

***Magic: The Gathering—Commander* (Edición 2014): 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 23 de septiembre de 2014

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 y malentendidos comunes que son inevitablemente causados por nuevas mecánicas e interacciones. A medida que se vayan lanzando nuevas expansiones, las posibles actualizaciones que se realicen en las reglas de **Magic** pueden hacer que parte de esta información quede desactualizada. Si no puedes encontrar lo que estás buscando, por favor contáctanos en <http://company.wizards.com/contactus>.

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** aparece en este documento.

NOTAS GENERALES

Información del lanzamiento

La colección **Magic: The Gathering—Commander** (Edición 2014) está compuesta por cinco packs de juego distintos. Cada pack de juego contiene un mazo con 100 cartas diferentes, más una carta foil sobredimensionada de comandante. Los cinco mazos son “Forjado en piedra”, “Indagar en el tiempo”, “Leal a la oscuridad”, “Creado desde cero” y “Guiado por la naturaleza”.

Fecha de lanzamiento: 7 de noviembre de 2014

Visita Wizards.com/Locator para encontrar un evento o tienda cercana.

Cartas nuevas y legalidad del formato

Hay 61 cartas en los mazos de **Magic: The Gathering—Commander** (Edición 2014) 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 Magic.Wizards.com/Rules. Para obtener más información sobre la legalidad de una carta en particular en los distintos formatos, entra en Gatherer.Wizards.com, busca la carta y luego revisa la pestaña “Sets & Legality”.

Generalidades

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 vidas. El mazo de cada jugador está encabezado por un comandante; tradicionalmente se trata de

una criatura legendaria, aunque este lanzamiento presenta a cinco planeswalkers que también pueden ser comandantes de un 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 o uno de los cinco planeswalkers de este lanzamiento.
- * 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).
- * La identidad de color de tu comandante determina las otras cartas que puede incluir tu mazo. * La identidad de color de una carta incluye su color, definido por el coste de maná o indicador de color, y los colores de cualquier símbolo de maná de color de su texto de reglas.
- * Una carta no puede ser incluida en tu mazo si su identidad de color incluye un color que no está en la identidad de color de tu comandante.
- * La identidad de color se establece antes de que comience el juego y no varía durante el mismo, incluso si tu comandante cambia de color.
- * Los colores de los símbolos de maná de color que solo se hallan en el texto recordatorio no son parte de la identidad de color de una carta.
- * 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 plano, de plan y de Conspiracy) 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 hagas, lanzarlo te costará {2} más por cada vez que lo hayas lanzado anteriormente desde la zona de mando durante 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. Es poco probable que ocurra esto si tu comandante es un planeswalker, aunque la regla se sigue aplicando si ese planeswalker se convierte en una criatura y hace daño de combate.

* 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

A diferencia de los juegos de dos jugadores, los juegos de varios jugadores pueden continuar una vez que un jugador ha perdido y deja el juego.

* 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.

Comandantes sobredimensionados

Cada mazo de *Magic: The Gathering—Commander* (Edición 2014) incluye una carta de comandante sobredimensionada foil que se corresponde con el comandante de ese mazo. Esta carta se incluye solo por diversión y no es necesaria para el juego de Commander.

* Debes contar con la versión tradicional de la carta de **Magic** de tu comandante, incluso si utilizas la carta sobredimensionada.

* Mientras el comandante esté 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 tu mano, usa la carta tradicional de **Magic**.

Nueva palabra de habilidad: **teniente**

Teniente es una palabra de habilidad que aparece en cursiva en un ciclo de criaturas que se hacen más poderosas si controlas a tu comandante. (Una palabra de habilidad no tiene un significado de reglas).

Familiar del tirano
{5} {R} {R}
Criatura — Dragón

5/5

Vuela, prisa.

Teniente — Mientras controles a tu comandante, el Familiar del tirano obtiene +2/+2 y tiene “Siempre que el Familiar del tirano ataque, hace 7 puntos de daño a la criatura objetivo que controla el jugador defensor”.

* Las habilidades de teniente solo se aplican si tu comandante está en el campo de batalla y bajo tu control.

* Las habilidades de teniente solo hacen referencia a si controlas a tu comandante, no al comandante de otro jugador.

* Si ganas el control de una criatura con habilidad de teniente cuyo propietario es otro jugador, esa habilidad verificará si controlas a tu comandante y se aplicará si es así. No verificará si su propietario controla o no a su comandante.

* Si pierdes el control de tu comandante, las habilidades de teniente de las criaturas que controlas dejarán de aplicarse de inmediato. Si esto hace que la resistencia de una criatura pase a ser menor o igual a la cantidad de daño marcada sobre ella, la criatura será destruida.

* Si una habilidad disparada que otorga una habilidad de teniente se dispara, y en respuesta a ese disparo pierdes el control de tu comandante (haciendo que el teniente pierda esa habilidad), la habilidad disparada se resolverá igualmente.

