igual que la cantidad de contadores removidos de esta manera.

- No importa a qué cementerio vaya el permanente siempre que un oponente lo controlara cuando existió por última vez en el campo de batalla.
- Si Sarulf no tiene ningún contador +1/+1 sobre él en cuanto comienza tu mantenimiento, su última habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse. Si Sarulf no tiene ningún contador +1/+1 sobre él en ese momento, la habilidad no hará nada. No se exiliará ningún otro permanente.
- Si Sarulf no está en el campo de batalla en cuanto su última habilidad comienza a resolverse, no puedes remover ningún contador +1/+1 de él, incluso si tenía contadores +1/+1 cuando estuvo por última vez en el campo de batalla. No se exiliará ningún otro permanente.
- Elegir remover todos los contadores +1/+1 sobre Sarulf no afectará a los demás contadores que pueda tener.
- Si remueves contadores +1/+1, debes removerlos todos. No puedes ajustar la carnicería y remover solo algunos.

- Eliges si remover o no contadores +1/+1 en cuanto la última habilidad se resuelve. Si lo haces, se exilian los permanentes apropiados. Nadie puede responder a esta elección ni realizar acciones durante este proceso.
- Puedes elegir remover los contadores +1/+1 de Sarulf incluso si eso fuera a hacer que se marcara daño letal sobre Sarulf. Si lo haces, Sarulf morirá después de que su última habilidad termine de resolverse. ¡Pero no se irá solo! Una hazaña legendaria.

Sigrid, bendecida por los dioses

{1}{W}{W}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/2

Destello.

Daña primero, protección contra criaturas Deidad.

Cuando Sigrid, bendecida por los dioses entre al campo de batalla, exilia hasta una criatura atacante o bloqueadora objetivo hasta que Sigrid deje el campo de batalla.

- Si Sigrid deja el campo de batalla antes de que se resuelva la habilidad disparada, la criatura objetivo no será exiliada. Seguirá siendo una criatura atacante o bloqueadora.
- Las Auras anexadas a la criatura exiliada irán a los cementerios de sus propietarios. El Equipo anexado a la criatura exiliada quedará desanexado y permanecerá en el campo de batalla. Todos los contadores sobre la criatura exiliada dejarán de existir.
- Si se exilia una criatura ficha de esta manera, dejará de existir y no regresará al campo de batalla.
- Algunas Deidades de otras colecciones tienen habilidades que dicen que no son criaturas bajo ciertas condiciones. Si una de ellas no es una criatura (y, por tanto, no es una Deidad), Sigrid no tendrá protección contra ella.

Sombra de Térgrid

{3}{B}{B}

Instantáneo

Cada jugador sacrifica dos criaturas.

Profetizar {2}{B}{B}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- En cuanto la Sombra de Térgrid se resuelva, en primer lugar, el jugador cuyo turno se está jugando elige dos criaturas que controla; luego, cada otro jugador por orden de turno hace lo mismo, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.
- Si un jugador controla dos o menos criaturas, ese jugador sacrifica cada criatura que controla.

Starnheim desatado

{2}{W}{W}

Conjuro

Crea una ficha de criatura Guerrero Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia. Si este hechizo fue profetizado, en vez de eso, crea X de esas fichas.

Profetizar {X}{X}{W}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Eliges el valor de X en el coste de profetizar en cuanto lanzas el hechizo. Pagarás {2}{W} por una ficha de Guerrero Ángel, {4}{W} por dos, {6}{W} por tres y así sucesivamente.
- 

Svella, Moldeadora de Hielo

{1}{R}{G}

Criatura nevada legendaria — Guerrero trol

2/4

{3}, {T}: Crea una ficha de artefacto nevado incolora llamada Manalito de hielo con “{T}: Agrega un maná de cualquier color”.

{6}{R}{G}, {T}: Mira las cuatro primeras cartas de tu biblioteca. Puedes lanzar un hechizo de entre ellas sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El hechizo que lanzas con la última habilidad de Svella se lanza desde tu biblioteca.
  - Si lanzas un hechizo usando la habilidad de Svella, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar y lanzarlo más adelante en el turno. Se ignoran los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta.
  - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
  - Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.
  - En algunos casos poco habituales, el orden de tu biblioteca importará mientras lanzas el hechizo de entre las cartas mostradas. Recuerda que mirar las primeras cartas de tu biblioteca no cambia su orden ni te permite cambiarlo. No pones las cartas en el fondo de tu biblioteca hasta que terminas de lanzar el hechizo.
  - Pondrás las cartas que no lanzaste en el fondo de tu biblioteca antes de que se resuelva el hechizo que lanzaste.
- 

Táctica divina

{W}{W}

Conjuro

Exilia el artefacto, criatura o encantamiento objetivo que controla un oponente. Ese jugador puede poner en el campo de batalla una carta de permanente de su mano.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.

- Si el artefacto, criatura o encantamiento es un objetivo ilegal para cuando la Táctica divina intente resolverse, la Táctica divina no se resolverá y ninguno de sus efectos ocurrirá. Ningún jugador pondrá cartas en el campo de batalla.
- Si el jugador elige poner una carta de dos caras en el campo de batalla, esta entra con la cara frontal boca arriba. Puede hacer esto solo si la cara frontal de la carta es una carta de permanente.

Temor incapacitante

{2} {B} {B}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Las criaturas que no sean del tipo elegido obtienen -3/-3 hasta el final del turno.

- Eliges el tipo de criatura en cuanto el Temor incapacitante se resuelve y luego las criaturas que no sean de ese tipo reciben -3/-3. Una vez que el Temor incapacitante empieza a resolverse, los jugadores no pueden responder ni realizar ninguna acción hasta que el Temor incapacitante termine de resolverse.
- Debes elegir un tipo de criatura existente, como Pez o Artífice. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).
- El Temor incapacitante solo afecta a criaturas que no sean del tipo elegido y que estén en el campo de batalla en cuanto se resuelve. No afectará a criaturas que entren al campo de batalla más adelante en el turno, sin importar el tipo de criatura que sean. Si una criatura cambia de tipos de criatura más adelante en el turno, el Temor incapacitante no empezará a afectar a esa criatura ni dejará de afectarla.

Térgrid, diosa del pavor

{3} {B} {B}

Criatura legendaria — Deidad

4/5

Amenaza.

Siempre que un oponente sacrifique un permanente que no sea ficha o descarte una carta de permanente, puedes poner esa carta de un cementerio en el campo de batalla bajo tu control.

