

Preguntas frecuentes de Ola de frío
Recopiladas por Mark L. Gottlieb, con contribuciones de Laurie Cheers,
Jeff Jordan y Lee Sharpe
Documento modificado por última vez el 14 de junio de 2006

Torneos presentación de Ola de frío: 8 y 9 de julio de 2006
Fecha de lanzamiento oficial de Ola de frío: 21 de julio de 2006
La colección Ola de frío es legal para juego construido autorizado a
partir del 20 de agosto de 2006.

Tamaño de la colección: 155 cartas (60 comunes, 55 no comunes, 40 raras)

Este documento de preguntas frecuentes (FAQ) consta de dos secciones;
cada una tiene un propósito diferente.

La primera sección ("Notas generales") explica los nuevos conceptos y
mecánicas de la colección. La segunda sección ("Notas de cartas
específicas") contiene respuestas a las preguntas más importantes que
podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada.

Podrás consultar el texto completo de las reglas en la sección "Notas de
cartas específicas". No están incluidas todas las cartas de la colección.

Las cartas de Era Glacial y Alianzas reimprimadas en los mazos
temáticas de Ola de frío no están incluidas en estas preguntas
frecuentes.

NOTAS GENERALES

Nevado y el símbolo de maná nevado

El supertipo nevado ha sido renombrado en inglés (de "snow-covered" a
"snow"). Todas las cartas de Era Glacial y Alianzas que usaban el
término nevado (snow-covered) se actualizarán en el Oracle.

Druida boreal

{G}

Criatura nevada -- Druida elfo

1/1

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

* Al igual que el supertipo "legendario", el supertipo nevado puede
aparecer en cualquier carta que se convierta en un permanente. A
diferencia de "legendario", "nevado" no tiene ningún significado
particular ni reglas asociadas con él.

* Algunas tierras con el supertipo nevado, como Bosque nevado, también
tienen el supertipo básico. Como estas son tierras básicas, puedes tener
cualquier cantidad de ellas en un mazo construido de cualquier formato en
el cual Ola de frío sea legal.

* En eventos limitados, no puedes agregar tierras básicas nevadas a tu
mazo que no estén en tu conjunto de cartas. Sólo puedes agregar tierras
llamadas Llanura, Pantano, Isla, Montaña y Bosque, como siempre.

* Los efectos que hacen objetivo a tierras no básicas no pueden hacer objetivo a tierras básicas nevadas.

La colección _Ola de frío_ presenta un nuevo símbolo de maná. El símbolo de maná nevado está marcado como {S} y es similar a un copo de nieve. Sólo se usa en habilidades, no en costes de maná de cartas.

Muerto atado a la escarcha

{B}

Criatura nevada -- Esqueleto

1/1

{S}: Regenera el Muerto atado a la escarcha. ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

* {S} en un coste representa un único maná genérico, similar al símbolo {1} en un coste. Puede pagarse con un maná de cualquier color, o con un maná incoloro, siempre y cuando ese maná haya sido producido por un permanente nevado. Por ejemplo, {S} puede pagarse con un maná producido por un Pantano nevado o un Druida boreal, entre otros. No puede pagarse con maná producido por permanentes no nevados como Pantano o Elfos de Llanowar.

* Al pagar {S}, sólo importa si el permanente que produjo el maná tenía el supertipo nevado en el momento en que se produjo el maná. Si lo era, pero luego perdió el supertipo, ese maná todavía puede usarse para pagar {S}. Por otro lado, si no era un permanente nevado cuando produjo el maná, pero luego ganó el supertipo, ese maná no puede usarse para pagar {S}.

* {S} no es un color; no puedes agregar maná {S} a tu reserva de maná, y "maná nevado" no es un tipo de maná.

Mantenimiento acumulativo

El mantenimiento acumulativo es una mecánica presentada en los bloques _Era Glacial_ y _Espejismo_.

Fantasma aterrador

{1}{B}{B}

Criatura -- Ilusión

3/3

Vuela, inspirar temor.

Mantenimiento acumulativo {B} (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

Se hicieron algunos agregados menores a las reglas de la habilidad de mantenimiento acumulativo para aclarar cómo funcionan algunas cartas de _Ola de frío_. Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de mantenimiento acumulativo son las siguientes:

502.13. Mantenimiento acumulativo

502.13a Mantenimiento acumulativo es una habilidad disparada que impone un coste creciente en un permanente. "Mantenimiento acumulativo [coste]" significa "Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre

este permanente, luego sacrifica este permanente a menos que pagues [coste] por cada contador de edad sobre él". Si el [coste] tiene alguna elección asociada con él, cada elección se hace por separado para cada contador de edad, luego o bien se pagan todos los costes o no se paga ninguno. No se permiten los pagos parciales.

Ejemplo: Una criatura tiene "Mantenimiento acumulativo {W} o {U}" y tiene dos contadores de edad sobre ella. Cuando esta habilidad se dispare la próxima vez y se resuelva, el controlador de la criatura pone un contador de edad sobre ella y luego puede pagar {W}{W}{W}, {W}{W}{U}, {W}{U}{U}, o {U}{U}{U} para mantener la criatura en juego.

502.13b Si un permanente tiene varias copias de mantenimiento acumulativo, cada una se dispara por separado. Sin embargo, los contadores de edad no están ligados a ninguna habilidad en particular; cada habilidad de mantenimiento acumulativo contará el número total de contadores de edad en el permanente cuando se resuelva.

Ejemplo: Una criatura tiene dos copias de "Mantenimiento acumulativo-Paga una vida". La criatura no tiene actualmente contadores, pero ambas habilidades de mantenimiento acumulativo se disparan. Cuando la primera habilidad se resuelve, el controlador agrega un contador y luego elige pagar una vida. Cuando la segunda habilidad se resuelve, el controlador agrega otro contador y luego elige pagar dos vidas adicionales.

* Pagar el mantenimiento acumulativo siempre es opcional. Si no se paga, el permanente con el mantenimiento acumulativo es sacrificado. No se puede hacer pagos parciales de los costes de mantenimiento acumulativo. Por ejemplo, si un permanente con "mantenimiento acumulativo {1}" tiene tres contadores de edad cuando se dispara la habilidad de mantenimiento acumulativo, obtiene otro contador de edad y luego su controlador elige si pagar {4} o sacrificar el permanente.

* Algunos ejemplos de elecciones asociadas con costes de mantenimiento acumulativo incluyen elegir un oponente, elegir una criatura, elegir un color de maná, elegir un cementerio y elegir "cara" o "cruz" al lanzar una moneda. Cada elección dentro de un único pago es independiente. Todas las elecciones deben ser legales y pagables.

* Algunos permanentes tienen habilidades que se disparan cuando se paga su mantenimiento acumulativo. Estas habilidades se disparan cuando se paga un mantenimiento completo. No se disparan una vez por cada pago de un coste individual.