Ciclo: ofrendas

Las ofrendas son un ciclo de cartas que tienen dos efectos ventajosos. Cada uno de ellos te recompensa a ti y a un oponente de tu elección.

Ofrenda intelectual

{4} {U}

Instantáneo

Elige un oponente. Ese jugador y tú roban tres cartas cada uno.

Elige un oponente. Endereza todos los permanentes que no sean tierra que controlas y todos los permanentes que no sean tierra que controla ese jugador.

* Puedes elegir al mismo oponente para cada uno de los efectos o puedes elegir oponentes distintos. Ninguno de los jugadores afectados es objetivo del hechizo.

* En cada una de las ofrendas, excepto la Ofrenda volcánica (ver su apartado en la sección de notas de cartas específicas), eliges a los oponentes para cada efecto cuando el hechizo se resuelve.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Aflicción maliciosa

{B} {B}

Instantáneo

Necrario — Cuando lances la Aflicción maliciosa, si una criatura murió este turno, puedes copiar la Aflicción maliciosa y puedes elegir un nuevo objetivo para la copia.

Destruye la criatura objetivo que no sea negra.

* La copia de la Aflicción maliciosa se crea en la pila. No se lanza, por lo tanto la copia no hará que vuelva a dispararse la habilidad de necrario.

* De forma predeterminada, la copia tiene el mismo objetivo que el hechizo original. No tienes que cambiar este objetivo si no quieres o no puedes (tal vez porque no hay otras criaturas que no sean negras en el campo de batalla). Si cambias el objetivo, el nuevo objetivo debe ser un objetivo legal para la Aflicción maliciosa.

Ángel de la hora funesta

{5}{W}{W}

Criatura — Ángel

5/4

Destello.

Vuela.

Cuando el Ángel de la hora funesta entre al campo de batalla, si lo lanzaste desde tu mano, exilia todas las criaturas atacantes.

* Las criaturas que fueron declaradas como atacantes o que entraron al campo de batalla atacando siguen siendo criaturas atacantes hasta que termina la fase de combate. Es posible exiliar todas las criaturas atacantes una vez que han hecho daño de combate si lanzas el Ángel de la hora funesta durante el paso de daño de combate o el paso de final del combate.

* Si lanzas el Ángel de la hora funesta fuera del combate, su habilidad disparada se disparará pero no tendrá efecto.

* Si un hechizo o habilidad te indica que pongas el Ángel de la hora funesta en el campo de batalla desde tu mano, significa que no la habrás lanzado, por lo que su habilidad disparada no se disparará.

Armadura de asalto

{4}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +2/+2, tiene la habilidad de prisa, no puede atacarte a ti o a un planeswalker que controlas y no puede ser sacrificada.

Al comienzo del mantenimiento de cada oponente, puedes hacer que ese jugador gane el control de la criatura equipada hasta el final del turno. Si lo haces, enderézala.

Equipar {3}.

* La criatura equipada no puede sacrificarse por motivo alguno. Si un efecto te indica que la sacrifiques, no puedes hacerlo y permanece en el campo de batalla. Tampoco puedes sacrificarla para pagar un coste que requiera que sacrifiques una criatura.

* Si un efecto te indica que sacrifiques una criatura y controlas otras criaturas además de la criatura equipada con la Armadura de asalto, debes sacrificar una de ellas. No puedes intentar sacrificar la criatura equipada, fracasar y por tanto ignorar el efecto.

Aullido llamalobos

{3}{G}

Encantamiento

Al comienzo de tu mantenimiento, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Lobo verdes 2/2, donde X es la cantidad de tus oponentes con cuatro o más cartas en la mano.

* Utiliza la cantidad de oponentes que tienen cuatro o más cartas en la mano cuando la habilidad se resuelve para determinar el valor de X.

Behemot de asedio

{5}{G}{G}

Criatura — Bestia

7/4

Antimaleficio.

Mientras el Behemot de asedio esté atacando, por cada criatura que controlas, puedes hacer que esa criatura asigne su daño de combate como si no hubiera sido bloqueada.

* Tú decides si asignas el daño de combate de una criatura como si no hubiera sido bloqueada justo antes de que asigne ese daño. Puedes hacer una elección distinta para cada criatura que controlas; es decir, puedes hacer que ninguna, algunas o todas esas criaturas asignen el daño de combate como si no hubieran sido bloqueadas.

Botín de sangre

{B}

Instantáneo

Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror negra X/X, donde X es la cantidad de criaturas que murieron este turno.

* Utiliza la cantidad de criaturas que murieron ese turno cuando el Botín de sangre se resuelve para determinar el valor de X. En otras palabras, las criaturas que mueren en respuesta al Botín de sangre cuentan.

Canción de las dríadas

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar permanente.

El permanente encantado es una tierra bosque incolora.

* El permanente encantado pierde cualquier tipo de carta, subtipo y color que tuvo anteriormente. Conserva cualquier supertipo que tuviera y su nombre no sufre cambios. Gana “{T}: Agrega {G} a tu reserva de maná” y pierde todas las demás habilidades de su texto de reglas. Todavía tendrá cualquier habilidad que haya ganado a causa de otros efectos.