////

Farol de Térgrid

{3} {B}

Artefacto legendario

{T}: El jugador objetivo pierde 3 vidas a menos que sacrifique un permanente que no sea tierra o descarte una carta.

{3} {B}: Endereza el Farol de Térgrid.

- Una carta de permanente es una carta de artefacto, criatura, encantamiento, tierra o planeswalker.
- Si un oponente sacrifica un permanente que no sea ficha, no importa a qué cementerio va. La habilidad de Térgrid se disparará.
- Si la carta deja el cementerio antes de que la habilidad de Térgrid se resuelva, no puedes ponerla en el campo de batalla incluso si regresa al cementerio antes de que la habilidad se resuelva.

- Si un oponente sacrifica un permanente que no sea ficha o descarta una carta de permanente para pagar el coste de un hechizo o habilidad, la habilidad del Térgrid se disparará e irá a la pila encima de ese hechizo o habilidad. La habilidad de Térgrid se resolverá antes que ese hechizo o habilidad.
- Si pones un Aura en el campo de batalla usando la habilidad de Térgrid, tú eliges qué encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir permanentes o jugadores con antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el cementerio.
- El jugador objetivo de la primera habilidad del Farol de Térgrid puede elegir perder 3 vidas incluso si tiene permanentes que no sean tierra para sacrificar o cartas para descartar. No puede elegir sacrificar un permanente que no sea tierra si no controla ninguno, ni puede elegir descartar una carta si no tiene ninguna en la mano.

#### Terremotista

{3} {R} {R}

Criatura — Berserker gigante

5/4

Tus oponentes no pueden ganar vidas.

Al comienzo de tu mantenimiento, el Terremotista hace 2 puntos de daño a cada oponente. Esta habilidad solo se dispara si el Terremotista está en el campo de batalla o si el Terremotista está en tu cementerio y controlas un Gigante.

Profetizar {2} {R} {R}.

- Que el Terremotista entre al campo de batalla no anulará las vidas ganadas antes en el turno.
- Si el Terremotista está en el campo de batalla al comienzo de tu mantenimiento, su habilidad se disparará incluso si ya no es un Gigante y si no controlas otro Gigante.

#### Titán cobarde

{3} {R}

Criatura — Cobarde gigante

4/4

El Titán cobarde no puede bloquear solo.

- Aunque el Titán cobarde no puede ser la única criatura que declares como criatura bloqueadora, puede ser la única criatura que bloquee a cualquier criatura atacante en concreto. Las otras criaturas bloqueadoras no tienen por qué bloquear a la misma criatura a la que bloquee el Titán cobarde.
- Si controlas más de un Titán cobarde, todos pueden bloquear juntos, incluso si ninguna otra criatura bloquea.
- Una vez que el Titán cobarde se declare como criatura bloqueadora, permanecerá en combate incluso si todas las otras bloqueadoras dejan el campo de batalla o si son removidas del combate de algún modo.
- Si un efecto dice que el Titán cobarde bloquea “si puede” y controlas al menos otra criatura que puede bloquear, debes bloquear con el Titán cobarde y al menos otra criatura.

Titán de ruinaskar

{4} {R} {R}

Criatura — Berserker gigante

4/4

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

Profetizar {4} {R}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- La habilidad disparada solo afecta a las criaturas que controlas en el momento en que la habilidad se resuelve y probablemente también incluya al mismo Titán de ruinaskar. Las criaturas que empieces a controlar más tarde ese turno no obtendrán las bonificaciones.

Tóralf, dios de la ira

{2} {R} {R}

Criatura legendaria — Deidad

5/4

Arrolla.

Siempre que una criatura o planeswalker que controla un oponente reciba daño sobrante que no sea de combate, Tóralf hace una cantidad de daño igual al daño sobrante a cualquier objetivo que no sea ese permanente.

////

Martillo de Tóralf

{1} {R}

Artefacto legendario — Equipo

La criatura equipada tiene “{1} {R}, {T}, desanexar el Martillo de Tóralf: Hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo. Regresa el Martillo de Tóralf a la mano de su propietario”.

La criatura equipada obtiene +3/+0 mientras sea legendaria.

Equipar {1} {R}.

- Una criatura recibe daño sobrante si una o más fuentes le hacen más daño que la cantidad mínima de daño requerida para ser daño letal. En la mayoría de los casos, esto significa un daño mayor que su resistencia, pero se tiene en cuenta cualquier daño que ya recibió ese turno.
- Un planeswalker recibe daño sobrante si recibe un daño mayor que su lealtad actual.
- Incluso 1 punto de daño hecho a una criatura por una fuente con la habilidad de toque mortal se considera daño letal, así que cualquier cantidad mayor que esa hará que se haga daño sobrante, incluso si la cantidad total de daño no es mayor que la resistencia de la criatura. Ten en cuenta que una fuente de daño que tenga la habilidad de toque mortal no tiene ningún efecto en el daño hecho a los planeswalkers.
- Si un permanente es tanto una criatura como un planeswalker, se usa la cantidad de daño mínima que se considera daño letal para determinar si se hizo daño sobrante. Por ejemplo, si una criatura 5/5 que también es un planeswalker con tres contadores de lealtad sobre ella recibe 4 puntos de daño que no sea de combate, recibe 1 punto de daño sobrante y la habilidad de Tóralf se disparará.



- No importa si una criatura o un planeswalker que controla un oponente recibió daño de combate antes en el turno. Lo único que importa es que el daño hecho a ese permanente que hizo que se causara daño sobrante fuera daño que no sea de combate.
- La habilidad de Tóralf no afecta al daño hecho a la criatura o planeswalker que controla un oponente. Ese daño seguirá haciéndose de forma normal.
- El daño que hace Tóralf como resultado de su habilidad disparada no es daño de combate. Ese daño puede hacer que la habilidad de Tóralf se vuelva a disparar.
- La criatura equipada con el Martillo de Tóralf es la fuente de la habilidad activada, pero el Martillo de Tóralf es la fuente del daño. Por ejemplo, si la criatura equipada es verde, esa habilidad no puede hacer objetivo a un permanente con protección contra verde. Podría hacer objetivo a uno con protección contra rojo, aunque el daño se prevendría porque lo haría una fuente roja (el Martillo de Tóralf).
- Si el objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad intente resolverse, la habilidad no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No regresarás el Martillo de Tóralf a la mano de su propietario.
- Desanexas el Martillo de Tóralf como parte del coste de activar la habilidad. Si la habilidad no se resuelve, el Martillo de Tóralf no se vuelve a anexar.

