

***Magic: The Gathering—Commander* (Edición 2013): notas de la colección**

Recopiladas por Matt Tabak, con contribuciones de Laurie Cheers, Carsten Haese, Eli Shiffrin, Zoe Stephenson y Thijs van Ommen

Documento modificado por última vez el 5 de septiembre de 2013

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 esta. Están pensadas para que jugar con las nuevas cartas sea más divertido, evitando confusiones comunes que son inevitablemente causadas por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se lanzan nuevas expansiones, se realizan actualizaciones a las reglas de **Magic** que pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no puedes encontrar lo que estás buscando, por favor contáctanos en Wizards.com/CustomerService.

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

La sección “Notas de cartas específicas” contiene respuestas a las preguntas más importantes, más comunes y más confusas que podrían ocurrírseles a los jugadores sobre una carta determinada de la colección. Podrás consultar el texto completo de las cartas en la sección “Notas de cartas específicas”. No están incluidas todas las cartas de la colección. En particular, ninguna de las cartas publicadas en productos anteriores de **Magic** está presente.

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección **Magic: The Gathering—Commander** (Edición 2013) está compuesta por cinco packs de juego distintos. Cada pack de juego contiene un mazo con 100 cartas diferentes, más tres cartas premium sobredimensionadas de comandante. Los cinco mazos son: “Maniobras de evasión”, “Acuerdo eterno”, “Posesión mental”, “Hambre de poder” y “La naturaleza de la bestia”.

Fecha de lanzamiento: 1 de noviembre de 2013

Los eventos de lanzamiento serán del 1 al 3 de noviembre de 2013. Visita Wizards.com/Locator para encontrar un evento o tienda cercana.

Cartas nuevas y legalidad del formato

Hay 51 cartas en los mazos de **Magic: The Gathering—Commander** (Edición 2013) que son completamente nuevas en el juego de **Magic**. Estas cartas son legales para jugar en los formatos Vintage y Legacy. No son legales para jugar en los formatos Estándar o Modern.

Las demás cartas de este lanzamiento son legales para jugar en cualquier formato que ya permita esas cartas. O sea, la aparición en este lanzamiento no cambia la legalidad de las cartas en ningún formato.

Para obtener más información sobre los formatos de **Magic**, visita Wizards.com/MagicFormats. Para obtener más información sobre la legalidad de una carta en particular, visita Gatherer.Wizards.com, busca la carta y luego revisa la pestaña “Colecciones y legalidad”.

Visión general

Creada y popularizada por aficionados, la variante Commander normalmente se juega en formatos casuales de varios jugadores Todos contra todos, aunque los juegos de dos jugadores también son populares. Cada jugador comienza con 40 puntos de vida y el mazo de cada jugador está encabezado por una criatura legendaria designada

como el comandante de ese mazo. La elección que hace el jugador del comandante determina qué otras cartas pueden jugarse en el mazo.

Hay una lista recomendada de cartas prohibidas para el formato Commander que mantiene el comité de reglas en MTGCommander.net, no Wizards of the Coast. En **Magic Online**, el formato Commander sigue esa lista de cartas prohibidas.

Construcción de mazos de Commander

- * Los mazos de Commander son de exactamente 100 cartas, incluido el comandante del mazo.
- * El comandante del mazo debe ser una criatura legendaria.
- * Commander es un formato “Singleton”. * Es decir, que exceptuando las tierras básicas, cada carta debe tener un nombre distinto (tomando como referencia la edición en inglés).
- * Una carta no puede ser incluida en tu mazo si cualquier símbolo de maná en su coste o texto de reglas es de un color que no está en la identidad de color de tu comandante (ver más abajo). Asimismo, una carta no puede ser incluida en tu mazo si tiene un indicador de color que define que es de un color que no está en la identidad de color de tu comandante.
- * La identidad de color de un comandante incluye sus colores, definidos por el coste de maná o indicador de color, y también los colores de cualquier símbolo de maná de color en su texto de reglas.
- * La identidad de color se establece antes de que comience el juego y no varía durante este, incluso si tu comandante cambia de color.
- * Los colores de los símbolos de maná de color en el texto recordatorio no son parte de la identidad de color de un comandante.
- * Una carta de tierra con uno o más tipos de tierra básica no puede ser incluida en tu mazo si pudiese producir maná de un color que no esté en la identidad de color de tu comandante.
- * Durante el juego, si se fuera a agregar maná a tu reserva de maná que no es de la identidad de color de tu comandante, en vez de eso, se agrega esa misma cantidad de maná incoloro a tu reserva de maná.

Usar tu comandante

Los comandantes juegan un papel importante en los juegos y a menudo aparecen varias veces en el campo de batalla.

- * Tu comandante comienza el juego en la zona de mando, un área de juego creada para el formato Commander y usada ahora para cartas de **Magic** no tradicionales (como las cartas de Vanguard, planos y planes) y para los emblemas creados por planeswalkers. Las otras 99 cartas son barajadas y se convierten en tu biblioteca.
- * Puedes lanzar a tu comandante desde tu zona de mando. Cada vez que lo haces, lanzarlo te cuesta {2} más por cada vez que lo lanzaste anteriormente desde la zona de mando ese juego.
- * Si tu comandante fuera a ser puesto en tu cementerio desde cualquier lado o fuera a ser exiliado desde cualquier lado, en vez de eso, puedes elegir ponerlo en la zona de mando.