* Si el permanente era un aura o un equipo, queda desanexado de aquello a lo que estuviera anexo.

Castigo merecido

{3} {W}

Instantáneo

Prevén todo el daño que fueran a hacer fuentes que no controlas a ti y a los planeswalkers que controlas este turno.

Si se previene daño de una fuente de criatura de esta manera, el Castigo merecido hace la misma cantidad de daño a esa criatura. Si se previene daño de una fuente que no sea criatura de esta manera, el Castigo merecido hace la misma cantidad de daño al controlador de la fuente.

* El efecto del Castigo merecido no es un efecto de redirección. Si previene el daño, el Castigo merecido (no la fuente elegida) hace daño a la criatura o jugador como parte de ese efecto de prevención. El Castigo merecido es la fuente del nuevo daño, así que las características de la fuente original (como su color, o si tiene vínculo vital o toque mortal) no afectan al nuevo daño. El nuevo daño no es daño de combate, incluso si el daño prevenido lo era.

* Si el Castigo merecido fuera a hacerle daño a un oponente, puedes redirigir ese daño a un planeswalker que controla ese jugador.

Cernedor de tumbas

{5} {G}

Criatura — Bestia elemental

5/7

Cuando el Cernedor de tumbas entre al campo de batalla, cada jugador elige un tipo de criatura y regresa cualquier cantidad de cartas de ese tipo de su cementerio a su mano.

* El tipo de criatura que elige cada jugador se aplica solo a ese jugador. Por ejemplo, si otro jugador elige Elfo, no regresarás cartas de Elfo a tu mano a menos que tú también elijas Elfo (o si una carta de Elfo de tu cementerio también tiene el tipo de criatura que elijas).

Corona de la fatalidad

{3}

Artefacto

Siempre que una criatura te ataque a ti o a un planeswalker que controlas, esa criatura obtiene +2/+0 hasta el final del turno.

{2}: El jugador objetivo que no sea el propietario de la Corona de la fatalidad gana su control. Activa esta habilidad solo durante tu turno.

* Eres el propietario de la Corona de la fatalidad si esta comenzó el juego en tu mazo. Por lo tanto, una vez que entregues la Corona, tus oponentes no pueden regresártela activando su habilidad (aunque otros efectos, como el que crea la habilidad de Zedruu la de Corazón Grande, pueden hacerlo).

Daretti, sabio de la chatarra

{3}{R}

Planeswalker — Daretti

3

+2: Descarta hasta dos cartas, luego roba esa misma cantidad de cartas.

−2: Sacrifica un artefacto. Si lo haces, regresa la carta de artefacto objetivo de tu cementerio al campo de batalla.

−10: Obtienes un emblema con “Siempre que un artefacto vaya a tu cementerio desde el campo de batalla, regresa esa carta al campo de batalla al comienzo del próximo paso final”.

Daretti, sabio de la chatarra puede ser tu comandante.

* Puedes elegir descartar cero cartas cuando se resuelve la primera habilidad. En ese caso, no robarás ninguna carta.

* Eliges qué artefacto sacrificas cuando se resuelve la segunda habilidad. Debes sacrificar un artefacto si controlas al menos uno en ese momento. Por ejemplo, si controlas dos artefactos cuando activas la segunda habilidad, pero el artefacto que querías sacrificar es destruido en respuesta, debes sacrificar el otro artefacto cuando se resuelve la habilidad.

* La habilidad del emblema de Daretti regresará la carta de artefacto solo si todavía está en tu cementerio cuando se resuelve la habilidad disparada retrasada al comienzo del próximo paso final. Si la carta de artefacto dejó tu cementerio antes de ese momento (incluso si se ha vuelto a poner en tu cementerio), la habilidad no la regresará al campo de batalla.

Demonio de las agonías quejumbrosas

{3}{B}{B}

Criatura — Demonio

4/4

Vuela.

Teniente — Mientras controles a tu comandante, el Demonio de las agonías quejumbrosas obtiene +2/+2 y tiene “Siempre que el Demonio de las agonías quejumbrosas haga daño de combate a un jugador, ese jugador sacrifica una criatura”.

* Si el Demonio de las agonías quejumbrosas hace daño de combate a un jugador al mismo tiempo que tu comandante recibe daño letal, la habilidad disparada se disparará y el jugador sacrificará una criatura.

Despertar a los muertos

{X} {B} {B}

Instantáneo

Lanza Despertar a los muertos solo durante el combate en el turno de un oponente.

Regresa X cartas de criatura objetivo de tu cementerio al campo de batalla. Sacrifica esas criaturas al comienzo del próximo paso final.

* La habilidad disparada retrasada que te hace sacrificar las criaturas solo se disparará una vez. Si no sacrificas una o más de esas criaturas en ese momento (tal vez porque otro jugador ganó su control), la habilidad no intentará hacer que las sacrifiques en futuros turnos.