* Varias cartas con mantenimiento acumulativo hacen algo según la cantidad de contadores de edad que tengan cuando van a un cementerio desde el juego. Por ejemplo, la Nishoba ártica dice "Cuando la Nishoba ártica vaya a un cementerio desde el juego, ganas 2 vidas por cada contador de edad sobre ella". Esa habilidad se dispara sin importar cómo fue la Nishoba al cementerio desde el juego. Si no pagas su mantenimiento acumulativo y tienes que sacrificarla, obtiene un contador de edad primero, lo cual modifica la cantidad de vida que ganas.

* Fíjate que la decisión de llevar registro del mantenimiento acumulativo usando contadores se tomó cuando se publicaron las "reglas de Sexta Edición" (y la versión original de la base de datos de cartas Oracle) en 1999. La colección `_Ola de frío_` es la primera desde entonces con cartas

con mantenimiento acumulativo, así que esto puede parecer a algunos jugadores como un cambio de reglas.

Recobrar

Recobrar es una habilidad disparada que funciona desde el cementerio.

Catarata helada

{2}{R}{R}

Conjuro

Destruye el artefacto o tierra objetivo.

Recobrar {R}{R} (Cuando una criatura vaya a tu cementerio desde el juego, puedes pagar {R}{R}. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano. De lo contrario, remueve del juego esta carta.)

Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de recobrar son las siguientes:

502.55. Recobrar

502.55a Recobrar es una habilidad disparada que funciona sólo mientras la carta con la habilidad de recobrar está en el cementerio de un jugador. "Recobrar [coste]" significa "Cuando una criatura vaya a tu cementerio desde el juego, puedes pagar [coste]. Si lo haces, regresa esta carta de tu cementerio a tu mano. De lo contrario, remueve del juego esta carta."

* Sólo tienes una oportunidad de usar la habilidad de recobrar de una carta. Después de que una carta con recobrar va a tu cementerio, cualquier criatura que vaya a tu cementerio desde el juego causa que la habilidad con recobrar se dispare. Cuando la habilidad se resuelve, o bien pagas el coste de recobrar y regresas la carta a tu mano, o no lo pagas y la carta se remueve del juego.

* Si una criatura con recobrar va a tu cementerio desde el juego, esto no hace que su propia habilidad de recobrar se dispare. Del mismo modo, si otra criatura va a tu cementerio al mismo tiempo que una carta con recobrar, no causará que esa habilidad de recobrar se dispare.

* Si varias criaturas van a tu cementerio desde el juego al mismo tiempo, la habilidad de recobrar de una carta que ya esté en tu cementerio se dispara esa misma cantidad de veces. Sólo la primera en resolverse causará que la carta se mueva a algún lado. Para cuando se resuelva cualquiera de los otros disparos, la carta ya no estará más en tu cementerio. Puedes igual pagar el coste de recobrar, pero no sucederá nada más.

Ondear

Ondear es una habilidad disparada de un hechizo que funciona cuando juegas ese hechizo.

Demencia pulsante

{1}{B}

Conjuro

Ondear 4 (Cuando juegues este hechizo, puedes mostrar las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Puedes jugar cualquier carta mostrada con el mismo nombre que este hechizo sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca.)

El jugador objetivo descarta una carta.

Las reglas oficiales por las que se rige la habilidad de ondear son las siguientes:

502.56. Ondear

502.56a Ondear es una habilidad disparada que funciona mientras la carta con la habilidad de ondear está en la pila. "Ondear N" significa "Cuando juegues este hechizo, puedes mostrar las primeras N cartas de tu biblioteca, o, si hay menos de N cartas en tu biblioteca, puedes mostrarlas todas. Si muestras cartas de tu biblioteca de esta manera, puedes jugar cualquiera de esas cartas con el mismo nombre que este hechizo sin pagar su coste de maná, luego pon todas las cartas mostradas no jugadas de esta manera en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden".

502.56b Si un hechizo tiene múltiples copias de ondear, cada una se dispara por separado.

* Cuando juegas un hechizo con ondear, la habilidad de ondear se resolverá antes de que lo haga el hechizo.

* Si eliges mostrar cartas, puedes jugar cualquiera o todas las cartas reveladas con el mismo nombre que el hechizo. Cualquier carta que no juegues, incluyendo aquellas con el mismo nombre, serán puestas en el fondo de tu biblioteca en cualquier orden.

* Por cada carta mostrada que elijas jugar, sigue los pasos normales para jugarla, como si no tuvieras que pagar su coste de maná. Cualquier coste adicional se paga normalmente. Todas las cartas jugadas de esta manera van a la pila encima del hechizo original, luego lo hacen todas las habilidades que se disparan cuando juegas un nuevo hechizo (incluyendo su habilidad de ondear) van a la pila sobre ellas.

* Después de que juegas el hechizo original con ondear, la habilidad disparada de ondear va a la pila y recibes prioridad. Pero no recibes prioridad después de que juegas un hechizo durante la resolución de la habilidad de ondear; después de que se resuelve la habilidad de ondear, el jugador activo recibe prioridad.

Uros

La colección _Ola de frío_ tiene varias criaturas con el tipo de criatura Uro. Cada una tiene habilidades que se refieren a otros Uros.

Uro macho

{1}{G}

Criatura -- Uro

2/1

Arrolla.

Siempre que el Uro macho ataque, obtiene +1/+0 hasta el final del turno por cada otro Uro atacante.

* Las habilidades de los Uros se preocupan por otras criaturas con el tipo de criatura Uro, lo que incluye (pero no está limitado a) la carta de Era Glacial llamada Uro.

Mártires

La colección Ola de frío presenta un ciclo de Mártires. Cada uno tiene una habilidad cuyo coste incluye mostrar cartas de tu mano.

Mártir de las cenizas

{R}

Criatura -- Chamán humano

1/1

{2}, mostrar X cartas rojas de tu mano, sacrificar la Mártir de las cenizas: La Mártir de las cenizas hace X puntos de daño a cada criatura sin la habilidad de volar.

* Cada carta mostrada para pagar el coste permanece mostrada hasta que la habilidad deja la pila.

* Una carta que ya está mostrada por otro coste o por un efecto puede mostrarse para pagar este coste.

* Si una de las cartas que está mostrada para pagar el coste deja la mano de su propietario antes de que la habilidad se resuelva, deja de estar mostrada, pero el valor de X no es afectado.

Cartas de "doble arrojar"

Un ciclo de cartas de Ola de frío te permite remover del juego dos cartas de un color específico de tu mano en vez de pagar sus costes de maná.

Requisar

{5}{U}{U}

Instantáneo

Puedes remover del juego dos cartas azules de tu mano en lugar de pagar el coste de maná de Requisar.

Gana el control del hechizo objetivo que no sea de criatura. Puedes elegir nuevos objetivos para él. (Si ese hechizo es un artefacto o encantamiento, el permanente entra en juego bajo tu control.)

* Puedes pagar el coste alternativo en lugar de pagar el coste de maná de la carta. Cualquier coste adicional se paga normalmente.