Toski, Portador de Secretos

{3}{G}

Criatura legendaria — Ardilla

1/1

Este hechizo no puede ser contrarrestado.

Indestructible.

Toski, Portador de Secretos ataca cada combate si puede.

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

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

Traición del rey Narfi

{1}{U}{B}

Encantamiento — Saga

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

I — Cada jugador muele cuatro cartas. Luego puedes exiliar una carta de criatura o de planeswalker de cada cementerio.

II, III — Hasta el final del turno, puedes lanzar hechizos de entre las cartas exiliadas con la Traición del rey Narfi y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos.

- La habilidad de capítulo I no hace objetivo a ninguna carta en los cementerios. Por cada cementerio, puedes exiliar una carta de criatura o de planeswalker que se acabe de moler o una que ya estuviera allí. Tú eliges qué cartas son exiliadas.
  - La habilidad de capítulo II/III no cambia el momento en que puedes lanzar las cartas exiliadas. En la mayoría de los casos, esto significa durante tu fase principal mientras la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiarlo.
  - Si lanzas un hechizo con la habilidad de capítulo II/III, se convierte en un objeto nuevo. Si regresa al exilio, ya no está exiliado con la Traición del rey Narfi y no podrás volver a lanzarlo de esta manera.
  - Las “cartas exiliadas con la Traición del rey Narfi” son solo las cartas exiliadas por esa Traición del rey Narfi concreta, no por otras Traiciones que controlarlas anteriormente.
- 

#### Travesía perturbadora

{4} {B} {B}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. Regresa hasta dos cartas de criatura de ese tipo de tu cementerio al campo de batalla.

Si este hechizo fue profetizado, en vez de eso, regresa todas las cartas de criatura de ese tipo de tu cementerio al campo de batalla.

Profetizar {5} {B} {B}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- La Travesía perturbadora no hace objetivo a ninguna carta de criatura. Eliges el tipo de criatura en cuanto la Travesía perturbadora se resuelve, luego eliges hasta dos cartas de criatura de ese tipo para regresarlas (o todas ellas, si la Travesía perturbadora fue profetizada).
  - Debes elegir un tipo de criatura existente, como Buey o Cobarde. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto), supertipos (por ejemplo, nevado) ni subtipos que no sean de criatura (por ejemplo, Aura).
- 

#### Tripulación temeraria

{3} {R}

Conjuro

Crea X fichas de criatura Berserker Enano rojas 2/1, donde X es la cantidad de Vehículos que controlas más la cantidad de Equipos que controlas. Por cada una de esas fichas, puedes anexarle un Equipo que controlas.

- Cuenta la cantidad de Vehículos y Equipos que controlas en cuanto la Tripulación temeraria se resuelve para determinar cuántos Berserkers Enano puedes crear.
  - Todos los Equipos que decidas anexar a fichas se anexan al mismo tiempo.
  - No puedes anexar más de un Equipo a la misma ficha.
-

Trol de la espesura antigua

{G}{G}{G}

Criatura — Guerrero trol

4/4

Arrolla.

Cuando el Trol de la espesura antigua muera, si era una criatura, regresa al campo de batalla. Es un encantamiento Aura con encantar Bosque que controlas y “El Bosque encantado tiene ‘{T}: Agrega {G}{G}’ y ‘{1}, {T}, sacrificar esta tierra: Crea una ficha de criatura Guerrero Trol verde 4/4 girada con la habilidad de arrollar”.

- Si controlas al Trol de la espesura antigua pero no eres su propietario, tú (y no su propietario) lo regresarás al campo de batalla cuando muera. Elegirás qué Bosque que controlas encantará en cuanto regrese al campo de batalla.
- Si no hay nada que el Trol de la espesura antigua pueda encantar legalmente, permanece en el cementerio de su propietario.
- Si una ficha es una copia del Trol de la espesura antigua, no regresará del cementerio de su propietario.
- Si un permanente que no sea ficha que es una copia del Trol de la espesura antigua muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un Aura con tanto sus habilidades normales como con las dos nuevas habilidades concedidas por el Trol de la espesura antigua. El permanente resultante también mantendrá su nombre, colores y supertipos que pueda tener, pero será un encantamiento Aura sin otros tipos o supertipos.
- El texto en español impreso en la carta es incorrecto. El texto correcto es el que figura en este documento. La ficha de Guerrero Trol se crea girada.

---

Trol pellejohelado

{2}{G}

Criatura nevada — Guerrero trol

2/3

{S}{S}: El Trol pellejohelado obtiene +2/+0 y gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

Gíralo. *(El daño y los efectos que dicen “destruir” no lo destruyen. {S} puede pagarse con un maná de una fuente nevada.)*

- Puedes activar la última habilidad del Trol pellejohelado incluso si ya está girado.
-

Tyvar Kell  
{2}{G}{G}  
Planeswalker legendario — Tyvar  
3

Los Elfos que controlas tienen “{T}: Agrega {B}”.  
+1: Pon un contador +1/+1 sobre hasta un Elfo objetivo.  
Enderézalo. Gana la habilidad de toque mortal hasta el final del turno.  
0: Crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.  
-6: Obtienes un emblema con “Siempre que lances un hechizo de Elfo, gana la habilidad de prisa hasta el final del turno y robas dos cartas”.

- Tyvar puede parecer un Elfo, pero no es una criatura con el tipo de criatura Elfo, por lo que no se concede a sí mismo la habilidad de maná que concede a los Elfos que controlas y no puede ser el objetivo de la primera habilidad de lealtad.
- La primera habilidad de lealtad puede hacer objetivo a un Elfo que ya esté enderezado.
- El emblema hará que el hechizo de Elfo gane la habilidad de prisa. Ese cambio se transmite al permanente en el que se convierte el hechizo.

---

Valki, dios de las mentiras  
{1}{B}  
Criatura legendaria — Deidad  
2/1

Cuando Valki entre al campo de batalla, cada oponente muestra su mano. Por cada oponente, exilia una carta de criatura que mostró de esta manera hasta que Valki deje el campo de batalla.  
{X}: Elige una carta de criatura exiliada con Valki con coste de maná convertido de X. Valki se convierte en una copia de esa carta.