Engendro belicista

{4} {R} {R}

Criatura — Dragón

5/5

Vuela.

Todas las criaturas atacan cada combate si pueden.

{1} {R}: Las criaturas atacantes obtienen +1/+0 hasta el final del turno.

* El controlador de cada criatura todavía elige a qué jugador o planeswalker ataca la criatura.

* 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 en ese caso tampoco tiene que atacar.

* Solo las criaturas que están atacando cuando se resuelve la última habilidad obtendrán +1/+0. Es decir, activar esa habilidad antes de que se hayan declarado atacantes no dará la bonificación a ninguna criatura, incluidas aquellas que ataquen más adelante en el turno.

* Si hay varias fases de combate en un turno, las criaturas deben atacar en cada una de las fases de combate en las que puedan atacar.

Esfera del comandante

{3}

Artefacto

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

Sacrificar la Esfera del comandante: Roba una carta.

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

* Si tu comandante es incoloro, no tiene colores en su identidad de color, por lo que la Esfera del comandante no produce maná.

* En formatos distintos a Commander, la Esfera del comandante no produce maná.

Faro arcano

Tierra

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{1}, {T}: Hasta el final del turno, las criaturas que controlan tus oponentes pierden las habilidades de antimaleficio y velo y no pueden tener las habilidades de antimaleficio o velo.

* La segunda habilidad se aplica solo a las criaturas que controlan tus oponentes cuando se resuelve. No afectará a las criaturas que entren al campo de batalla o que entren bajo el control de un oponente más adelante en el turno.

* Una vez que se ha resuelto la segunda habilidad, los efectos continuos generados por la resolución de hechizos y habilidades que le darían la habilidad de maleficio o velo a alguna de las criaturas afectadas no se crearán. Por ejemplo, una vez que se ha resuelto la segunda habilidad, un hechizo que lance un oponente y que dé a las criaturas que controla la habilidad de antimaleficio no hará que las criaturas tengan la habilidad de antimaleficio. (Si ese hechizo tiene efectos adicionales, como por ejemplo aumentar la fuerza de las criaturas, estos se aplicarán normalmente.)

* Los efectos continuos generados por habilidades estáticas (como un aura que otorga la habilidad de antimaleficio a una criatura) no se aplicarán durante el turno, pero se seguirán aplicando de nuevo una vez que termine el turno.

Feldon del tercer camino

{1} {R} {R}

Criatura legendaria — Artífice humano

2/3

{2} {R}, {T}: Pon en el campo de batalla una ficha que es una copia de la carta de criatura objetivo de tu cementerio, excepto que es un artefacto además de sus otros tipos. Gana la habilidad de prisa. Sacrifícala al comienzo del próximo paso final.

* La ficha copia exactamente lo que hay impreso en la carta de criatura original (excepto que la copia es además un artefacto) y nada más.

* Si la carta de criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la carta de criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entre al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” de la carta de criatura copiada también funcionará.

* Si otra criatura se convierte en una copia de la ficha o entra al campo de batalla como una copia de la ficha, esa criatura copiará la carta de criatura que esté copiando la ficha, excepto que será además un artefacto. Esto se cumple incluso si la carta de criatura que fue copiada con Feldon del tercer camino ya no está en el cementerio en ese momento. Sin embargo, la nueva copia no ganará la habilidad de prisa y no la sacrificarás al comienzo del próximo paso final.

* Si la habilidad de Feldon crea múltiples fichas debido a un efecto de reemplazo (como el que crea la Temporada duplicadora), cada una de esas fichas ganará la habilidad de prisa y sacrificarás cada una de ellas.

Feudo de amargura

{4} {R}

Encantamiento

En cuanto el Feudo de amargura entre al campo de batalla, elige dos jugadores.

Si una fuente que controla uno de los jugadores elegidos fuera a hacer daño al otro jugador elegido o a un permanente que controla ese jugador, en vez de eso, esa fuente hace el doble de ese daño a ese jugador o permanente.

* El Feudo de amargura se aplica al daño que haga cualquier fuente que controla uno de los jugadores elegidos, no solo al daño de combate.

* La fuente de daño no cambia. Un hechizo que hace daño especificará la fuente de daño. Normalmente es el propio hechizo. Una habilidad que hace daño especificará la fuente de daño, aunque esta nunca será la propia habilidad. Normalmente la fuente de la habilidad es también la fuente de daño.

* Si hay dos Feudos de amargura en el campo de batalla y se eligen a los mismos dos jugadores para cada uno, el daño se duplicará por cada uno de ellos. Por tanto, dos Feudos de amargura terminarán por multiplicar el daño por cuatro, tres multiplicarán el daño por ocho, y cuatro por dieciséis.