* Pagar el coste alternativo no modifica cuándo puedes jugar el hechizo. Un hechizo de criatura que pagas de esta manera, por ejemplo, sólo puede jugarse durante tu fase principal mientras la pila está vacía.

* Si no tienes dos cartas del color correcto en tu mano, no puedes elegir jugar el hechizo usando el coste alternativo.

* No puedes remover una carta de tu mano para pagar por sí misma. En el momento en que deberías pagar costes, esa carta está en la pila, no en tu mano.

"Viajes lentos"

Como un viaje al pasado al bloque `_Era Glacial_`, algunas cartas de `_Ola de frío_` dicen "roba una carta al comienzo del mantenimiento del próximo turno". Estas cartas preparan una habilidad disparada retrasada que se dispara al comienzo del próximo turno. No importa de quién es el turno.

Furia balduviana

{X}{R}

Instantáneo

La criatura atacante objetivo obtiene +X/+0 hasta el final del turno. Roba una carta al comienzo del mantenimiento del próximo turno.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Abismos oscuros

Tierra nevada legendaria

Los Abismos oscuros entran en juego con diez contadores de hielo sobre ellos.

{3}: Remueve un contador de hielo de los Abismos oscuros.

Cuando los Abismos oscuros no tengan contadores de hielo sobre ellos, sacrifícalos. Si lo haces, pon en juego una ficha de criatura legendaria indestructible Avatar negra 20/20 llamada Marit Lage.

* Los Abismos oscuros son una tierra sin habilidad de maná.

* La última habilidad de los Abismos oscuros es un disparo de estado. No se disparará nuevamente mientras la habilidad esté en la pila, pero si la habilidad es contrarrestada y los Abismos oscuros todavía están en juego sin contadores de hielo, se disparará de nuevo inmediatamente.

Amparo del invierno

{2}{W}

Encantamiento nevado

Mantenimiento acumulativo {S} ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

Si una criatura fuera a hacer daño de combate a una o más criaturas que controlas o a ti, prevén X de ese daño, donde X es la cantidad de contadores de edad sobre el Amparo del invierno.

{S}: Pon un contador de edad sobre el Amparo del invierno.

* El efecto de reemplazo del Amparo del invierno previene el daño de combate que las criaturas te harían a ti y le harían a las criaturas atacantes o bloqueadoras que controlas.

* Si varias criaturas fueran a hacer daño de combate a ti y a tus criaturas al mismo tiempo, esto previene X de ese daño que sería hecho por cada una de ellas. Esta prevención se aplica criatura por criatura. Por ejemplo, si el Amparo del invierno tiene dos contadores de edad y estás siendo atacado por una 1/1 no bloqueada y por una 4/4 no bloqueada,

esto prevendrá 2 puntos de daño de combate hechos por cada una de ellas. Todo el daño de la 1/1 será prevenido, y 2 puntos de daño de la 4/4 serán prevenidos, así que recibirán 2 puntos de daño.

* Si una criatura tiene la habilidad de dañar dos veces, el Amparo del invierno previene X puntos de daño de combate que haría durante cada uno de los pasos de daño de combate.

* Si el daño de combate de una criatura se asigna a varios receptores (por ejemplo, si tiene la habilidad de arrollar y es bloqueada por dos criaturas y el daño es asignado a cada una de esas criaturas y a ti), tú decides cómo dividir el efecto de prevención. Puedes prevenir daño que se le haría a la primera criatura, a la segunda criatura y/o a ti, mientras la cantidad total de daño de esa criatura que sería prevenido es X.

Ancestro protector

{1}{G}

Criatura -- Pueblo arbóreo

5/5

Arrolla.

Mantenimiento acumulativo--Pon un contador +1/+1 sobre una criatura que controla un oponente. (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

* Si ningún oponente controla una criatura, no puedes pagar el mantenimiento y debes sacrificar el Ancestro protector.

* Puedes elegir una criatura distinta para ponerle cada contador, pero también puedes elegir la misma criatura varias veces. Las criaturas no tienen por qué ser controladas por el mismo oponente.

* Las criaturas que no pueden ser objetivo de habilidades igual pueden recibir contadores +1/+1 de la habilidad de mantenimiento acumulativo del Ancestro protector porque ésta no las hace objetivo. Lo mismo vale para las criaturas con protección contra verde o contra cualquier cualidad del Ancestro protector.

Araña tela escarchada

{2}{G}

Criatura nevada -- Araña

1/3

La Araña tela escarchada puede bloquear como si tuviera la habilidad de volar.

Siempre que la Araña tela escarchada bloquee a una criatura con la habilidad de volar, pon un contador +1/+1 sobre la Araña tela escarchada al final del combate.

* Si la Araña tela escarchada bloquea a una criatura con la habilidad de volar que sea suficientemente fuerte como para matarla, morirá antes de recibir el contador +1/+1.

* Si la Araña tela escarchada bloquea a más de una criatura con la habilidad de volar durante el mismo combate, su habilidad se disipará varias veces.

Arcum Dagsson

{3}{U}

Criatura legendaria -- Artífice humano

2/2

{T}: El controlador de la criatura artefacto objetivo la sacrifica. Ese jugador puede buscar en su biblioteca una carta de artefacto que no sea criatura, ponerla en juego y barajar su biblioteca.

* La habilidad de Arcum Dagsson hace objetivo a una criatura artefacto, no al controlador de una.

* La habilidad de Arcum Dagsson puede hacer objetivo a cualquier permanente que sea tanto un artefacto como una criatura, como unos Osos pardos mientras haya una Red de micosintético en juego.

Búho pluma escarchada

{5}{U}{U}

Criatura nevada -- Ave

/

Vuela.

Tanto la fuerza como la resistencia del Búho pluma escarchada son iguales al número de permanentes nevados en juego.

{1}{S}: Pon un contador de hielo sobre el permanente objetivo.

Los permanentes con contadores de hielo sobre ellos son nevados.

* La última habilidad del Búho pluma escarchada afecta a todos los permanentes con contadores de hielo sobre ellos, sin importar si fue él quien puso los contadores de hielo sobre ellos o no.

Caballero celeste de Tresserhorn

{5}{B}{B}

Criatura -- Caballero zombie

5/3

Vuela.

Prevén todo el daño que fuera a ser hecho al Caballero celeste de Tresserhorn por criaturas que dañan primero.

* El daño que fuera a ser hecho al Caballero celeste de Tresserhorn por criaturas con la habilidad de dañar dos veces se realiza normalmente.

* Todo el daño (no sólo el daño de combate y no sólo el daño de combate de dañar primero) que fuera a ser hecho al Caballero celeste de Tresserhorn por criaturas que dañan primero es prevenido.

* El daño que fuera a ser hecho al Caballero celeste de Tresserhorn por una criatura que gana la habilidad de dañar primero mientras el daño está en la pila es prevenido.

* El daño de combate de una criatura que ya no está en juego que fuera a ser hecho al Caballero celeste de Tresserhorn es prevenido si esa criatura tenía la habilidad de dañar primero cuando dejó el juego.