Además de las reglas normales sobre ganar y perder el juego, el formato Commander tiene otra regla: Si un mismo comandante hace 21 puntos de daño de combate a un jugador en el transcurso del juego, este jugador pierde el juego.

* Los jugadores deberían llevar registro del daño de combate que les hace cada comandante durante un juego.

* Esta regla incluye al comandante propio de cada jugador, que puede hacer daño de combate a su propietario si el comandante es controlado por otro jugador o si el daño de combate es redirigido a ese jugador.

Regla de mulligan alternativa

La variante Commander usa una regla de mulligan alternativa. Cada vez que un jugador hace un mulligan, en lugar de barajar su mano entera en su biblioteca, ese jugador exilia cualquier cantidad de cartas de su mano. Luego el jugador roba una cantidad de cartas igual a la cantidad de cartas que exilió de esta manera menos una. Una vez que un jugador retiene una mano inicial, ese jugador baraja todas las cartas que exilió de esta manera en su biblioteca.

Dejar el juego

Al contrario de los juegos de dos jugadores, los juegos de varios jugadores pueden continuar después de que un jugador dejó el juego (porque ese jugador perdió el juego o concedió).

* Cuando un jugador deja el juego, todos los permanentes, hechizos y otras cartas de las cuales es propietario también dejan el juego.

* Si ese jugador controlaba cualquier habilidad o copia de hechizo que estaba esperando para resolverse, esta deja de existir.

* Si ese jugador controlaba algún permanente propiedad de otro jugador, los efectos que le dieron el control de este al jugador que ha dejado el juego terminan. Si eso no le da el control del permanente a otro jugador (tal vez porque entró al campo de batalla bajo el control del jugador que dejó el juego), es exiliado.

Cambio de regla: la “Regla de unicidad de planeswalkers” y la “Regla de leyendas”

Hay dos cambios de reglas que se introdujeron con la colección básica *Magic 2014* que afectan al funcionamiento de ciertas cartas en este lanzamiento.

Con las reglas anteriores, si había dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre en el campo de batalla o dos o más planeswalkers que compartieran un subtipo (como, por ejemplo, “Jace”) en el campo de batalla, todos serían puestos en los cementerios de sus propietarios como una acción basada en estado. Estas reglas han cambiado. Las nuevas reglas son las siguientes:

704.5j Si un jugador controla dos o más planeswalkers que comparten un mismo tipo de planeswalker, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios. Esta es la llamada “regla de unicidad de planeswalkers”.

704.5k Si un jugador controla dos o más permanentes legendarios con el mismo nombre, ese jugador elige uno de ellos y los demás van a los cementerios de sus propietarios. Esta es la llamada “regla de leyendas”.

* En particular, si otro jugador controla una criatura que es una copia de tu comandante, ni esa criatura ni tu comandante son afectados. Ambos permanecen en el campo de batalla.

Comandantes sobredimensionados

Cada pack de juego de *Magic: The Gathering—Commander* (Edición 2013) incluye tres cartas premium sobredimensionadas de comandante que se corresponden con cartas tradicionales también incluidas en el pack de juego. Solo una de ellas puede ser el comandante del mazo durante un juego dado.

* También debes tener la versión de la carta tradicional de **Magic** de tu comandante.

* Cuando el comandante está en una zona pública, como la zona de mando o el campo de batalla, puedes reemplazar la carta sobredimensionada por la carta tradicional de **Magic**.

* Si tu comandante está en una zona oculta, como tu biblioteca o mano, usa la carta tradicional de **Magic**.

* Las cartas sobredimensionadas se usan solo por diversión y no son necesarias para jugar Commander.

Nueva palabra de habilidad: Oferta tentadora

Oferta tentadora es una palabra de habilidad que aparece en cursiva en un ciclo de conjuros. Estas cartas provocan un efecto beneficioso y luego les dan a los oponentes la opción de disfrutar también de ese efecto si te permiten repetirlo. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Tentación de la gloria

{5}{W}

Conjuro

Oferta tentadora — Pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Cada oponente puede poner un contador +1/+1 sobre cada criatura que controla. Por cada oponente que lo haga, pon otro contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

* Tus oponentes deciden por orden de turno si aceptan la oferta o no, comenzando con el oponente a tu izquierda. Cada oponente conocerá las decisiones de los oponentes anteriores por orden de turno al tomar su decisión.

* Después de que cada oponente haya decidido, el efecto sucede simultáneamente para todos los que aceptaron la oferta. Luego, el efecto sucede otra vez para ti una cantidad de veces igual a la cantidad de oponentes que aceptaron.

Criaturas legendarias con habilidades de “recompensas de maná”

Algunas de las criaturas legendarias de este lanzamiento tienen un efecto que aumenta cuanto más maná gastes para lanzarlas.

Prossh, incursor celestial de Kher

{3}{B}{R}{G}

Criatura legendaria — Dragón

5/5

Vuela.

Cuando lances a Prossh, incursor celestial de Kher, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Kóbold rojas 0/1 llamadas Kóbolds de la Fortaleza Kher, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar a Prossh.