* Si hay varios efectos que modifican la forma en que se hará el daño, es el jugador al que se le hace el daño o el controlador del permanente al que se le hace el daño quien elige el orden en que se aplicarán los efectos. Por ejemplo, la habilidad del Grifo engalanado dice “{1} {W}: Prevenir el siguiente punto de daño de combate que se te fuera a hacer este turno”. Supongamos que controlas un Grifo engalanado y que tú y tu oponente son los jugadores elegidos para un Feudo de amargura. Si una criatura que controla ese jugador fuera a hacerte 3 puntos de daño de combate, y la habilidad del Grifo engalanado se ha resuelto una vez, puedes elegir (a) aplicar el efecto del Grifo engalanado primero y prevenir 1 punto de daño, y luego dejar que el efecto del Feudo de amargura duplique los dos puntos de daño restantes y recibir un total de 4 puntos de daño, o (b) dejar que el efecto del Feudo de amargura se aplique primero y duplique el daño a 6, y luego aplicar el efecto del Grifo engalanado para prevenir 1 punto de daño y recibir un total de 5 puntos de daño.

Guardián espiritual consagrado

{1} {W} {W}

Criatura — Avatar

3/2

Vigilancia.

Cuando el Guardián espiritual consagrado muera, pon en el campo de batalla X fichas de criatura Espíritu blancas 1/1 con la habilidad de volar, donde X es la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio.

* Cuenta la cantidad de cartas de criatura en tu cementerio cuando se resuelve la habilidad disparada, incluido el propio Guardián espiritual consagrado si todavía está allí, para determinar cuántos Espíritus se crean.

Hidra sangrienta

{X} {G} {G} {G}

Criatura — Hidra

0/0

Arrolla.

La Hidra sangrienta entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre ella.

Cuando la Hidra sangrienta muera, ganas una cantidad de vidas y robas una cantidad de cartas igual a su fuerza.

* Utiliza la fuerza de la Hidra sangrienta cuando murió (incluyendo cualquier contador +1/+1 que tuviera) para determinar qué cantidad de vidas se gana y qué cantidad de cartas se roba.

Incitar a la rebelión

{4} {R} {R}

Conjuro

Por cada jugador, Incitar a la rebelión hace a ese jugador y a cada criatura que controla ese jugador una cantidad de daño igual a la cantidad de criaturas que controla.

* El daño se hace simultáneamente. Si esto hace que todos los jugadores tengan 0 o menos vidas, el juego es un empate.

Leviatán quebrantador

{7} {U} {U}

Criatura — Leviatán

9/9

Cuando el Leviatán quebrantador entre al campo de batalla, si lo lanzaste desde tu mano, gira todas las criaturas que no sean azules. Esas criaturas no se enderezan durante el próximo paso de enderezar de sus controladores.

* La habilidad disparada afecta a todas las criaturas que no sean azules, incluidas las que controlas.

* La habilidad disparada lleva el seguimiento de las criaturas, pero no de sus controladores. Si cualquiera de las criaturas cambia de controlador antes del próximo paso de enderezar de su controlador original, esa criatura no se enderezará durante el próximo paso de enderezar de su nuevo controlador.

Maestría de la chatarra

{3} {R} {R}

Conjuro

Cada jugador exilia todas las cartas de artefacto de su cementerio, luego sacrifica todos los artefactos que controla, luego pone todas las cartas que exilió de esta manera en el campo de batalla.

* “Exilió de esta manera” se refiere a la instrucción de exiliar que es parte del efecto de la Maestría de la chatarra. Si los artefactos sacrificados en vez de eso se exilian a causa de un efecto de reemplazo, esas cartas no serán puestas en el campo de batalla.

Maga del lanzamiento doble

{1} {R} {R}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Destello.

Cuando la Maga del lanzamiento doble entre al campo de batalla, copia el hechizo de instantáneo o de conjuro objetivo. Puedes elegir nuevos objetivos para la copia.

* Puedes cambiar cualquier cantidad de objetivos para la copia, incluyendo todos o ninguno. Si para uno de los objetivos no puedes elegir un nuevo objetivo legal, permanecerá sin cambio (incluso si el objetivo actual es ilegal).

* Si el hechizo objetivo es modal (o sea, dice "Elige uno:" o algo similar), no puedes elegir un modo distinto.

* Si el hechizo copiado hace objetivo a un hechizo que está en la pila (como hace Deshacer), no puedes cambiar el objetivo de ese hechizo a sí mismo.

Muerto delirante

{4} {B}

Criatura — Zombie

2/6

Toque mortal.

Al comienzo del combate en tu turno, elige un oponente al azar. El Muerto delirante ataca a ese jugador este combate si puede.

Siempre que el Muerto delirante haga daño de combate a un jugador, ese jugador pierde la mitad de sus vidas, redondeando hacia abajo.

* El Muerto delirante debe atacar al jugador elegido si puede, no a un planeswalker que controla ese jugador.

* Si, cuando se declaran atacantes, el Muerto delirante está girado, está afectado por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar, o no ha estado bajo tu control continuamente desde el comienzo de tu turno (y no tiene prisa), entonces no ataca. Si hay un coste asociado con que el Muerto delirante ataque al jugador elegido, no estás obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar a ese jugador.