////

Tibalt, Impostor Cósmico  
{5}{B}{R}  
Planeswalker legendario — Tibalt  
5

En cuanto Tibalt entre al campo de batalla, obtienes un emblema con “Puedes jugar cartas exiliadas con Tibalt, Impostor Cósmico y puedes usar maná como si fuera maná de cualquier color para lanzar esos hechizos”.  
+2: Exilia la primera carta de la biblioteca de cada jugador.  
-3: Exilia el artefacto o criatura objetivo.  
-8: Exilia todas las cartas de todos los cementerios.  
Agrega {R}{R}{R}.

- Si Valki deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de entra al campo de batalla, cada oponente mostrará su mano pero ninguna carta será exiliada.
- No eliges la carta de criatura exiliada con Valki que Valki copiará hasta que esa habilidad se esté resolviendo (en muchos casos, el valor que elijas para X revelará tus intenciones).

- Si no se exilia con Valki ninguna carta de criatura con coste de maná convertido igual al valor de X en cuanto la habilidad activada de Valki se resuelve, no ocurre nada. Está claro que es el dios de las mentiras.
- Si Valki se convierte en una copia de una criatura durante el mismo turno en que Valki entra al campo de batalla, no puedes atacar con él ni usar ninguna habilidad con {T} que gane.
- Valki copia los valores impresos de la carta de criatura exiliada. En particular, una vez que Valki se convierta en una copia de otra carta de criatura, no tendrá su propia habilidad activada impresa.
- Puedes activar la habilidad de Valki varias veces, una en respuesta a otra. Esto puede permitir brevemente a Valki copiar distintas cartas de criatura. Obtendrás la prioridad para lanzar hechizos o activar habilidades entre cada una de las habilidades activadas de Valki.
- Si un efecto empieza a aplicarse a Valki antes de que se convierta en una copia, ese efecto se seguirá aplicando.
- Si otro objeto se convierte en una copia de Valki, se convertirá en una copia de lo que esté copiando Valki. Ese objeto sigue siendo una copia incluso si Valki deja el campo de batalla.
- El emblema que te concede Tibalt te permite jugar cartas exiliadas con ese Tibalt, Impostor Cósmico en concreto, incluso después de que Tibalt deje el campo de batalla. Si otro Tibalt, Impostor Cósmico entra bajo tu control, es un objeto nuevo (incluso si está representado por la misma carta). Por supuesto, el nuevo Tibalt también te concederá un emblema, por lo que puedes jugar las cartas que exilie.
- Todas las cartas exiliadas por las habilidades de lealtad de Tibalt se exilian boca arriba.
- Jugar las cartas exiliadas con Tibalt sigue las reglas normales para jugar esas cartas. Debes pagar sus costes, si los hay, y seguir las reglas aplicables de cuándo jugarlas. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de conjuro, puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar cartas de tierra exiliadas con Tibalt si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Mientras la última habilidad de Tibalt se resuelve, agregarás {R} {R} {R} incluso si no exilias ninguna carta.

Valkiria aniquiladora

{2} {B} {B}

Criatura — Berserker ángel

4/3

Vuela, vínculo vital, antimaleficio contra planeswalkers.

Alardear — {1} {B}, sacrificar una criatura: Cada oponente sacrifica una criatura o planeswalker. (*Activa esta habilidad solo si esta criatura atacó este turno y solo una vez cada turno.*)

- La Valkiria aniquiladora no puede ser el objetivo de habilidades cuya fuente sea un planeswalker que controla un oponente.
- En cuanto la habilidad de alardear se resuelve, en primer lugar el siguiente oponente por orden de turno elige una criatura o planeswalker que controla. Luego, cada oponente por orden de turno elige una criatura o planeswalker que controla, conociendo las decisiones que se tomaron antes. A continuación, todas las criaturas y planeswalkers elegidos se sacrifican a la vez.

Valkiria denodada

{3}{W}

Criatura — Guerrero ángel

3/2

Puedes pagar {1}{W} y exiliar una carta de criatura de tu cementerio en vez de pagar el coste de maná de este hechizo.

Vuela.

- Lanzar la Valkiria denodada por su coste alternativo no cambia el momento en que puedes lanzarla.
- Una vez que anuncias que lanzas la Valkiria denodada usando su coste alternativo, ningún jugador puede realizar ninguna otra acción hasta que se pague el coste del hechizo. En particular, los jugadores no pueden intentar remover las cartas de criatura de tu cementerio para impedirte lanzar el hechizo.
- La Valkiria denodada tiene un coste de maná convertido de 4, al margen de lo que realmente pague para lanzarla.

---

Valkiria justa

{2}{W}

Criatura — Clérigo ángel

2/4

Vuela.

Siempre que otro Ángel o Clérigo entre al campo de batalla bajo tu control, ganas una cantidad de vidas igual a la resistencia de esa criatura.

Mientras tengas al menos 7 vidas más que tu total de vidas inicial, las criaturas que controlas obtienen +2/+2.

- La cantidad de vidas que ganas es igual a la resistencia del Ángel o del Clérigo en cuanto se resuelve la habilidad disparada. Si el Ángel o el Clérigo ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla.
- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a las criaturas que controlas puede convertirse en letal si la Valkiria justa deja el campo de batalla ese turno.

---

Vándala enmascarada

{1}{G}

Criatura — Metamorfo

1/3

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

Cuando la Vándala enmascarada entre al campo de batalla, puedes exiliar una carta de criatura de tu cementerio. Si lo haces, exilia el artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente.

- Eliges el artefacto o encantamiento objetivo que controla un oponente en cuanto pones la habilidad disparada en la pila. Una vez que la habilidad comienza a resolverse, eliges qué carta de criatura quieres exiliar de tu cementerio, si exilias alguna. En ese momento, nadie puede responder a tu elección ni realizar ninguna acción hasta que la habilidad termine de resolverse.

---

Varar

{4} {U} {U}

Instantáneo

Elige uno o ambos:

- El propietario del permanente objetivo que no sea tierra lo pone en la parte superior o en el fondo de su biblioteca.
- Regresa el permanente objetivo que no sea tierra a la mano de su propietario.

- Para el primer modo, el propietario de la carta elige si ponerla en la parte superior o en el fondo de esa biblioteca.
- Si eliges ambos modos, ocurren en el orden especificado y no ocurre nada entre ellos. En particular, si el segundo modo hace objetivo a un Aura que actualmente encanta al objetivo del primer modo, ese Aura regresará a la mano de su propietario (no iría a un cementerio como una acción basada en estado hasta después de que Varar terminara de resolverse).

---

Vega, Vigilante

{1} {W} {U}

Criatura legendaria — Espíritu ave

2/2

Vuela.