Sacrificar otra criatura: Prossh obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

* La cantidad de maná que gastas para lanzar la criatura suele ser igual a su coste de maná convertido. Sin embargo, también incluyes todos los costes adicionales que pagas, incluido el coste de lanzar a tu comandante desde la zona de mando.

* No puedes elegir pagar maná adicional para lanzar una criatura a menos que algo te indique hacerlo.

* Si la criatura entra al campo de batalla sin ser lanzada, no se gastó maná para lanzarla. Si el efecto incluye X, X será 0.

Ciclo: Maldiciones

Las maldiciones aparecieron por primera vez en la colección *Innistrad*. Son un tipo de aura que encanta a un jugador y causa un efecto negativo. Esta colección incluye un ciclo de maldiciones que hacen que suceda algo cuando el jugador encantado es atacado.

Maldición de la depredación

{2}{G}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que una criatura ataque al jugador encantado, pon un contador +1/+1 sobre ella.

* Un hechizo de maldición hace objetivo al jugador que encanta como cualquier otro hechizo de aura. Una maldición permanece en el campo de batalla como cualquier otra aura. Si el jugador encantado obtiene protección contra el color de esa maldición (o cualquier otra característica que tenga la maldición), la maldición se pondrá en el cementerio de su propietario.

* Cada una de las maldiciones puede anexarse a cualquier jugador, incluido el jugador que lanzó la maldición.

* Maldición es un tipo de encantamiento, no un tipo de criatura (o cualquier otra clase de subtipo).

* La habilidad no se disparará cuando una criatura ataque a un planeswalker que controla el jugador encantado.

* El subtipo Maldición no tiene ningún significado de reglas inherente, pero dos cartas de la colección *Innistrad* (Bruja de corazón amargo y Orbe ruina de brujas) hacen referencia a Maldiciones.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acto de autoridad

{1}{W}{W}

Encantamiento

Cuando el Acto de autoridad entre al campo de batalla, puedes exiliar el encantamiento o artefacto objetivo.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes exiliar el artefacto o encantamiento objetivo. Si lo haces, su controlador gana el control del Acto de autoridad.

* Con cada habilidad, si eres el único jugador que controla un artefacto o encantamiento, debes elegir uno de ellos como objetivo. Sin embargo, puedes elegir no exiliarlo cuando la habilidad se resuelve.

* Si eliges no exiliar a un permanente con la segunda habilidad, mantendrás el control del Acto de autoridad.

Animalma de Naya

{6}{G}{G}

Criatura — Bestia

0/0

Arrolla.

Cuando lances la Animalma de Naya, cada jugador muestra la primera carta de su biblioteca. La Animalma de Naya entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella, donde X es el coste de maná convertido total de todas las cartas mostradas de esta manera.

* La última habilidad de la Animalma de Naya se dispara mientras la Animalma de Naya está en la pila. Después de que esa habilidad se resuelva, los jugadores podrán lanzar hechizos y activar habilidades sabiendo con cuántos contadores entrará al campo de batalla la Animalma de Naya si se resuelve.

Ausencia inesperada

{X} {W} {W}

Instantáneo

Pon el permanente objetivo que no sea tierra en la biblioteca de su propietario, justo debajo de las primeras X cartas de esa biblioteca.

* Si hay menos de X cartas en la biblioteca de ese jugador, pon ese permanente en el fondo de esa biblioteca.

* Si eliges 0 como valor de X, pon ese permanente en la parte superior de esa biblioteca.

Barrera mística

{4} {W}

Encantamiento

Cuando la Barrera mística entre al campo de batalla o al comienzo de tu mantenimiento, elige izquierda o derecha. Cada jugador solo puede atacar al oponente que se siente junto a él en la última dirección elegida y a los planeswalkers controlados por ese jugador.

* La Barrera mística solo afecta a qué jugadores y planeswalkers puede atacar cada jugador con las criaturas que controla. No afecta a qué jugadores pueden ser objetivo de hechizos o habilidades u otras interacciones.

* La Barrera mística no afecta a las criaturas que entran al campo de batalla atacando.

* En algunos formatos, puede que tengas que ignorar a los compañeros de equipo sentados entre ti y tu oponente más cercano en la dirección elegida. En formatos como Emperador, puede que otras reglas te prohíban atacar a ese jugador.

* Si hay dos Barreras místicas en el campo de batalla con dos direcciones elegidas distintas, no puedes atacar a un jugador o a un planeswalker a menos que ese jugador o el controlador de ese planeswalker sea el oponente que se siente junto a ti en ambas direcciones. (Esto suele ocurrir en juegos de dos jugadores).

Caza de brujas

{4} {R}

Encantamiento

Los jugadores no pueden ganar vidas.

Al comienzo de tu mantenimiento, la Caza de brujas te hace 4 puntos de daño.

Al comienzo de tu paso final, el oponente objetivo elegido al azar gana el control de la Caza de brujas.

* Los hechizos y habilidades que harían que un jugador ganara vidas se sigue resolviendo, pero la parte de ganancia de vidas no tiene efecto.

* Las habilidades que se dispararían siempre que un jugador gana vidas no se disparan, y los efectos que reemplazarían la ganancia de vidas con otro efecto no se aplican porque es imposible que los jugadores ganen vidas.