* Si el Muerto delirante no puede atacar al jugador elegido por una de las razones mencionadas, pero todavía puede atacar en otro lugar, puedes elegir hacer que ataque a otro jugador, a un planeswalker, o que no ataque.

* Si tu turno tiene varias fases de combate, la habilidad del Muerto delirante se dispara al comienzo de cada una de ellas. Ignora las elecciones realizadas durante fases de combate anteriores de ese turno.

* La última habilidad se dispara y se resuelve una vez que se ha hecho el daño de combate. Por ejemplo, si un oponente tiene 17 vidas y el Muerto delirante le hace 2 puntos de daño de combate, terminará con 8 vidas.

Obra maestra del ingenio

{1}

Artefacto — Equipo

Puedes hacer que la Obra maestra del ingenio entre al campo de batalla como una copia de cualquier equipo en el campo de batalla.

* Aunque la Obra maestra del ingenio no tiene habilidad de equipar, tendrá la habilidad de equipar del equipo al que copia.

* Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del equipo elegido se disparará. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [este permanente] entra al campo de batalla” o “[este permanente] entra al campo de batalla con” del equipo elegido también funcionará.

Ofrenda benevolente

{3}{W}

Instantáneo

Elige un oponente. Ese jugador y tú ponen cada uno en el campo de batalla tres fichas de criatura Espíritu blancas 1/1 con la habilidad de volar.

Elige un oponente. Ganas 2 vidas por cada criatura que controlas y ese jugador gana 2 vidas por cada criatura que controla.

* En algunos casos poco frecuentes, las fichas de Espíritu tendrán una resistencia de 0 o menos en cuanto entren al campo de batalla, tal vez porque un oponente controla un encantamiento que da a tus criaturas -1/-1. Como las acciones basadas en estado no se llevan a cabo durante la resolución de un hechizo, ganarás 2 vidas por cada una de esas fichas de Espíritu. Una vez que la Ofrenda benevolente termine de resolverse, las fichas de Espíritu morirán y por lo tanto dejarán de existir.

Ofrenda infernal

{4}{B}

Conjuro

Elige un oponente. Ese jugador y tú sacrifican una criatura cada uno. Cada jugador que sacrificó una criatura de esta manera roba dos cartas.

Elige un oponente. Regresa una carta de criatura de tu cementerio al campo de batalla, luego ese jugador regresa una carta de criatura de su cementerio al campo de batalla.

* El sacrificio no es opcional. Si controlas al menos una criatura, debes sacrificar una. Si no controlas ninguna criatura, no sacrificarás ninguna y no robarás dos cartas. Lo mismo vale para el oponente elegido.

* Tú eliges qué carta de criatura regresas al campo de batalla y luego el oponente elegido elige qué carta de criatura regresa. Estas elecciones no tienen lugar hasta que la Ofrenda infernal se resuelve. Ninguna de las cartas es objetivo de la Ofrenda infernal.

Ofrenda volcánica

{4} {R}

Instantáneo

Destruye la tierra no básica que no controlas y la tierra no básica que elija un oponente y que no controlas.

La Ofrenda volcánica hace 7 puntos de daño a la criatura objetivo que no controlas y 7 puntos de daño a la criatura objetivo que elija un oponente y que no controlas.

* A diferencia de las otras Ofrendas, eliges a los oponentes de la Ofrenda volcánica cuando lanzas el hechizo porque esos jugadores participan en la elección de objetivos del hechizo.

* El oponente elegido para cada efecto puede elegir la misma tierra no básica o criatura que no controlas que elegiste tú.

Paisaje infinito

Tierra

El Paisaje infinito entra al campo de batalla girado.

{T}: Agrega {1} a tu reserva de maná.

{2}, {T}, sacrificar el Paisaje infinito: Busca en tu biblioteca hasta dos cartas de tierra básica que compartan un tipo de tierra, ponlas en el campo de batalla giradas y luego baraja tu biblioteca.

* Puedes elegir buscar una única carta de tierra básica con la segunda habilidad activada y ponerla en el campo de batalla girada.

Piedra del buscador de sabiduría

{6}

Artefacto

{3}, {T}: Roba tres cartas. Cuesta {1} más activar esta habilidad por cada carta en tu mano.

* Utiliza la cantidad de cartas que hay en tu mano en el momento en que activas la habilidad para determinar cuánto maná se agrega al coste de activación.

Resonancia de impacto

{1} {R}

Instantáneo

La Resonancia de impacto hace X puntos de daño divididos como elijas entre cualquier cantidad de criaturas objetivo, donde X es la mayor cantidad de daño hecho por una única fuente a un permanente o jugador este turno.