Cerdo cimarrón lanudo

{2}{W}{W}

Criatura -- Bestia

7/7

El Cerdo cimarrón lanudo entra en juego con tres contadores de hielo sobre él.

Mientras el Cerdo cimarrón lanudo tenga un contador de hielo sobre él, tiene la habilidad de defensor y cualquier daño de combate que fuera a hacer es prevenido.

Siempre que el Cerdo cimarrón lanudo bloquee, remueve un contador de hielo de él.

* Tener un contador de hielo no previene el daño de combate que fuera a ser hecho al Cerdo cimarrón lanudo.

* La tercera vez que el Cerdo cimarrón lanudo bloquee se removerá su último contador de hielo, lo que significa que el daño de combate que haga ese combate no será prevenido.

Cetro del bufón

{3}

Artefacto

Cuando el Cetro del bufón entre en juego, remueve del juego boca abajo las primeras cinco cartas de la biblioteca del jugador objetivo. Puedes mirar esas cartas mientras permanezcan removidas del juego.

{2}, {T}, pon en el cementerio de su propietario una carta removida del juego con el Cetro del bufón: Contrarresta el hechizo objetivo si tiene el mismo nombre que esa carta.

* Puedes ver las cartas que están removidas del juego con el Cetro del bufón, pero nadie más puede.

* Como las cartas que están removidas del juego no están ocultas para ti, puedes elegir cuál poner en el cementerio de su propietario cuando activas la segunda habilidad.

* Cuando se activa la segunda habilidad del Cetro del bufón, cualquiera de las cartas removidas puede ser puesta en el cementerio de su propietario, y cualquier hechizo puede hacerse objetivo, ya sea que la carta y el hechizo tengan el mismo nombre o no. Si no tienen el mismo nombre, el efecto no hace nada. El controlador del hechizo y el propietario de la carta puesta en el cementerio de esta manera pueden ser distintos.

* Si se juega una mitad de una carta partida (por ejemplo, Golpear), y tu pones una de esas cartas partidas en el cementerio de su propietario con el Cetro del bufón (por ejemplo, Golpear/Correr), el hechizo será contrarrestado.

Contrapesar

{U}{U}

Encantamiento

Siempre que un oponente juegue un hechizo, puedes mostrar la carta superior de tu biblioteca. Si lo haces, contrarresta ese hechizo si tiene el mismo coste de maná convertido que la carta mostrada.

* Si un oponente juega un hechizo con X en su coste de maná, el coste de maná convertido de ese hechizo toma en cuenta el valor de X. Si muestras una carta con X en su coste de maná, X es 0. Por ejemplo, si tu oponente juega Lllamarada con X=1, Contrapesar contrarrestará ese hechizo si muestras una carta con coste de maná convertido 2, pero no lo contrarrestará si muestras otra Lllamarada.

* Si un oponente juega una mitad de una carta partida (por ejemplo, Golpear), y muestras una carta partida donde una mitad tiene el mismo coste de maná convertido (por ejemplo, Golpear/Correr o Enfrentar/Cumplir), Contrapesar contrarrestará ese hechizo.

Despierta hielo balduviano

{2}{U}

Criatura -- Hechicero humano

1/1

{U}, {T}: La tierra nevada objetivo se convierte en una criatura Elemental azul 2/2 con la habilidad de volar. Sigue siendo una tierra.

* El efecto del Despierta hielo balduviano no tiene duración. La tierra nevada es una criatura mientras esté en juego.

* Si la tierra afectada pierde luego el supertipo nevado, el efecto del Despierta hielo balduviano no termina. La tierra sigue siendo una criatura.

Desvanecerse en la memoria

{2}{W}{U}

Instantáneo

Remueve del juego la criatura objetivo. Tú robas una cantidad de cartas igual a la fuerza de esa criatura. Al comienzo de tu próximo mantenimiento, regresa al juego esa carta bajo el control de su propietario. Si lo haces, descarta una cantidad de cartas igual a su resistencia.

* Desvanecerse en la memoria sólo se fija en la fuerza de una criatura justo antes de que deje el juego y su resistencia justo después de que vuelve al juego. Por ejemplo, si haces objetivo a un Cultivo hidropónico vigeano con dos contadores +1/+1 sobre él, robarás dos cartas, luego cuando el Cultivo regrese al juego con cinco contadores +1/+1, descartarás cinco cartas.

* Si la criatura removida del juego con Desvanecerse en la memoria nunca regresa al juego (por ejemplo porque era una ficha de criatura), no descartarás cartas.

* Si la criatura removida del juego con Desvanecerse en la memoria no era una carta de criatura (por ejemplo, si era un Arado de guerra gruul animado), esa carta igual volverá al juego, pero no como una criatura. Como la carta que vuelve al juego no tiene resistencia, no descartas cartas.

Dragón escama escarchada

{5}{R}{R}

Criatura nevada -- Dragón

5/5

Vuela.

{2}{S}: Gira la criatura objetivo y pon un contador de hielo sobre ella.
({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

Las criaturas con contadores de hielo sobre ellas no enderezan durante los pasos de enderezar de sus controladores.

* La última habilidad del Dragón escama escarchada afecta a todos los permanentes con contadores de hielo sobre ellos, sin importar si fue él quien puso los contadores de hielo sobre ellos o no.

Elemental de fuego profundo

{4}{B}{R}

Criatura -- Elemental

4/4

{X}{X}{1}: Destruye el artefacto o criatura objetivo con coste de maná convertido igual a X.

* Por ejemplo, para que el Elemental de fuego profundo destruya una criatura con coste de maná convertido de 4 tienes que pagar {4}+{4}+{1} = {9}.

Esfinge irritante

{1}{U}{U}

Criatura -- Esfinge

4/4

Vuela.

Mantenimiento acumulativo--Descartar una carta. (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

Cuando la Esfinge irritante vaya a un cementerio desde el juego, roba una carta por cada contador de edad sobre ella.

* Si la Esfinge irritante tiene más contadores de edad sobre ella que las cartas que tienes en tu mano, no puedes pagar su mantenimiento y debes sacrificarla.

Espectro de la ventisca

{2}{U}{B}

Criatura nevada -- Espectro

2/3

Vuela.

Siempre que el Espectro de la ventisca haga daño de combate a un jugador, elige uno: Ese jugador regresa un permanente que controla a la mano de su propietario; o ese jugador descarta una carta.

* Eliges el modo cuando pones en la pila la habilidad disparada del Espectro de la ventisca.

* Si se elige el primer modo del Espectro de la ventisca, el jugador defensor elige el permanente para regresar a su mano cuando la habilidad se resuelve.

* El segundo modo del Espectro de la ventisca puede elegirse incluso si la mano del jugador defensor está vacía.

Espejo de hielo de adivinación

Tierra nevada

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{1}{S}, {T}: Mira la primera carta de tu biblioteca. Si es una carta nevada, puedes mostrarla y ponerla en tu mano. ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

* Si la carta no es nevada, no puedes mostrarla. Si la carta es nevada, no tienes por qué mostrarla. Una carta no mostrada permanece en la parte superior de tu biblioteca.