Siempre que lances un hechizo desde cualquier parte excepto desde tu mano, roba una carta.

- La habilidad de Vega se resolverá antes que el hechizo que hizo que se disparara. Se resolverá incluso si ese hechizo es contrarrestado.

---

Venganza del rey Hárald

{2} {G}

Conjuro

Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +1/+1 por cada criatura que controlas y gana la habilidad de arrollar. Debe ser bloqueada este turno si se puede.

- Utiliza la cantidad de criaturas que controlas en cuanto la Venganza del rey Hárald se resuelva para determinar cuánto se potencian la fuerza y la resistencia.
  - Si la criatura ataca, el jugador defensor debe asignarle al menos una bloqueadora si ese jugador controla cualquier criatura que pudiera bloquearla. Las otras criaturas también pueden bloquearla, bloquear a otras criaturas o no bloquear en absoluto.
-

Vislumbrar el cosmos

{1} {U}

Conjuro

Mira las tres primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y el resto en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

Mientras controles un Gigante, puedes lanzar Vislumbrar el cosmos desde tu cementerio pagando {U} en lugar de pagar su coste de maná. Si lanzas Vislumbrar el cosmos de esta manera y fuera a ir a tu cementerio, en vez de eso, exílialo.

- Lanzar Vislumbrar el cosmos desde tu cementerio usando la última habilidad no cambia el momento en que puedes lanzarlo.
- Si lanzas Vislumbrar el cosmos desde tu cementerio usando un permiso distinto, la última habilidad no se aplicará. Pagarás el coste que estipule ese permiso y seguirás las instrucciones de ese permiso sobre exiliar Vislumbrar el cosmos, si las hay.
- Si Vislumbrar el cosmos se resuelve durante tu turno y va a tu cementerio, recibes la prioridad antes que ningún otro jugador. Puedes volver a lanzar Vislumbrar el cosmos desde tu cementerio usando la última habilidad antes de que ningún jugador pueda intentar removerlo de tu cementerio.
- Vislumbrar el cosmos tiene un coste de maná convertido de 2, al margen de lo que realmente pagaste para lanzarlo.

---

Vórinclax, incursor monstruoso

{4} {G} {G}

Criatura legendaria — Magistrado pirexiano

6/6

Arrolla, prisa.

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

Si un oponente fuera a poner uno o más contadores sobre un permanente o jugador, en vez de eso, pone la mitad de esa cantidad de cada uno de esos tipos de contadores sobre ese permanente o jugador, redondeando hacia abajo.

- A diferencia de muchos efectos similares, Vórinclax se fija atentamente en quién pone los contadores sobre el permanente o jugador para determinar cuál de sus dos últimas habilidades se aplica.
  - Si un permanente entra al campo de batalla con contadores sobre él, el efecto que hace que el permanente reciba contadores puede especificar qué jugador pone esos contadores sobre él. Si el efecto no especifica un jugador, el controlador del objeto pone esos contadores sobre él.
  - Si dos o más efectos intentan modificar cuántos contadores se pondrían sobre un permanente que controlas, tú eliges en qué orden se aplican estos efectos, sin importar quién controla la fuente de esos efectos.
-



Yelmo de atormentador

{R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada sea bloqueada, hace 1 punto de daño al jugador defensor.

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

- La habilidad disparada se dispara solo una vez si la criatura equipada es bloqueada, al margen de cuántas criaturas la bloqueen.

---

Yelmo de draugr

{1}{B}

Artefacto — Equipo

Cuando el Yelmo de draugr entra al campo de batalla, puedes pagar {2}{B}. Si lo haces, crea una ficha de criatura Berserker Zombie negra 2/2 y luego anéxale el Yelmo de draugr.

La criatura equipada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de amenaza. (*No puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.*)

Equipar {4}.

- Decides si pagar {2}{B} en cuanto la habilidad de entra al campo de batalla se resuelve. Si lo haces, creas inmediatamente la ficha de criatura Berserker Zombie y le anexas el Yelmo de draugr. Ningún jugador puede responder a tu decisión de pagar o no ni tampoco puede realizar ninguna acción durante este proceso.
- La ficha de criatura Berserker Zombie entra al campo de batalla como una criatura 2/2. Cualquier habilidad que se dispara cuando una criatura con cierta fuerza o resistencia entra al campo de batalla verá que la ficha entra como una criatura 2/2.

---

Yeti de Picohelado

{3}{U}

Criatura nevada — Yeti

3/3

{1}{S}: El Yeti de Picohelado no puede ser bloqueado este turno. (*{S}* puede pagarse con un maná de una fuente nevada.)

- Activar la habilidad del Yeti de Picohelado después de que haya sido bloqueado no hará que deje de estar bloqueado.

---

**NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS ADICIONALES DE LOS SOBRES DE EDICIÓN Y LOS THEME BOOSTERS DE KALDHEIM**

### Absorber la identidad

{1}{U}

Instantáneo

Regresa la criatura objetivo a la mano de su propietario.

Puedes hacer que los Metamorfos que controlas se conviertan en copias de esa criatura hasta el final del turno.

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando Absorber la identidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Los Metamorfos que controles no se convertirán en copias de la criatura.
  - O todos los Metamorfos que controlas se convertirán en copias de la criatura o no lo hará ninguno.
  - Si los Metamorfos que controlas se convierten en copias de la criatura, usarán los valores copiables de la criatura tal y como existió por última vez en el campo de batalla. No copian si esa criatura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella, si tenía Auras y/o Equipos anexados a ella ni los efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
  - Si la criatura que regresó estaba copiando otra cosa, los Metamorfos que se convierten en copias de esa criatura usarán los valores copiables de esa criatura. En la mayoría de los casos, serán copias de lo que estuviera copiando esa criatura. Si estaba copiando un permanente o una carta con {X} en su coste de maná, X es 0.
- 

### Agarre del gigante

{2}{U}{U}

Encantamiento — Aura

Encantar un Gigante que controlas.

Cuando el Agarre del gigante entre al campo de batalla, gana el control del permanente objetivo que no sea tierra mientras el Agarre del gigante permanezca en el campo de batalla.