* Tú determinas el valor de X y anuncias cómo se dividirá el daño cuando lanzas la Resonancia de impacto. Cada objetivo elegido debe recibir al menos 1 punto de daño. Una vez que se ha determinado el valor de X, este no cambiará, incluso si una fuente hace una cantidad de daño mayor antes de que se resuelva la Resonancia de impacto. (En la mayoría de ocasiones, el valor de X de un efecto se determinaría solo cuando se resuelve el hechizo. Sin embargo, las reglas indican que si el daño debe “dividirse”, esa información se verifica cuando el hechizo se pone en la pila.)

* La Resonancia de impacto se fija en el turno entero para buscar la mayor cantidad de daño hecho por una única fuente a un único permanente o jugador. Por ejemplo, si el único daño hecho durante el turno fue el Terremoto, que hizo 5 puntos de daño a cada una de cuatro criaturas y cada uno de dos jugadores, entonces X es 5.

* Si la Resonancia de impacto tiene varios objetivos y algunos pero no todos ellos se convierten en objetivos ilegales antes de que la Resonancia de impacto se resuelva, la Resonancia de impacto hará daño igualmente a los objetivos legales que queden según la división de daño original.

Sacerdotisa de la medida

{1}{W}

Criatura — Clérigo humano

2/2

Destello.

Si una criatura que no sea ficha fuera a entrar al campo de batalla y no fue lanzada, en vez de eso, exíliala.

* La última habilidad de la Sacerdotisa de la medida no afecta a ninguna criatura que no sea ficha que haya sido lanzada, incluidas las que se han lanzado desde zonas poco frecuentes como tu cementerio.

* La última habilidad de la Sacerdotisa de la medida no impide que las fichas de criatura entren al campo de batalla. Tampoco afecta a criaturas que ya estaban en el campo de batalla.

* Si la Sacerdotisa de la medida entra al campo de batalla sin ser lanzada, no se exiliará a sí misma.

* Si la Sacerdotisa de la medida entra al campo de batalla al mismo tiempo que otras criaturas, su habilidad no afectará a esas criaturas.

Selección nigromántica

{4}{B}{B}{B}

Conjuro

Destruye todas las criaturas, luego regresa al campo de batalla bajo tu control una carta de criatura puesta en un cementerio de esta manera. Es un Zombie negro además de sus otros colores y tipos. Exilia la Selección nigromántica.

* La Selección nigromántica no sobrescribe ninguno de los colores o tipos de la criatura. En vez de eso, agrega otro color y otro tipo de criatura.

* Si la criatura objetivo es incolora normalmente, sencillamente se convertirá en negra. No puede ser a la vez negra e incolora.

Sirenas melodiosas

{2}{U}

Criatura — Sirena

1/3

{U}, {T}: La criatura objetivo ataca al oponente objetivo este turno si puede.

Metamorfosis {U}. *(Puedes lanzar esta carta boca abajo como una criatura 2/2 pagando {3}. Ponla boca arriba en cualquier momento pagando su coste de metamorfosis.)*

* “Oponente objetivo” significa uno de tus oponentes. En otras palabras, la habilidad de las Sirenas melodiosas no puede hacer que una criatura te ataque a ti.

* La criatura objetivo debe atacar al oponente objetivo si puede, no a un planeswalker que controla ese jugador.

Si cuando se declaran atacantes la criatura objetivo está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no ha estado bajo el control de su controlador continuamente desde el comienzo de su último turno (y no tiene la habilidad de prisa), esa criatura no ataca. Si hay un coste asociado con que la criatura ataque al oponente, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que atacar a ese jugador.

* Si la criatura no puede atacar al jugador por una de las razones mencionadas, pero todavía puede atacar en otro lugar, su controlador puede elegir hacer que ataque a otro jugador, a un planeswalker, o que no ataque.

* Si la criatura objetivo o el jugador objetivo es un objetivo ilegal cuando la habilidad activada intenta resolverse, la habilidad no tendrá efecto. La criatura no estará obligada a atacar a ese oponente, pero todavía tendrá la posibilidad de hacerlo si puede.

Suturador Geraalf

{3}{U}{U}

Criatura legendaria — Hechicero humano

3/4

{2}{U}, {T}: Cada jugador pone las tres primeras cartas de su biblioteca en su cementerio. Exilia hasta dos cartas de criatura puestas en los cementerios de esta manera. Pon en el campo de batalla una ficha de criatura Zombie azul X/X, donde X es igual a la fuerza total de las cartas exiliadas de esta manera.

* “Exiliadas de esta manera” se refiere a la instrucción de exiliar que es parte del efecto de la habilidad. Si las cartas que cada jugador fuera a poner en su cementerio son exiliadas a causa de un efecto de reemplazo, esas cartas no estarán en los cementerios para ser exiliadas por la siguiente parte de la habilidad. En ese caso, el valor de X será 0. Pondrás una ficha 0/0 en el campo de batalla y luego esa ficha morirá y por lo tanto dejará de existir (a menos que algo aumente su resistencia por encima de 0).

Teferi, archimago temporal

{4}{U}{U}

Planeswalker — Teferi

5

+1: Mira las dos primeras cartas de tu biblioteca. Pon una de ellas en tu mano y la otra en la parte inferior de tu biblioteca.