Espíritu de la piedra superior

{4}{R}{R}

Criatura -- Espíritu elemental

4/4

El Espíritu de la piedra superior no puede ser bloqueado por criaturas con la habilidad de volar.

{2}{R}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo obtiene +0/+2 y gana "{R}: Esta criatura obtiene +1/+0 hasta el final del turno".

* Las criaturas que pueden bloquear como si tuvieran la habilidad de volar no pueden bloquear al Espíritu de la piedra superior.

* Después de que se juega la habilidad activada del Espíritu de la piedra superior, la criatura afectada gana una habilidad activada que sólo puede jugar el controlador de la criatura.

Fin de la hibernación

{4}{G}

Encantamiento

Mantenimiento acumulativo {1}

Siempre que pagues el mantenimiento acumulativo del Fin de la hibernación, puedes buscar en tu biblioteca una carta de criatura con coste de maná convertido igual a la cantidad de contadores de edad sobre el Fin de la hibernación y ponerla en juego. Si lo haces, baraja tu biblioteca.

* El coste de maná convertido de la criatura que encuentras debe ser exactamente igual a la cantidad de contadores de edad sobre el Fin de la hibernación.

Flujo termal

{U}

Instantáneo

Elige uno: El permanente objetivo no nevado se convierte en nevado hasta el final del turno; o el permanente nevado objetivo no es nevado hasta el final del turno.

Roba una carta al comienzo del mantenimiento del próximo turno.

* El Flujo termal agrega o remueve el supertipo nevado de un permanente. Agregar o remover un supertipo no afecta los otros tipos, supertipos o subtipos que pueda tener el permanente.

Forma del Wíitigo

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

Encantamiento -- Aura

Encantar criatura.

Cuando la Forma del Wíitigo entre en juego, pon seis contadores +1/+1 sobre la criatura encantada.

Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador +1/+1 sobre la criatura encantada si atacó o bloqueó desde tu último mantenimiento. De lo contrario, remueve un contador +1/+1 de ella.

* Si la Forma del Wíitigo deja el juego pero la criatura no, los contadores +1/+1 permanecen en la criatura.

Furia de la horda

{5}{R}{R}

Conjuro

Puedes remover del juego dos cartas rojas de tu mano en lugar de pagar el coste de maná de la Furia de la horda.

Endereza todas las criaturas que atacaron este turno. Después de esta fase principal, hay una fase de combate adicional seguida de una fase principal adicional.

* Si de alguna manera no es la fase principal cuando se resuelve la Furia de la horda, todo lo que hace es enderezar todas las criaturas que atacaron ese turno. No se crean nuevas fases.

Garganta del vacío

{4}{B}{B}

Criatura -- Horror

4/5

Arrolla.

Si otra criatura fuera a ser puesta en un cementerio desde el juego, en vez de eso, remuévela del juego.

Pon una carta removida del juego con la Garganta del vacío en el cementerio de su propietario: La Garganta del vacío obtiene +2/+2 hasta el final del turno.

* Si la Garganta del vacío y otra criatura fueran a ir al cementerio del juego en el mismo momento, la Garganta del vacío va a tu cementerio y la otra criatura es removida del juego.

Grilletes gélidos

{W}

Encantamiento nevado -- Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada no puede bloquear y no pueden jugarse sus habilidades activadas.

{S}: La criatura encantada gana la habilidad de defensor hasta el final del turno. ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

* Los Grilletes gélidos no detienen las habilidades estáticas o las habilidades disparadas. Tampoco evitará que la criatura ataque a menos que la criatura encantada reciba la habilidad de defensor antes de que se declaren atacantes.

Guardabosque de la Orden del Enebro

{3}{G}{W}

Criatura -- Caballero humano

2/4

Siempre que otra criatura entre en juego bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre esa criatura y un contador +1/+1 sobre el Guardabosque de la Orden del Enebro.

* La criatura no entra en juego con un contador +1/+1 sobre ella. Entra en juego, luego la habilidad se dispara. Si esa criatura o el Guardabosque de la Orden del Enebro deja el juego antes de que se resuelva la habilidad, la otra criatura todavía recibe el contador +1/+1.

Haakon, azote de Stromgald

{1}{B}{B}

Criatura legendaria -- Caballero zombie

3/3

Puedes jugar a Haakon, azote de Stromgald desde tu cementerio, pero desde ningún otro sitio.

Mientras Haakon esté en juego, puedes jugar cartas de Caballero desde tu cementerio.

Cuando Haakon vaya a un cementerio desde el juego, pierdes 2 vidas.

* Haakon no puede ser jugado de tu mano. No puede ser jugado desde ninguna otra zona excepto desde tu cementerio, incluso si un efecto como el de Hurtahechizos o Vasija de la musa te permitieran hacerlo.

* Mientras Haakon está en tu cementerio, puedes jugarlo. Esto sigue las reglas normales de cuándo y cómo jugar un hechizo de criatura; la única diferencia es desde qué zona se está jugando a Haakon. El hechizo va a la pila. Debes pagar el coste de maná de Haakon y cualquier coste adicional aplicable. Lo mismo se aplica para las cartas de Caballero que juegas desde tu cementerio mientras Haakon está en juego.

Heraldo de Leshrac

{6}{B}

Criatura -- Avatar

2/4

Vuela.

Mantenimiento acumulativo--Gana el control de una tierra que no controlas.

El Heraldo de Leshrac obtiene +1/+1 por cada tierra que controlas pero que no eres propietario.

Cuando el Heraldo de Leshrac deje el juego, cada jugador gana el control de cada tierra de la cual es propietario que tú controlas.

* Cuando la habilidad del mantenimiento acumulativo del Heraldo de Leshrac se resuelve, si la cantidad de tierras en juego que no controlas es mayor que la cantidad de contadores de edad sobre él, no puedes pagar su mantenimiento acumulativo y debes sacrificarlo.

* Debes elegir una tierra distinta que no controles para cada contador de edad sobre el Heraldo de Leshrac. De otro modo, tratarás de ganar el control de una tierra que *sí* controlas en la mitad de estar pagando el coste y deberás retroceder.

* La habilidad de deja-el-juego del Heraldo de Leshrac afecta todas las tierras que controlas pero de las que no eres propietario, no sólo las que controlas por el efecto del Heraldo de Leshrac. Por ejemplo, si ganaste el control de una tierra de un oponente con Anexar, su propietario recuperará el control de esa tierra. Anexar permanecerá anexado a ella, pero su efecto será anulado.

Lovisa Ojosfríos

{3}{R}{R}

Criatura legendaria -- Señor humano

3/3

Los Bárbaros, Guerreros y Berserkers obtienen +2/+2 y tienen la habilidad de prisa.

* Cada criatura con al menos uno de esos subtipos obtiene +2/+2 por la habilidad de Lovisa Ojosfríos, sin importar cuántos de esos subtipos tengan. Por ejemplo, un Últimus nebuliforme 3/3 se convertirá en 5/5, no en 9/9.