- Si el Agarre del gigante deja el campo de batalla antes de que su habilidad disparada se resuelva, no ganarás el control del permanente objetivo que no sea tierra.
  - El efecto de cambio de control no expira si otro jugador gana el control del Agarre del gigante (aunque es probable que haga que deje el campo de batalla, ya que solo puede encantar un Gigante controlado por el controlador del Agarre del gigante). El efecto solo expira una vez que el Agarre del gigante ya no está en el campo de batalla.
  - Ganar el control de un permanente que no sea tierra no hace que ganes el control de ningún Aura o Equipo anexados a él.
- 

### Armados y blindados

{1}{W}

Instantáneo

Los Vehículos que controlas se convierten en criaturas artefacto hasta el final del turno. Elige un Enano que controlas. Anéxale cualquier cantidad de Equipos que controlas.

- Puedes lanzar Armados y blindados incluso si no controlas ningún Vehículo o Enano. Ocurren las partes del efecto que puedan ocurrir y el resto se ignora.
- El conjunto de Vehículos afectados por Armados y blindados se determina en cuanto el hechizo se resuelve. Los Vehículos que empieces a controlar más tarde ese turno no se convertirán automáticamente en criaturas.

Aspirante del Starnheim

{2} {W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Te cuesta {2} menos lanzar hechizos de Ángel.

- 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 Aspirante del Starnheim). El coste de maná convertido 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 de Ángel que lanzas. No puede reducir los requisitos de colores de maná específicos.
- Un hechizo de Ángel es un hechizo de criatura con el tipo de criatura Ángel. Las cartas de instantáneo, conjuro y encantamiento que pueden crear fichas de Ángel no son hechizos de Ángel.

Elementalista de Surtlandia

{5} {U} {U}

Criatura — Hechicero gigante

8/8

Como coste adicional para lanzar este hechizo, muestra una carta de Gigante de tu mano o paga {2}.

Siempre que el Elementalista de Surtlandia ataque, puedes lanzar un hechizo de instantáneo o de conjuro desde tu mano sin pagar su coste de maná.

- Una carta de Gigante es una carta de criatura con el tipo de criatura Gigante. Presuntamente, tendrá el mismo tamaño que todas tus demás cartas.
- Si lanzas un hechizo usando la habilidad disparada del Elementalista de Surtlandia, lo haces como parte de la resolución de esa habilidad. No puedes esperar para lanzar el hechizo más adelante en el turno. Los permisos sobre cuándo jugar una carta según el tipo de carta se ignoran, y el hechizo se resolverá antes de que se declaren bloqueadoras.
- Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
- Si el hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X.

Emboscada élfica

{3}{G}

Instantáneo

Crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1 por cada Elfo que controlas.

- Utiliza la cantidad de Elfos que controlas en cuanto la Emboscada élfica se resuelve para determinar cuántas fichas de Guerrero Elfo creas.
- 

Escaldo cuentaguerras

{2}{W}

Criatura — Clérigo enano

2/3

Siempre que el Escaldo cuentaguerras se gire, si está encantado o equipado, crea una ficha de criatura Berserker Enano roja 2/1.

- La habilidad disparada del Escaldo cuentaguerras no te permite girarlo. Tendrás que encontrar otra manera de girarlo. Tal vez podrías atacar con él..
  - Para que la habilidad disparada se dispare, el Escaldo cuentaguerras debe pasar de estar enderezado a estar girado. Si un efecto intenta girarlo mientras ya esté girado, la habilidad no se disparará.
  - Si el Escaldo cuentaguerras no está encantado o equipado en el momento en que se gire, la habilidad no se disparará. Si la habilidad se dispara, volverá a verificarlo en cuanto intente resolverse para asegurarse de que el Escaldo cuentaguerras sigue estando encantado o equipado; si no es así, la habilidad no hará nada (aunque en ese momento el Escaldo cuentaguerras podría tener otras Auras y/o Equipos anexados a él).
- 

Estratega de la enramada

{3}{G}

Criatura — Guerrero elfo

3/3

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

{T}: Agrega {G}{G}{G}.

- Como el daño permanece marcado sobre las criaturas hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a los Elfos que controlas puede convertirse en letal si la Estratega de la enramada deja el campo de batalla ese turno.
- 

Furia del gigante de fuego

{1}{R}

Conjuro

El Gigante objetivo que controlas obtiene +2/+2 y gana la habilidad de arrollar hasta el final del turno. Siempre que haga daño de combate a un jugador este turno, exilia esa misma cantidad de cartas de la parte superior de tu biblioteca. Hasta el final de tu próximo turno, puedes jugar esas cartas.

- Las cartas exiliadas por la habilidad disparada que crea la Furia del gigante de fuego se exilian boca arriba.

- Puedes jugar esas cartas durante ese turno incluso si el Gigante deja el campo de batalla o si otro jugador gana su control.
- Jugar las cartas exiliadas sigue las reglas normales para jugar esas cartas. Debes pagar sus costes, si los hay, y debes seguir las reglas aplicables de cuándo jugarlas. Por ejemplo, si una de las cartas es una carta de conjuro, puedes lanzar esa carta pagando su coste de maná solo durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- A menos que un efecto te permita jugar tierras adicionales ese turno, solo puedes jugar cartas de tierra exiliadas de esta manera si todavía no jugaste una tierra ese turno.
- Las cartas exiliadas que no juegues antes de que termine tu próximo turno permanecerán en el exilio.

Hacha barbuda

{2} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada Enano,

Equipo y/o Vehículo que controlas.

Equipar {2}.

- La bonificación concedida por el Hacha barbuda se actualiza constantemente a medida que cambia la cantidad de Enanos, Equipos y Vehículos que controlas.
- El Hacha barbuda se contará a sí misma, así que otorgará al menos +1/+1 en la mayoría de los casos.

La carga de las valkirias

{3} {W} {B}

Encantamiento

Cuando La carga de las valkirias entre al campo de batalla, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

Siempre que un Ángel que controlas muera, cada uno de los demás jugadores sacrifica una criatura.

- La última habilidad de La carga de las valkirias se disparará siempre que cualquier Ángel que controlas muera, no solo el creado por la primera habilidad.
- En cuanto la última habilidad se resuelve, si no es tu turno, el primer jugador en elegir una criatura que controla es el jugador cuyo turno se está jugando. Si es tu turno, el siguiente jugador por orden de turno elige en primer lugar. En ambos casos, cada otro jugador por orden de turno elige una criatura que controla, conociendo las decisiones que se tomaron antes. Luego, todas las criaturas elegidas se sacrifican al mismo tiempo.

Lanzador de Surtlandia

{3} {R} {R}

Criatura — Berserker gigante

4/6

Siempre que el Lanzador de Surtlandia ataque, puedes sacrificar otra criatura. Cuando lo hagas, el Lanzador de Surtlandia hace una cantidad de daño igual a la fuerza de la criatura sacrificada a cualquier objetivo. Si la criatura sacrificada era un Gigante, en vez de eso, el Lanzador de Surtlandia hace el doble de ese daño.