−1: Endereza hasta cuatro permanentes objetivo.

−10: Obtienes un emblema con “Puedes activar las habilidades de lealtad de los planeswalkers que controlas en el turno de cualquier jugador en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo”.

Teferi, archimago temporal puede ser tu comandante.

* Si controlas el emblema de Teferi, la regla que dice que puedes activar una habilidad de lealtad solo si ninguna de las habilidades de lealtad de ese permanente ha sido activada ese turno se sigue aplicando. En otras palabras, podrías activar una habilidad de lealtad de un planeswalker una vez en tu turno y una vez en cada uno de los turnos de tus oponentes.

* Si controlas el Velo de Cadenas (de la colección básica *Magic 2015*) y su habilidad activada se ha resuelto, y además controlas el emblema de Teferi, por cada planeswalker que controlas, puedes activar una de sus habilidades de lealtad durante ese turno en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo, y luego puedes activar una habilidad de lealtad de nuevo ese turno (eligiendo la misma habilidad de lealtad o una distinta) en cualquier momento en que pudieras lanzar un instantáneo.

Trepador imponente

{3}{G}{G}

Criatura — Elemental planta

5/5

Arrolla.

{1}{G}: Hasta el final del turno, la criatura objetivo que controlas tiene una fuerza y resistencia base de 5/5 y gana la habilidad de arrollar.

* La habilidad activada sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y/o resistencia base de la criatura objetivo a valores específicos. Otros efectos que fijan su fuerza y/o resistencia base que empiezan a aplicarse después de que la habilidad del Trepador imponente se resuelva sobrescribirán el efecto del Trepador imponente.

* Los efectos que modifican la fuerza y/o la resistencia de la criatura objetivo, como el efecto del Crecimiento gigante o del Himno glorioso, se aplicarán a la criatura sin importar cuándo comenzaron a aplicarse. Lo mismo vale para los contadores que afectan a la fuerza y resistencia de la criatura y los efectos que intercambian la fuerza y resistencia.

Troceador de carne

{2} {B}

Criatura — Hechicero humano

2/2

Intimidar.

{1} {B}, sacrificar otra criatura: Pon dos contadores +1/+1 sobre el Troceador de carne.

Cuando el Troceador de carne muera, pon en el campo de batalla una ficha de criatura Horror negra X/X, donde X es la fuerza del Troceador de carne.

* Utiliza la fuerza del Troceador de carne cuando murió (incluyendo cualquier contador +1/+1 que tuviera) para determinar el valor de X.

Tumbar a los poderosos

{4} {W}

Conjuro

Destruye todas las criaturas con una fuerza mayor que la fuerza de la criatura objetivo.

* Utiliza la fuerza de la criatura objetivo cuando Tumbar a los poderosos se resuelve para determinar qué criaturas son destruidas. Tumbar a los poderosos no hace objetivo a ninguna de esas criaturas, por lo que una criatura con la habilidad de antimaleficio o con protección contra blanco será destruida si su fuerza es lo bastante alta.

* Tumbar a los poderosos no destruirá la criatura objetivo.

* Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal cuando Tumbar a los poderosos intenta resolverse, Tumbar a los poderosos será contrarrestado y ninguno de sus efectos sucederá. No se destruirá ninguna criatura.

Vendaval del éter

{3} {U} {U}

Conjuro

Regresa seis permanentes objetivo que no sean tierra a las manos de sus propietarios.

* Debes elegir seis objetivos legales distintos para poder lanzar el Vendaval del éter. Si algunos de esos objetivos, pero no todos, se convierten en ilegales antes de que el Vendaval del éter se resuelva, los objetivos legales restantes irán a las manos de sus propietarios.

Voluntad dominante

{3} {U}

Instantáneo

El jugador objetivo gana el control de hasta tres criaturas objetivo que no sean atacantes hasta el final del turno.

Endereza esas criaturas. Bloquean este turno si pueden.

* El controlador de las criaturas todavía elige a qué criatura atacante bloquea cada una de las tres criaturas objetivo.

* Cada una de esas criaturas solo bloquea si puede hacerlo cuando comienza el paso de declarar bloqueadoras. Si en ese momento una de las criaturas está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede bloquear o no hay criaturas que ataquen al controlador de esa criatura ni a un planeswalker que controla ese jugador,

esa criatura no bloquea. Si hay un coste asociado con que la criatura bloquee, el jugador no está obligado a pagar ese coste, así que en ese caso tampoco tiene que bloquear .

* En particular, la Voluntad dominante no le da la habilidad de prisa a ninguna de las criaturas objetivo. A menos que tengan la habilidad de prisa por otros motivos, no podrán atacar ese turno.

Magic: The Gathering, Magic, Magic Online y Magic: The Gathering—Commander son marcas registradas de Wizards of the Coast LLC en los EE. UU. y en otros países. ©2014 Wizards.