* Si un efecto determina que el total de vidas de un jugador es una cierta cantidad específica y esa cantidad es mayor que el total de vidas actual del jugador, esa parte del efecto no hará nada. (Si la cantidad es menor que el total de vidas del jugador, el efecto funcionará de forma normal).

* Para elegir un objetivo al azar, todos los objetivos legales posibles deben tener las mismas oportunidades de ser elegidos. Hay muchas maneras de hacer esto, incluida la de asignar un número a cada objetivo legal posible y tirar un dado.

* El objetivo se elige al azar en cuanto pones la última habilidad en la pila. Los jugadores pueden responder a la habilidad sabiendo quién es el objetivo.

* Si controlas la Caza de brujas, no eres un objetivo legal. Si no hay objetivos legales disponibles, la habilidad es removida de la pila y mantienes el control de la Caza de brujas.

Derevi, estrategia empírea

{G} {W} {U}

Criatura legendaria — Hechicero ave

2/3

Vuela.

Siempre que Derevi, estrategia empírea entre al campo de batalla o una criatura que controlas haga daño de combate a un jugador, puedes girar o enderezar el permanente objetivo.

{1} {G} {W} {U}: Pon a Derevi en el campo de batalla desde la zona de mando.

* Solo puedes activar la última habilidad de Derevi cuando está en la zona de mando.

* Cuando activas la última habilidad de Derevi, no estás lanzando Derevi como hechizo. La habilidad no puede ser contrarrestada por algo que solo contrarresta hechizos. La habilidad no está sujeta al coste adicional de lanzar a los comandantes desde la zona de mando.

Devastatierras

{2} {R} {R}

Criatura — Bestia elemental

0/4

Siempre que el Devastatierras ataque, obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es el número de tierras que controla el jugador defensor.

* Cuenta la cantidad de tierras que el jugador defensor controla cuando la habilidad se resuelve para determinar el valor de X.

Diluvio tóxico

{2} {B}

Conjuro

Como coste adicional para lanzar Diluvio tóxico, paga X vidas.

Todas las criaturas obtienen -X/-X hasta el final del turno.

* El pago de vidas es un coste adicional. Pierdes esa vida incluso si el Diluvio tóxico es contrarrestado.

Djinn de los engaños incontables

{4} {U} {U}

Criatura — Djinn

2/7

Vuela.

{T}: Intercambia el control de dos criaturas objetivo no legendarias. No puedes activar esta habilidad durante el combate.

* No tienes por qué controlar ninguno de ambos objetivos.

* Si el mismo jugador controla a ambas criaturas cuando la habilidad se resuelve, no ocurrirá nada.

* Si una de las criaturas es un objetivo ilegal cuando la habilidad se resuelve, el intercambio no sucederá. Si ambas criaturas son objetivos ilegales, la habilidad será contrarrestada.

El precio del conocimiento

{6} {B}

Encantamiento

Las manos de los jugadores no tienen tamaño máximo.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, El precio del conocimiento hace daño a ese jugador igual a la cantidad de cartas en la mano de ese jugador.

* Cuenta la cantidad de cartas en la mano de ese oponente cuando la habilidad se resuelve para determinar cuánto daño hace.

Espíritu adivino

{4} {U}

Criatura - Espíritu

2/4

Siempre que el Espíritu adivino haga daño de combate a un jugador, tanto tú como ese jugador roban esa misma cantidad de cartas cada uno.

* Si el Espíritu adivino hace daño de combate a su controlador (quizá porque el daño fue redirigido), ese jugador robará el doble de esa cantidad de cartas.

Gambito del ilusionista

{2} {U} {U}

Instantáneo

Lanza el Gambito del ilusionista solo durante el paso de declarar bloqueadores en el turno de un oponente.

Remueve todas las criaturas atacantes del combate y enderézalas. Después de esta fase, hay una fase de combate adicional. Cada una de esas criaturas ataca ese combate si puede. No pueden atacarte a ti ni a ningún planeswalker que controles ese combate.

* Las criaturas que no atacaron durante la fase de combate cuando el Gambito del ilusionista se resolvió no están obligadas a atacar en la fase de combate adicional, aunque pueden hacerlo. Estas criaturas pueden atacarte a ti o a un planeswalker que controlas.

* Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, o no ha estado bajo el control de ese jugador continuamente desde el comienzo del turno (y no tiene prisa), entonces no ataca.

Si hay un coste asociado con que una criatura ataque, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que no tiene por qué atacar.

Horror encapuchado

{4} {B}

Criatura — Horror

4/4

El Horror encapuchado no puede ser bloqueado si el jugador defensor controla el mayor número de criaturas o está empatado en el mayor número de criaturas.

* La cantidad de criaturas que controla cada jugador solo se evalúa cuando se declaran las criaturas bloqueadoras. Si en ese momento, el jugador defensor no controla la mayor cantidad de criaturas o no está empatado en la mayor cantidad de criaturas, el Horror encapuchado puede ser bloqueado.

* Una vez que se bloquea el Horror encapuchado no importa si el jugador defensor controla la mayor cantidad de criaturas. Este bloqueo no se anulará.

Jeleva, Azote de Nephalia

{1}{U}{B}{R}

Criatura legendaria — Hechicero vampiro

1/3

Vuela.

Cuando Jeleva, Azote de Nephalia entre al campo de batalla, cada jugador exilia las X primeras cartas de su biblioteca, donde X es la cantidad de maná usado para lanzar a Jeleva.