- La habilidad disparada del Lanzador de Surtlandia va a la pila sin ningún objetivo. Mientras esa habilidad se resuelve, puedes sacrificar otra criatura. 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 los jugadores pueden realizar acciones después de que sacrifiques la criatura pero antes de que se haga el daño.
- Utiliza la fuerza de la criatura tal y como existió cuando fue sacrificada para determinar la cantidad de daño que se hace. El daño se hará antes de que se declaren bloqueadoras.

---

Luchadora del manto de espinas

{4} {B}

Criatura — Bribón elfo

4/3

Cuando la Luchadora del manto de espinas entre al campo de batalla, elige uno:

- Remueve X contadores del permanente objetivo, donde X es la cantidad de Elfos que controlas.
  - La criatura objetivo que controla un oponente obtiene -X/-X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Elfos que controlas.
- Para cada modo, usa la cantidad de Elfos que controlas en cuanto se resuelve la habilidad de entra al campo de batalla, incluida a la propia Luchadora del manto de espinas si sigue bajo tu control.
  - Para el primer modo, eliges qué contadores se remueven en cuanto la habilidad se resuelve. Si el permanente tiene menos contadores sobre él que la cantidad de Elfos que controlas, los removerás todos.
  - Un planeswalker que no tenga contadores de lealtad sobre él irá al cementerio de su propietario.

---

Mensajera de las valkirias

{4} {W} {W}

Criatura — Clérigo ángel

4/5

Vuela, vínculo vital.

Al comienzo de cada paso final, si ganaste 4 o más vidas este turno, crea una ficha de criatura Ángel blanca 4/4 con las habilidades de volar y vigilancia.

- Solo creas una ficha de Ángel, al margen de la cantidad de vidas que ganaste después de la cuarta vida.

- La habilidad de la Mensajera de las valkirias se fija en cuántas vidas ganaste en el turno, incluso si no estaba en el campo de batalla cuando las ganaste. No tiene en cuenta si también perdiste vidas, incluso si perdiste más vidas de las que ganaste.
- Si no ganaste 4 vidas antes de que empiece un paso final, la habilidad de la Mensajera de las valkirias no se disparará.

Ritualista recorreclosos  
 {2}{G}  
 Criatura — Metamorfo  
 3/3  
 Cambiaformas. (*Esta carta es de todos los tipos de criatura.*)  
 Siempre que otra criatura llamada Ritualista recorreclosos entre al campo de batalla bajo tu control, roba una carta.

- Si varias criaturas llamadas Ritualista recorreclosos entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, cada una de sus habilidades se disparará una vez por cada una de las otras criaturas.

Segadora carnícera  
 {3}{B}{B}  
 Criatura — Berserker ángel  
 5/3  
 Vuela, arrolla.  
 Pagar 3 vidas: Regresa la Segadora carnícera de tu cementerio a tu mano. Activa esta habilidad solo si hiciste que un Ángel o un Berserker entrara al campo de batalla bajo tu control este turno.

- El Ángel o Berserker no tiene que seguir estando bajo tu control para activar la habilidad de la Segadora carnícera. Además, el Ángel o el Berserker pueden haber entrado al campo de batalla bajo tu control en cualquier momento del turno, incluso antes de que la Segadora carnícera fuera al cementerio.

## NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS DE COMMANDER DE *KALDHEIM*

Corona de Skemfar  
 {2}{G}{G}  
 Encantamiento — Aura  
 Encantar criatura.  
 La criatura encantada tiene la habilidad de alcance y obtiene +1/+1 por cada Elfo que controlas.  
 {2}{G}: Regresa la Corona de Skemfar de tu cementerio a tu mano.

- La bonificación de fuerza/resistencia concedida por la Corona de Skemfar cambiará a medida que cambie la cantidad de Elfos que controlas.

Heroína de Bretagard

{2}{W}

Criatura — Guerrero humano

1/1

Siempre que exilies una o más cartas de tu mano y/o permanentes del campo de batalla, pon esa misma cantidad de contadores +1/+1 sobre la Heroína de Bretagard.

Mientras la Heroína de Bretagard tenga cinco o más contadores sobre ella, tiene la habilidad de volar y es un Ángel además de sus otros tipos.

Mientras la Heroína de Bretagard tenga diez o más contadores sobre ella, tiene la habilidad de indestructible y es una Deidad además de sus otros tipos.

- Exiliar un permanente ficha hará que la primera habilidad de la Heroína de Bretagard se dispare, igual que exiliar un permanente que no controlas.
- Ni la segunda ni la tercera habilidad de la Heroína de Bretagard hacen referencia a un tipo específico de contador. Cualquier contador que esté sobre ella servirá.
- Con diez o más contadores sobre ella, la Heroína de Bretagard tendrá las habilidades de volar e indestructible y será un Ángel y una Deidad (y un Humano y un Guerrero, pero eso no es tan emocionante).

---

Intervención cósmica

{3}{W}

Instantáneo

Si un permanente que controlas fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla este turno, en vez de eso, exílialo. Regrésalo al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

Profetizar {1}{W}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Cada permanente que se exilie en lugar de ir a un cementerio desde el campo de batalla crea su propia habilidad disparada para regresarse a sí mismo. Todas esas habilidades se disparan al comienzo del próximo paso final y puedes elegir el orden en el que esas habilidades irán a la pila. Las cartas regresarán al campo de batalla de una en una en cuanto esas habilidades se resuelvan.
- Una vez que la Intervención cósmica se resuelve, cualquier habilidad del tipo “cuando [esta criatura] muera” de los permanentes que controlas no se disparará durante el resto del turno, ya que esos permanentes no irán al cementerio.
- Si un permanente ficha fuera a ir a un cementerio, se exilia y luego deja de existir. No regresará al campo de batalla.
- Si regresas un Aura de esta manera, tú eliges lo que encantará el Aura justo antes de que entre al campo de batalla. Un Aura que regresa al campo de batalla de esta manera no hace objetivo al jugador ni al permanente que encantará, así que se pueden elegir permanentes o jugadores con antimaleficio. Sin embargo, el Aura debe poder encantar legalmente al receptor, así que no se puede elegir de esa manera un jugador o un permanente con protección contra una de las cualidades del Aura. Si el Aura no tiene nada legal que encantar, permanece en el exilio.