Minotauro karplusano

{2}{R}{R}

Criatura -- Guerrero minotauro

3/3

Mantenimiento acumulativo--Lanza una moneda a cara o cruz.

Siempre que ganes un lanzamiento, el Minotauro karplusano hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo.

Siempre que pierdas un lanzamiento, el Minotauro karplusano hace 1 punto de daño a la criatura o jugador objetivo que elija un oponente.

* Las reglas para lanzar una moneda han cambiado. Ahora tu ganas o pierdes un lanzamiento sólo si *tu* lanzaste la moneda. Si tu oponente pierde un lanzamiento, eso ya no significa que tu ganaste ese lanzamiento. Sólo los lanzamientos ocasionados por cartas que dicen "gana" y/o "pierde" en algún lado tienen un ganador y un perdedor.

* Si un hechizo o habilidad usa un lanzamiento de moneda para determinar qué sucede en un resultado según sea cara o ceca, el jugador que hace el lanzamiento no elige "cara" o "ceca". Esos lanzamientos no tienen un ganador o un perdedor.

* Cuando la habilidad de mantenimiento acumulativo del Minotauro karplusano se resuelve, o bien haces una cantidad de lanzamientos igual a

la cantidad de contadores de edad sobre él o lo sacrificas. Una vez que comienzas a lanzar, no puedes detenerte; debes continuar hasta que todos los lanzamientos se hayan realizado. Si lanzas una moneda, eliges cara o ceca para cada lanzamiento. Cada vez que aciertes se dispara la segunda habilidad del Minotauro. Cada vez que no aciertes, se dispara la tercera habilidad del Minotauro. Los disparos esperan hasta que termines de lanzar, luego van a la pila en el orden que elijas. Cada uno puede tener un objetivo distinto.

* Las dos últimas habilidades del Minotauro se dispararán siempre que ganes o pierdas un lanzamiento de moneda. Por ejemplo, si juegas Sutura en el tiempo, una de las habilidades del Minotauro se disparará.

Muro de astillas

{1}{W}

Criatura nevada -- Muro

1/8

Defensor, vuela.

Mantenimiento acumulativo--Un oponente gana 1 vida. (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

* Cuando pagas el mantenimiento acumulativo del Muro de astillas, puedes elegir un oponente distinto para cada contador de edad, o puedes elegir el mismo oponente varias veces.

Núcleo de magma

{2}{R}{R}

Encantamiento

Mantenimiento acumulativo {1} (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

Al final de tu turno, el Núcleo de magma hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier número de criaturas objetivo, donde X es el número de contadores de edad sobre él.

* El daño se divide cuando la habilidad del Núcleo de magma se dispara. Aumentar o disminuir el número de contadores de edad después de que la habilidad se disparó pero antes de que se resuelva no tiene efecto sobre la cantidad de daño que se hace.

* Si el Núcleo de magma no tiene contadores de edad sobre él, la única cantidad de objetivos que puede tener la habilidad es cero.

* Si el Núcleo de magma tiene al menos un contador de edad, la cantidad de objetivos debe ser al menos uno y como máximo X. Se debe asignar a cada objetivo al menos 1 punto de daño.

* El efecto del Núcleo de magma es obligatorio. Al final del turno, si las únicas criaturas en juego son tuyas, debes hacer que el Núcleo de magma le haga daño al menos a una de ellas.

Peletero trasgo

{1}{R}

Criatura -- Guerrero trasgo

2/2

Prevén todo el daño que fuera a hacer el Peletero trasgo a criaturas nevadas.

* Si el Peletero trasgo asigna daño de combate a una criatura nevada, o se juega un hechizo o habilidad que podría hacer que el Peletero trasgo haga daño a una criatura nevada, y el Peletero trasgo deja el juego antes de que se resuelva, el daño no será prevenido.

Piedra monotónica

{5}

Artefacto legendario

Los hechizos que controlas tienen ondear 4. (Siempre que juegues un hechizo, puedes mostrar las primeras cuatro cartas de tu biblioteca. Puedes jugar cualquier carta mostrada con el mismo nombre que el hechizo sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca.)

* Si juegas un hechizo que ya tiene la habilidad de ondear (como por ejemplo Llama pulsante, que tiene ondear 4) mientras la Piedra monotónica está en juego, ambas habilidades de ondear se dispararán por separado. Asumiendo que eliges hacer todas las acciones de "puedes", cuando la primera copia de ondear se resuelva, puedes mostrar las primeras cuatro cartas de tu biblioteca, jugar todas las Llamas pulsantes, y poner el resto de las cartas en el fondo de tu biblioteca. Cualquier nueva Llama pulsante está en la pila encima de la otra copia de ondear, así que se resolverá a continuación. Cada una de ellas tiene dos copias de ondear, que se dispara por separado, y el proceso continúa hasta que todas las habilidades de ondear dejen de mostrar Llamas pulsantes.

* Si juegas una mitad de una carta partida (por ejemplo, Golpear) y muestras otra de esas cartas partidas cuando la habilidad de ondear se resuelve (Por ejemplo Golpear//Correr), puedes jugar cualquier mitad de la carta partida (Golpear o Correr) sin pagar su coste de maná.

Requisar

{5}{U}{U}

Instantáneo

Puedes remover del juego dos cartas azules de tu mano en lugar de pagar el coste de maná de Requisar.

Gana el control del hechizo objetivo que no sea de criatura. Puedes elegir nuevos objetivos para él. (Si ese hechizo es un artefacto o encantamiento, el permanente entra en juego bajo tu control.)

* Si ganas el control de un hechizo instantáneo o conjuro con Requisar, igual irá al cementerio de su propietario cuando se resuelva.

* Una vez que Requisar se resuelve, ganas el control del hechizo hecho objetivo. Cualquier mención de "tú" (o verbos en segunda persona) en ese hechizo ahora se refieren a ti, "un oponente" se refiere a uno de tus oponentes, etcétera. El cambio de control sucede antes de que se elijan los nuevos objetivos, así que cualquier restricción de objetivo como "opponente objetivo" o "criatura objetivo que controlas" ahora se aplica referida a ti, no al controlador original del hechizo. Puedes cambiar

esos objetivos para que sean legales referidos a ti o, si esos son los únicos objetivos del hechizo, éste será contrarrestado en su resolución por tener objetivos ilegales. Cuando el hechizo se resuelve, ningún objetivo ilegal es afectado por él y tú tomas las decisiones que pida el hechizo.

* Puedes cambiar cualquiera de los objetivos del hechizo. Si cambias un objetivo, debes elegir un objetivo legal para el hechizo. Si no puedes, debes dejar el mismo objetivo (incluso si ahora es ilegal).

* Si el hechizo hecho objetivo tiene una habilidad disparada que lo copia (por ejemplo, reproducir o tormenta), las copias serán controladas por el jugador que jugó el hechizo.

Saurio con crías

{2}{G}{G}

Criatura -- Lagarto

4/4

Al final de cada turno, cada jugador gana el control de todos los permanentes que no sean fichas de los que es propietario.