Siempre que Jeleva ataque, puedes lanzar una carta de instantáneo o de conjuro exiliada con ella sin pagar su coste de maná.

* Si Jeleva deja el campo de batalla, las cartas exiliadas permanecerán exiliadas indefinidamente. Si Jeleva entra al campo de batalla de nuevo, no estará asociada con las cartas que la “otra” Jeleva exilió. La nueva Jeleva exiliará un conjunto nuevo de cartas. Solo se pueden lanzar esas cartas mediante la última habilidad de Jeleva.

* Si lanzas una carta de conjuro o de instantáneo mediante la última habilidad de Jeleva, lo haces mientras esa habilidad se resuelve. Si eliges no hacerlo (o no puedes), no tendrás la oportunidad de lanzar una más tarde a menos que la habilidad se dispare de nuevo.

* Cuando lances una carta de instantáneo o de conjuro de esta forma, ignora todas las restricciones de cuándo jugarla según el tipo de la carta. Otras restricciones, como “Lanza [este hechizo] solo durante el combate”, deben cumplirse.

* Si lanzas una carta “sin pagar su coste de maná”, no puedes pagar costes alternativos tales como los costes de sobrecarga. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes obligatorios adicionales, debes pagarlos.

* Si la carta tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como su valor.

* La carta se lanza antes de declarar las criaturas bloqueadoras.

Maestro sereno

{1}{W}

Criatura — Monje humano

0/2

Siempre que el Maestro sereno bloquee, intercambia su fuerza por la fuerza de la criatura objetivo que esté bloqueando hasta el final del combate.

* Cuando la habilidad del Maestro sereno se resuelve, su fuerza será igual a la fuerza anterior de la criatura objetivo. Al mismo tiempo, la fuerza de esa criatura será igual a la fuerza anterior del Maestro sereno.

* Todos los efectos que modifiquen la fuerza, los contadores, las auras o los equipos se aplican a la nueva fuerza de las criaturas. Por ejemplo, supongamos que el Maestro sereno está encantado con las Garras de relámpago, que le dan +3/+0, y bloquea a una criatura 5/5. Después del intercambio, el Maestro sereno sería una criatura 8/2 (su fuerza se convirtió en 5 y luego fue modificada por las Garras de relámpago) y la otra criatura sería una 3/5.

* El intercambio solo se realiza si el Maestro sereno y la criatura objetivo están en el campo de batalla cuando la habilidad se resuelve.

* Si el Maestro sereno bloquea a varias criaturas, su habilidad solo se disparará una vez y solo intercambiará la fuerza con la de la criatura objetivo. (Ten en cuenta que el Maestro sereno no puede bloquear a varias criaturas de forma normal).

Maldición de la inercia

{2} {U}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que un jugador ataque al jugador encantado con una o más criaturas, el jugador atacante puede girar o enderezar el permanente objetivo de su elección.

* La habilidad de la Maldición de la inercia se disparará solo una vez por cada jugador atacante en cada fase de combate, sin importar con cuántas criaturas ataque ese jugador.

* Aunque el jugador atacante elige el objetivo de la habilidad, la habilidad sigue siendo controlada por el jugador que controla la Maldición de la inercia. En particular, es posible elegir a una criatura con la habilidad de antimaleficio controlada por el jugador que controla la Maldición de la inercia, aunque en ese caso, otro jugador podría elegir el objetivo.

Maldición del caos

{2} {R}

Encantamiento — Aura maldición

Encantar jugador.

Siempre que un jugador ataque al jugador encantado con una o más criaturas, ese jugador atacante puede descartar una carta. Si lo hace, ese jugador roba una carta.

* La habilidad de la Maldición del caos se disparará solo una vez por cada jugador atacante en cada fase de combate, sin importar con cuántas criaturas ataque ese jugador.

Marath, instinto de la naturaleza

{R} {G} {W}

Criatura legendaria — Bestia elemental

0/0

Marath, instinto de la naturaleza entra al campo de batalla con un número de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de maná usada para lanzarlo.

{X}, remover X contadores +1/+1 de Marath: Elige uno: Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo; o Marath hace X puntos de daño a la criatura o jugador objetivo; o pon en el campo de batalla una ficha de criatura Elemental verde X/X. X no puede ser 0.

* Marath, instinto de la naturaleza ha recibido una pequeña errata. El texto “X no puede ser 0” se omitió de la carta sin querer. El texto correcto de Oracle es el que aparece arriba.

* Anuncias el valor de X en cuanto activas la habilidad. Todas las X en el coste de activación son iguales al valor anunciado. Por ejemplo, si eliges 2 como valor de X, pagas {2} y remueves dos contadores +1/+1 para pagar el coste.

Muerte repentina

{X} {R}

Conjuro

Elige un color. La Muerte repentina hace X puntos de daño a cada criatura del color elegido.

* Tú eliges el valor de X cuando lanzas la Muerte repentina. No eliges el color hasta que se resuelve.

* La Muerte repentina hará daño a una criatura multicolor si uno de sus colores es el color elegido.

Mutación de acero oscuro

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada es una criatura artefacto Insecto 0/1 con la habilidad de indestructible y pierde todas sus otras habilidades, tipos de carta y tipos de criatura.