---

Inundación espectral

{4} {U} {U}

Conjuro

Regresa cada criatura con resistencia de X o menos que controlan tus oponentes a la mano de su propietario, donde X es la cantidad de Islas que controlas.

Profetizar {1} {U} {U}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- Usa la cantidad de Islas que controlas en cuanto la Inundación espectral se resuelve para determinar el valor de X.

---

Jinetes de glotones

{4} {G} {G}

Criatura — Guerrero elfo

4/4

Al comienzo de cada mantenimiento, crea una ficha de criatura Guerrero Elfo verde 1/1.

Siempre que otro Elfo entre al campo de batalla bajo tu control, ganas una cantidad de vidas igual a su resistencia.

- Usa la resistencia de la criatura en cuanto la última habilidad se resuelve para determinar cuántas vidas ganas. Si el Elfo ya no está en el campo de batalla en ese momento, usa su resistencia tal y como existió por última vez en el campo de batalla.

---

Lathril, Espada de los Elfos

{2} {B} {G}

Criatura legendaria — Noble elfo

2/3

Amenaza.

Siempre que Lathril, Espada de los Elfos haga daño de combate a un jugador, crea esa misma cantidad de fichas de criatura Guerrero Elfo verdes 1/1.

{T}, girar diez Elfos enderezados que controlas: Cada oponente pierde 10 vidas y tú ganas 10 vidas.

- Puedes girar diez Elfos enderezados cualesquiera que controles, incluso los que no hayas controlado continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente, para pagar esa parte del coste de la habilidad activada de Lathril. Sin embargo, debes haber controlado a Lathril continuamente desde el comienzo de tu turno más reciente. Lathril no cuenta como uno de los diez Elfos.
-

Pacto de la Serpiente

{1}{B}{B}

Conjuro

Elige un tipo de criatura. El jugador objetivo roba X cartas y pierde X vidas, donde X es la cantidad de criaturas que controla del tipo elegido.

- Eliges el jugador objetivo en cuanto lanzas el Pacto de la Serpiente, pero no eliges el tipo de criatura hasta que el hechizo se resuelve.
  - Debes elegir un tipo de criatura existente, como Ardilla o Caballero. No puedes elegir tipos de carta (por ejemplo, artefacto) ni supertipos (por ejemplo, nevado).
  - El valor de X se basa en la cantidad de criaturas del tipo elegido que el jugador controla en cuanto se resuelve el Pacto de la Serpiente.
- 

Ranar, el Vigilante Eterno

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Guerrero espíritu

2/3

Vuela, vigilancia.

Te cuesta {0} profetizar la primera carta que profetices cada turno.

Siempre que exilies una o más cartas de tu mano y/o permanentes del campo de batalla, crea una ficha de criatura Espíritu blanca 1/1 con la habilidad de volar.

- “La primera carta que profetices” se refiere a la primera que exilies de tu mano como parte de la acción especial de profetizar. No se refiere a un hechizo profetizado que lances desde el exilio.
  - La habilidad disparada de Ranar se dispara solo una vez por cada vez que exilies cartas de tu mano y/o permanentes del campo de batalla, al margen de cuántos objetos se exiliaron al mismo tiempo.
  - Exiliar un permanente ficha hará que la habilidad disparada de Ranar se dispare, igual que exiliar un permanente que no controlas.
- 

Sabio del más allá

{5}{U}{U}

Criatura — Gigante espíritu

5/5

Vuela.

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

Profetizar {4}{U}. *(Durante tu turno, puedes pagar {2} y exiliar esta carta de tu mano boca abajo. Puedes lanzarla en un turno posterior pagando su coste de profetizar.)*

- 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 del Sabio del más allá). El coste de maná convertido 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.

Valkiria etérea  
 {4}{W}{U}  
 Criatura — Ángel espíritu  
 4/4  
 Vuela.

Siempre que la Valkiria etérea entre al campo de batalla o ataque, roba una carta y luego exilia una carta de tu mano boca abajo. Se convierte en profetizada. Su coste de profetizar es su coste de maná reducido en {2}. *(En un turno posterior, podrás lanzarla pagando su coste de profetizar, incluso si esta criatura dejó el campo de batalla.)*

- Como la carta en el exilio se convierte en profetizada, puedes mirarla en el exilio (la mayoría de los efectos que te hacen exiliar una carta boca abajo no te permiten mirar la carta en el exilio).
- La reducción del coste de profetizar solo se aplica al maná genérico del coste de profetizar. No puede reducir los requisitos de colores de maná específicos. Por ejemplo, si profetizas una carta en tu mano con un coste de maná de {1}{G}{G}, su coste de profetizar será {G}{G}.
- Si la carta que exilias tiene la habilidad de profetizar, tendrá dos costes de profetizar, el impreso en ella y el que le concede la Valkiria etérea. Puedes lanzar esa carta por cualquiera de sus costes de profetizar.
- Si profetizas una carta de dos caras modal, el coste de profetizar se basará en el coste de maná de la cara que lances desde el exilio. Por ejemplo, si profetizas a Kolvori, diosa de la hermandad/El blasón de Rínghart, podrías lanzar a Kolvori pagando {G}{G} o El blasón de Rínghart pagando {G} en un turno posterior. Si profetizas una carta de dos caras modal cuya cara frontal es una cara que no sea tierra pero cuya cara posterior es una cara de tierra, no puedes jugar esa carta como una tierra.
- Aunque la carta que exilias se convierte en profetizada, tú no la profetizaste. Las habilidades que se disparen siempre que profetices una carta no se dispararán.

Vasija de almas de la Serpiente  
 {2}{B}  
 Artefacto  
 Siempre que un Elfo que controlas muera, exílialo.  
 {T}, pagar 2 vidas: Hasta el final del turno, puedes lanzar un hechizo de criatura de entre las cartas exiliadas con la Vasija de almas de la Serpiente.

- Los jugadores pueden responder a la habilidad disparada que exilia la carta desde tu cementerio removiéndola de otra forma. Si la carta deja el cementerio antes de que la habilidad de la Vasija de almas de la Serpiente la exilie, la Vasija de almas de la Serpiente no te permitirá lanzarla.
- La habilidad activada no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo de criatura. En la mayoría de los casos, esto significa durante tu fase principal mientras la pila esté vacía, aunque la habilidad de destello puede cambiarlo.

Magic: The Gathering, Magic, Kaldheim, Zendikar, El trono de Eldraine, Theros e Ikorra son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2021 Wizards.