* Si un permanente está encantado con un aura como Confiscar cuando la habilidad del Saurio con crías se resuelve, el propietario del permanente encantado volverá a ganar el control de él. El aura no será removida. El aura seguirá siendo controlada por su propietario, pero su efecto será anulado.

Señor de la guerra balduviano

{3}{R}

Criatura -- Bárbaro humano

3/2

{T}: Remueve del combate la criatura bloqueadora objetivo. Las criaturas a las que bloqueaba que ninguna otra criatura bloqueó este combate se convierten en no bloqueadas, luego bloquea a una criatura atacante de tu elección. Juega esta habilidad sólo durante el paso de declarar bloqueadores.

* La habilidad del Señor de la guerra balduviano puede ser jugada durante el turno de cualquier jugador.

* Sólo pueden hacerse elecciones de bloqueo legales. Por ejemplo, una criatura sin la habilidad de volar no puede bloquear a una criatura que vuela de esta manera. O, si la criatura bloqueadora objetivo estaba bloqueando a un Elfo burlón, el Señor de la guerra balduviano puede remover al bloqueador del combate, pero tendrá que bloquear al Elfo burlón nuevamente.

* Si la criatura hecha objetivo no puede bloquear legalmente a ninguna criatura atacante en este momento (por ejemplo, no tiene la habilidad de volar y la criatura a la que estaba bloqueando originalmente ganó la habilidad de volar durante el paso de declarar bloqueadores), esa criatura simplemente es removida del combate y no bloquea.

* La criatura hecha objetivo que es removida del combate puede luego bloquear a la criatura atacante que estaba bloqueando originalmente. Si lo hace, esa criatura ya no estará más no bloqueada.

* Si una criatura atacante se convierte en no bloqueada de esta manera y permanece no bloqueada, hará su daño de combate al jugador defensor. Las habilidades que dicen "Cuando esta criatura ataca y no es bloqueada" se dispararán.

* Si la criatura hecha objetivo tiene una habilidad "Cuando esta criatura bloquea", esta se disparará cuando la habilidad del Señor de la guerra balduviano se resuelva y la criatura bloquee nuevamente.

* Si una criatura atacante tiene una habilidad que se dispara "Cuando esta criatura es bloqueada", se dispara cuando una criatura la bloquea por la habilidad del Señor de la guerra sólo si no estaba bloqueada en ese momento.

* Si una criatura atacante tiene una habilidad "Cuando esta criatura es bloqueada por [una criatura]", esta se dispara cuando una criatura bloquea por la habilidad del Señor de la guerra.

* La criatura atacante se convertirá en no bloqueada sólo si la criatura hecha objetivo era la única que la bloqueaba este combate, incluso si todas las otras criaturas que la estaban bloqueando ya no están en juego o ya no la están bloqueando (incluso aquellas removidas por las habilidades de otros Señores de la guerra balduvianos).

Serpiente relámpago

{X}{R}

Criatura -- Serpiente elemental

2/1

Arrolla, prisa.

La Serpiente relámpago entra en juego con X contadores +1/+0 sobre ella. Al final del turno, sacrifica la Serpiente relámpago.

* Si la Serpiente relámpago entra en juego sin que se pague X porque un efecto la pone en juego o un efecto te permite jugarla sin pagar su coste de maná, entonces X es 0.

Sierpe panglacial

{5}{G}{G}

Criatura -- Sierpe

9/5

Arrolla.

Mientras estás buscando en tu biblioteca, puedes jugar la Sierpe panglacial desde tu biblioteca.

* La habilidad de la Sierpe panglacial funciona sólo mientras estás buscando en tu biblioteca. El efecto que hace que busques debe decir "busca" y "biblioteca", y necesitas estar mirando tu biblioteca para que esto funcione. (Ejemplos de efectos que te permiten jugar la Sierpe panglacial: Crecimiento exuberante, Regalos no entregados. Ejemplos de efectos que no te permiten: Soborno, Búho sabio.)

* Jugar la Sierpe panglacial mientras buscas en tu biblioteca sigue todas las reglas normales para jugar un hechizo de criatura, excepto por cuándo jugarlo (jugar la Sierpe de esta manera siempre se hace durante la resolución de otro hechizo o habilidad) y desde qué zona se juega la Sierpe. El hechizo va a la pila. Debes pagar el coste de maná de la Sierpe y cualquier coste adicional aplicable, lo que significa que puedes jugar habilidades de maná mientras estás jugando la Sierpe mientras buscas en tu biblioteca.

* Una vez que juegas la Sierpe panglacial, sigues con el efecto donde lo dejaste. Cuando el efecto de búsqueda termina de resolverse, el jugador activo recibe prioridad con la Sierpe panglacial en la pila. Cualquier habilidad que se dispara cuando se juega el hechizo va a la pila ahora.

* Si tienes suficiente maná, puedes jugar varias Sierpes panglaciales durante un único efecto de búsqueda.

* Una Sierpe panglacial que juegas mientras buscas en tu biblioteca no puede ser encontrada por el efecto de búsqueda.

Sobreviviente de los Invisibles

{2}{U}

Criatura -- Hechicero humano

2/1

Mantenimiento acumulativo {2} (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

{T}: Roba dos cartas, luego pon una carta de tu mano en la parte superior de tu biblioteca.

* Si no robas una carta porque todos los robos fueron reemplazados (por ejemplo con la habilidad de dragar), igual debes poner una carta de tu mano en la parte superior de tu biblioteca.

Soldado raso jötun

{1}{W}

Criatura -- Soldado gigante

4/4

Mantenimiento acumulativo--Pon dos cartas de un mismo cementerio en el fondo de la biblioteca de su propietario. (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

* Al pagar el mantenimiento acumulativo del Soldado raso jötun, puedes elegir un cementerio distinto para cada contador de edad. Por ejemplo, si tiene tres contadores de edad, puedes poner cuatro cartas de tu cementerio en el fondo de tu biblioteca y dos cartas del cementerio de tu oponente en el fondo de su biblioteca. Sin embargo, no puedes poner cinco cartas de tu cementerio en el fondo de tu biblioteca y una carta del cementerio de tu oponente en el fondo de su biblioteca.

Sonar la llamada

{2}{G}

Conjuro

Pon en juego una ficha de criatura Lobo verde 1/1 con "Esta criatura obtiene +1/+1 por cada carta Sonar la llamada en cada cementerio".

* Si Sonar la llamada se resuelve mientras todos los cementerios están vacíos, primero se crea una ficha 1/1, luego Sonar la llamada va a tu cementerio, lo que hace a la ficha 2/2. Aunque la ficha es momentáneamente 1/1, los efectos basados en estado no se verifican hasta después de que la carta de Sonar la llamada usada para crear la ficha esté en el cementerio. Por ejemplo, si la Noche de la traición de las almas está en juego, el Lobo será momentáneamente 0/0. Para el momento en que se verifiquen los efectos basados en estado, será 1/1, por lo que permanecerá en juego.