* La Mutación de acero oscuro ha recibido una pequeña errata para clarificar su funcionamiento. El texto actualizado de Oracle es el que aparece arriba.

* La Mutación de acero oscuro sobrescribe la fuerza y resistencia impresas de la criatura encantada, así como todas las habilidades que definan características que definen su fuerza y/o resistencia.

* La Mutación de acero oscuro sobrescribe cualquier efecto previo que fije la fuerza o la resistencia de la criatura encantada a un valor específico. Si estos efectos comienzan a aplicarse después de que la Mutación de acero oscuro entre al campo de batalla, funcionarán normalmente.

* Sin embargo, la Mutación de acero oscuro no sobrescribe los efectos que cambian la fuerza o resistencia de la criatura encantada sin fijarla a un valor determinado (como los que crean el Crecimiento gigante o el Himno glorioso). Tampoco sobrescribirá el efecto de los contadores.

* La criatura encantada solo será un artefacto y una criatura, no cualquier otro tipo de carta. Solo será un Insecto, no cualquier otro tipo de criatura.

* En algunos casos infrecuentes, la criatura puede tener otros subtipos aparte de sus tipos de criatura antes de ser encantada con la Mutación de acero oscuro. Si tuviera cualquier otro subtipo de artefacto (como Equipo), lo mantendrá. Si tuviera otros subtipos que no sean tipos de artefacto o tipos de criatura (como Altar), no los mantendrá.

* La criatura mantendrá todos los supertipos que tenía. En particular, si la Mutación de acero oscuro encanta a una criatura legendaria, esa criatura seguirá siendo legendaria. Si encanta a un comandante, esa criatura seguirá siendo un comandante.

* La Mutación de acero oscuro no afecta a los colores de la criatura encantada, si los tuviera. Seguirá siendo del color o colores que era antes de que la Mutación de acero oscuro entrara al campo de batalla.

* La Mutación de acero oscuro hace que la criatura encantada pierda todas sus habilidades, excepto la de indestructible, en el momento en que es encantada. Todas las habilidades que la criatura gane después funcionarán normalmente.

Némesis de nombre verdadero

{1}{U}{U}

Criatura — Bribón tritón

3/1

En cuanto la Némesis de nombre verdadero entre al campo de batalla, elige un jugador.

La Némesis de nombre verdadero tiene protección contra el jugador elegido. *(Esta criatura no puede ser bloqueada, hecha objetivo, recibir daño o estar encantada por nada que controle ese jugador.)*

* Protección contra un jugador es una variante nueva de la habilidad de protección. Significa lo siguiente:

- La Némesis de nombre verdadero no puede ser objetivo de hechizos o habilidades controladas por el oponente elegido.

- La Némesis de nombre verdadero no puede estar encantada por auras o ser equipada por equipos controlados por el jugador elegido. (Lo mismo vale para las fortificaciones controladas por el jugador elegido si la Némesis de nombre verdadero se convierte en una tierra).
- La Némesis de nombre verdadero no puede ser bloqueada por criaturas controladas por el oponente elegido.
- Todo el daño que le harían a la Némesis de nombre verdadero las fuentes controladas por el jugador elegido es prevenido. (Lo mismo vale para las fuentes de las cuales el jugador elegido es propietario que no tengan controladores).

Ojo de la perdición

{4}

Artefacto

Cuando el Ojo de la perdición entre al campo de batalla, cada jugador elige un permanente que no sea tierra y pone un contador de destino sobre él.

{2}, {T}, sacrificar el Ojo de la perdición: Destruye cada permanente con un contador de destino sobre él.

* El jugador activo elige primero un permanente, y luego lo hacen los otros jugadores por orden de turno. Cada jugador conocerá la elección de los jugadores anteriores al hacer su elección. Luego los contadores de destino se ponen sobre todos los permanentes elegidos simultáneamente.

* No se hace objetivo a ninguno de los permanentes. Un jugador puede elegir un permanente con protección contra artefactos, por ejemplo.

* Si un permanente con un contador de destino no es destruido por la última habilidad del Ojo de la perdición (quizá porque tiene la habilidad de indestructible o se regeneró), el contador de destino permanecerá sobre ese permanente.

Ofidiomante

{2}{B}

Criatura — Chamán humano

2/2

Al comienzo de cada mantenimiento, si no controlas ninguna Víbora, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Víbora negra 1/1 con la habilidad de toque mortal.

* La habilidad del Ofidiomante comprueba si controlas una Víbora al comienzo de cada mantenimiento. Si lo haces, la habilidad no se disparará.

* Si la habilidad se dispara, pero controlas a una Víbora cuando intenta resolverse, la habilidad no hará nada. No se creará ninguna ficha de Víbora.

* La habilidad del Ofidiomante tiene en cuenta a todas las criaturas que controlas con el tipo de criatura Víbora, no solo a las fichas que el Ofidiomante crea.

Oloro, el asceta inmortal

{3}{W}{U}{B}

Criatura legendaria — Soldado gigante

4/5

Al comienzo de tu mantenimiento, ganas 2 vidas.

Siempre que ganes vidas, puedes pagar {1}. Si lo haces, roba una carta y cada oponente pierde 1 vida.

Al comienzo de tu mantenimiento, si Oloro, el asceta inmortal está en la zona de mando, ganas 2 vidas.