Tamanoa

{R}{G}{W}

Criatura -- Espiritu

2/4

Siempre que una fuente que no sea criatura que controles haga daño, gana esa cantidad de vida.

* Una "fuente que no sea criatura" es una fuente que no tiene el tipo criatura. Si una carta de criatura que no está en juego hace daño (por ejemplo, un Incinerador palmagema ciclado), la habilidad de Tamanoa no se disparará.

* La habilidad de Tamanoa se dispara sin importar quién recibe el daño: otro jugador, una criatura o incluso tu. Si una fuente que no sea criatura que controlas te hace daño y eso te pone en 0 vidas o menos, perderás el juego antes de que la habilidad de Tamanoa pueda resolverse.

Titán de Rónom

{4}{G}

Criatura -- Bestia

5/6

Protección contra nevado.

Mantenimiento acumulativo {1} (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

* El Titán de Rónom no puede ser objetivo de hechizos nevados (aunque no haya instantáneos o conjuros nevados) o habilidades de fuentes nevadas, no puede ser encantado por auras nevadas y no puede ser equipado por equipo nevado (aunque no haya ninguno), no puede ser bloqueado por criaturas nevadas y todo el daño que se le fuera a hacer de fuentes nevadas es prevenido.

Tragaalmas pirexiano

{3}

Criatura artefacto nevada -- Constructo

8/8

Mantenimiento acumulativo--Sacrificar una criatura. (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego

sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

* Cuando se resuelve la habilidad de mantenimiento acumulativo del Tragaalmas pirexiano, debes o bien sacrificar una criatura distinta por cada contador de edad sobre el Tragaalmas pirexiano o bien sacrificarlo. También puedes sacrificarlo a él mismo para pagar su propio mantenimiento.

Trenza de fuego

{1}{R}

Encantamiento

Mantenimiento acumulativo--Agrega {R} a tu reserva de maná. (Al comienzo de tu mantenimiento, pon un contador de edad sobre este permanente, luego sacrifícalo a menos que pagues su coste de mantenimiento por cada contador de edad sobre él.)

* La Trenza de fuego es una carta poco común. "Agrega {R} a tu reserva de maná" es un coste. Este encantamiento no hace nada salvo agregar cantidades crecientes de maná a tu reserva durante tu mantenimiento. Cualquiera de estos manás que no se gaste durante tu fase inicial (o sea, durante el resto de tu mantenimiento y durante tu paso de robar) causará quemadura de maná.

Tormenta de relámpagos

{1}{R}{R}

Instantáneo

La Tormenta de relámpagos hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo, donde X es 3 más el número de contadores de carga sobre ella. Descartar una carta de tierra: Pon dos contadores de carga sobre la Tormenta de relámpagos. Puedes elegir un nuevo objetivo para ella. Cualquier jugador puede jugar esta habilidad pero sólo si la Tormenta de relámpagos está en la pila.

* La Tormenta de relámpagos tiene una habilidad activada que puede jugarse sólo mientras el hechizo está en la pila. Cualquier jugador puede jugar esa habilidad. Cuando se juega la habilidad, va a la pila encima de la Tormenta de relámpagos. Cuando la habilidad se resuelve, se afecta el hechizo de la Tormenta de relámpagos.

* Cuando juegas la Tormenta de relámpagos, inmediatamente puedes jugar su habilidad ya que tienes prioridad. Si no lo haces, y todos los otros jugadores pasan, el hechizo se resolverá. No recibirás prioridad nuevamente -- y no tendrás otra oportunidad de jugar su habilidad -- a menos que alguien más juegue la habilidad activada de la Tormenta de relámpagos o algún otro hechizo o habilidad.

* Después de que una copia de la habilidad activada de la Tormenta de relámpagos se resuelve, el jugador activo (no el controlador de la Tormenta de relámpagos) recibe prioridad.

* Cuando se resuelve la habilidad activada de la Tormenta de relámpagos, si no hay otros objetivos legales para elegir para el hechizo de la Tormenta de relámpagos, debes dejar el mismo objetivo, incluso si ahora es un objetivo ilegal.

* Cuando la Tormenta de relámpagos deje la pila, sus contadores de carga desaparecen.

Uros cuerno escarchado

{4}{G}

Criatura nevada -- Uro

3/3

Arrolla.

Siempre que los Uros cuerno escarchado ataquen, obtienen +1/+0 hasta el final del turno por cada otro Uro atacante.

{2}{S}: La criatura objetivo bloquea a la criatura objetivo este turno si puede. ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

* Si la primera criatura hecha objetivo por los Uros cuerno escarchado no puede bloquear a la segunda criatura hecha objetivo (por ejemplo, porque la segunda criatura vuela y la primera no, o porque ambas criaturas son controladas por el mismo jugador), la habilidad no hace nada y la primera criatura está libre para bloquear cualquier criatura que su controlador elija, o no bloquear.

Valkiria de Adarkar

{4}{W}{W}

Criatura nevada -- Ángel

4/5

Vuela, vigilancia.

{T}: Cuando la criatura objetivo que no sea la Valkiria de Adarkar vaya a un cementerio este turno, regresa al juego esa carta bajo tu control.

* La habilidad de la Valkiria de Adarkar puede hacer objetivo a una ficha de criatura, pero como las fichas de criatura dejan de existir cuando dejan el juego, no regresará al juego.

Yeti acechante

{2}{R}{R}

Criatura nevada -- Yeti

3/3

Cuando el Yeti acechante entre en juego, si está en juego, hace daño igual a su fuerza a la criatura objetivo que controla un oponente y esa criatura hace daño igual a su fuerza al Yeti acechante.

{2}{S}: Regresa el Yeti acechante a la mano de su propietario. Juega esta habilidad sólo cuando puedas jugar un conjuro. ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

* Si el Yeti acechante o la criatura hecha objetivo no está en juego cuando la habilidad de entra-en-juego se resuelve, la habilidad no hace nada.

Zombie conductor de trineo

{3}{B}

Criatura nevada -- Zombie

2/3

Cruza tierras nevadas.

{S}: Regenera el Zombie conductor de trineo. ({S} puede pagarse con un maná de un permanente nevado.)

* El Zombie conductor de trineo no puede ser bloqueado mientras el jugador defensor controle una tierra nevada.

Zur el Encantador

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

Criatura legendaria -- Hechicero humano

1/4

Vuela.

Siempre que Zur el Encantador ataque, puedes buscar en tu biblioteca una carta de encantamiento con coste de maná convertido de 3 o menos y ponerla en juego. Si lo haces, baraja tu biblioteca.

* Si usas la habilidad disparada de Zur el Encantador para buscar un aura, será puesta en juego anexada a un permanente apropiado. No hace objetivo a ese permanente. Si no existe un permanente apropiado para anexarle el aura, ese aura no puede ser puesto en juego y permanece en tu biblioteca.

Todas las marcas registradas, son propiedad de Wizards of the Coast, Inc., en EE.UU. y en otros países. ©2006 Wizards.