* La primera habilidad de Oloro solo funciona si Oloro está en el campo de batalla.

* Si Oloro es tu comandante, su última habilidad se disparará al comienzo del paso de mantenimiento de tu primer turno.

* La segunda habilidad de Oloro se dispara solo una vez por cada evento de ganancia de vidas, sin importar cuánta vida se gana.

* Decides si pagar o no {1} en cuanto la segunda habilidad se resuelve. Si lo haces, robas una carta y cada oponente pierde 1 vida.

* Si dos criaturas con la habilidad de vínculo vital que controlas hacen daño de combate al mismo tiempo, la habilidad de Oloro se disparará dos veces. Sin embargo, si una única criatura con la habilidad de vínculo vital hace daño de combate a varias criaturas, jugadores y/o planeswalkers al mismo tiempo (quizás porque tiene la habilidad de arrollar o porque fue bloqueada por más de una criatura), la habilidad solo se disparará una vez.

* En algunos casos infrecuentes, puedes ganar vidas aunque tu total de vidas disminuya. Por ejemplo, si te atacan dos criaturas 3/3 y bloqueas a una con una criatura 2/2 con la habilidad de vínculo vital, tu total de vidas disminuirá en 1, aunque hayas ganado 2 vidas. La segunda habilidad de Oloro se dispararía.

* En un juego de Gigante de dos cabezas, las vidas que gane tu compañero de equipo no harán que se dispare la habilidad, aunque aumenten el total de vidas de tu equipo.

Orden sucesorio

{3}{U}

Conjuro

Elige izquierda o derecha. Comenzando contigo y siguiendo en la dirección elegida, cada jugador elige una criatura controlada por el siguiente jugador en esa dirección. Cada jugador gana el control de la criatura que eligió.

* El Orden sucesorio no hace objetivo a ningún jugador o criatura. Puedes elegir a una criatura con protección contra azul y ganar el control de esta criatura, por ejemplo.

* No importa si el siguiente jugador es un compañero de equipo o un oponente.

* Todos los jugadores ganan el control de las criaturas que eligen simultáneamente.

* Si el siguiente jugador en la dirección elegida no controla ninguna criatura, no ganarás el control de nada.

Palacio de ópalo

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{1}, {T}: Agrega a tu reserva de maná un maná de cualquier color en la identidad de color de tu comandante. Si usas este maná para lanzar a tu comandante, este entra al campo de batalla con una cantidad de contadores +1/+1 sobre él igual a la cantidad de veces que se lanzó desde la zona de mando este juego.

* La “cantidad de veces que se lanzó desde la zona de mando” incluye la vez más reciente. Por ejemplo, la primera vez que lanzas a tu comandante desde la zona de mando en un juego, si usaste maná de la última habilidad del Palacio de ópalo para hacerlo, entrará al campo de batalla con un contador +1/+1.

* La identidad de color de tu comandante está fijada desde antes de que comience el juego y no cambia durante el juego, incluso si tu comandante está en una zona oculta (como la mano o biblioteca) o un efecto cambia el color de tu comandante.

* Si tu comandante es una carta como Kozilek, asesino de la verdad, que no tiene colores en su identidad de color, la última habilidad del Palacio de ópalo no produce maná.

* En formatos distintos de Commander, la última habilidad del Palacio de ópalo no produce maná.

Pánico colectivo

{2}{R}

Encantamiento

Siempre que un hechizo o habilidad haga que su controlador baraje su biblioteca, ese jugador pone una carta de su mano en la parte superior de su biblioteca.

* La habilidad del Pánico colectivo se pone en la pila después de barajar la biblioteca.

Pastor siniestro

{5}{B}{B}

Criatura — Avatar

8/6

Siempre que el Pastor siniestro haga daño de combate a un jugador, puedes regresar a tu mano todas las cartas de criatura que fueron puestas en tu cementerio desde el campo de batalla este turno.

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

* Las cartas de criatura que se pusieron en tu cementerio desde cualquier zona que no sea el campo de batalla, como por ejemplo una carta que fue descartada, no regresarán a tu mano.

* Las criaturas a las que se hace daño letal al mismo tiempo que el Pastor siniestro hace daño de combate a un jugador también regresarán a tu mano desde tu cementerio. Si el Pastor siniestro es una de esas criaturas (quizá porque ganó la habilidad de arrollar, atacó a un jugador y fue bloqueado), será una de las cartas de criatura que regresan a tu mano.

* Puedes elegir una criatura como objetivo de la última habilidad y sacrificar esa misma criatura para activar la habilidad.

Roon del Reino Oculto

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

Criatura legendaria — Soldado rinoceronte

4/4

Vigilancia, arrolla.

{2}, {T}: Exilia otra criatura objetivo. Regresa esa carta al campo de batalla bajo el control de su propietario al comienzo del próximo paso final.

* Si la habilidad de Roon del Reino Oculto hace objetivo a un comandante, el propietario de esa carta puede elegir que vaya a la zona de mando en vez de ser exiliada. La habilidad disparada retrasada lo regresará al campo de batalla sin importar a cuál de las dos zonas fue, siempre que siga en esa zona cuando esa habilidad disparada se resuelva.

Ruina del progreso

{4}{G}{G}

Criatura — Elemental

2/2

Cuando la Ruina del progreso entre al campo de batalla, destruye todos los artefactos y encantamientos. Pon un contador +1/+1 sobre la Ruina del progreso por cada permanente destruido de esta manera.

* La habilidad de la Ruina del progreso destruye todos los artefactos y encantamientos, incluidos aquellos que controlas.

* Si un artefacto o encantamiento no es destruido (quizá porque tiene la habilidad de indestructible o se regeneró), no contará para la cantidad de contadores +1/+1 puestos sobre la Ruina del progreso. Sin embargo, si un artefacto o encantamiento es destruido, pero no va al cementerio de su propietario debido a un efecto de reemplazo (como el que crea Descanse en paz), sí que contará.

Sydri, inventora galvánica

{W} {U} {B}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/2

{U}: El artefacto objetivo que no sea criatura se convierte en una criatura artefacto con fuerza y resistencia iguales a su coste de maná convertido hasta el final del turno.

{W} {B}: La criatura artefacto objetivo gana las habilidades de toque mortal y vínculo vital hasta el final del turno.

* Un permanente que no sea criatura y que se convierta en una criatura puede atacar y sus habilidades con {T} pueden ser activadas solo si su controlador ha controlado continuamente ese permanente desde el comienzo de su turno más reciente. No importa cuánto tiempo el permanente ha sido una criatura.

* Si el artefacto que no sea criatura tenía otros supertipos, tipos o subtipos, los mantendrá. En la mayoría de los casos, la criatura artefacto no tendrá ningún tipo de criatura.

* Si un equipo anexado a una criatura se convierte en una criatura, es desanexado. Un equipo que también sea una criatura no puede equipar a otra criatura.

* Varias copias de toque mortal o vínculo vital sobre la misma criatura son redundantes.

Telescopio del topógrafo

{2}

Artefacto

{T}, exiliar el Telescopio del topógrafo: Busca en tu biblioteca hasta X cartas de tierra básica, donde X es la cantidad de jugadores que controlan al menos dos tierras más que tú. Pon esas cartas en el campo de batalla, luego baraja tu biblioteca.

* Cuentas la cantidad de jugadores que controlan al menos dos tierras más que tú cuando la habilidad se resuelve.

* Si ningún jugador controla al menos dos tierras más que tú cuando la habilidad se resuelve, tendrás que buscar en tu biblioteca y barajarla igualmente.

Tentación de la inmortalidad

{4} {B}

Conjuro

Oferta tentadora — Regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla. Cada oponente puede regresar una carta de criatura de su cementerio al campo de batalla. Por cada jugador que lo haga, regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla.

* Ninguna de las cartas de criatura en los cementerios son hechas objetivo. Las cartas se eligen en cuanto se resuelve la Tentación de la inmortalidad.

Tentación de los reflejos

{3} {U}

Conjuro

Oferta tentadora — Elige una criatura objetivo que controlas. Pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura. Cada oponente puede poner en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura. Por cada oponente que lo haga, pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de esa criatura.

* Si la criatura que controlas es un objetivo ilegal cuando la Tentación de los reflejos intenta resolverse, será contrarrestada y ninguno de sus efectos sucederá. No se creará ninguna copia.

* Si la criatura objetivo tiene una habilidad disparada de entra al campo de batalla, las habilidades de todas las copias se dispararán en cuanto se resuelve la Tentación de los reflejos. Todas esas habilidades se pondrán en la pila después de que la Tentación de los reflejos termine de resolverse. Las habilidades controladas por el jugador activo se pondrán en la pila primero (en el orden que este jugador elija), seguidas de las habilidades controladas por cada otro jugador por orden de turno. La última habilidad puesta en la pila se resolverá primero y así sucesivamente.

* Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más (a menos que esa criatura esté copiando otra cosa o sea una ficha; ver más abajo). No copian si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay auras o equipos anexados a ella, ni copian efectos que no son de copia que hayan cambiado su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.

* Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X se considera cero.

* Si la criatura copiada está copiando otra cosa (por ejemplo, si la criatura copiada es un Clon), entonces las fichas entran al campo de batalla como lo que sea que la criatura esté copiando.

* Si la criatura copiada es una ficha, las fichas creadas por la Tentación de los reflejos copian las características originales de esa ficha tal como las describe el efecto que puso la ficha en el 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.

Vigor primitivo

{4} {G}

Encantamiento

Si fueran a ponerse una o más fichas en el campo de batalla, en vez de eso, se pone en el campo de batalla el doble de esas fichas.

Si fueran a ponerse uno o más contadores +1/+1 sobre una criatura, en vez de eso, se pone el doble de esa cantidad de contadores +1/+1 sobre esa criatura.

* No importa quién controle las fichas o la criatura sobre la que se ponen los contadores +1/+1.

* El Vigor primitivo afecta a cualquier permanente que “entra al campo de batalla con” una cierta cantidad de contadores. Por ejemplo, si una criatura entra normalmente al campo de batalla con tres contadores +1/+1 sobre ella, entraría con seis contadores +1/+1.

* Si hay dos Vigores primitivos en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores +1/+1 es cuatro veces la cantidad original. Si hay tres en el campo de batalla, la cantidad de fichas o contadores +1/+1 es ocho veces la cantidad original, y así sucesivamente.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online, Magic: The Gathering—Commander e Innistrad son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2013 Wizards.