



MAGICTHEGATHERING.COM

ARTICLES

TOURNAMENTS

MAGIC ONLINE

Compendio de reglas

Tuesday, April 9, 2002

Article Search

Metamorfosis

La expansión Embestida™ presenta una nueva habilidad llamada metamorfosis. Puedes poner en juego boca abajo una criatura con la habilidad de metamorfosis pagando tres puntos en lugar de su coste de maná. Las criaturas boca abajo se consideran criatura 2/2 sin color ni habilidades ni nombre ni tipo y con un coste de maná 0. Nadie excepto tú sabe lo que es en realidad. En cualquier momento que puedas lanzar un hechizo instantáneo, puedes pagar el coste de metamorfosis de la criatura (situado junto a la palabra "metamorfosis" en la carta) para volverla boca arriba. Simplemente gírala sobre la mesa y paga su coste. Una vez boca arriba, la carta es considerada como lo que realmente es.

Miedo

"Miedo" es una nueva palabra para una vieja habilidad. Simplemente significa que "esta criatura no puede ser bloqueada salvo por criaturas-artefacto y/o criaturas negras". La habilidad recibe este nombre clave en honor a la carta Alfa "Miedo", la primera con esta habilidad.

Cartas "Tribales"

Muchas criaturas y hechizos de Embestida tienen habilidades que hacen referencia a tipos de criatura. Reciben el sobrenombre de cartas "tribales" porque funcionan mejor cuando hay en juego criaturas de la misma tribu (es decir, del mismo tipo).

Ciclo

La expansión Embestida recupera la habilidad de ciclo, una vieja conocida que apareció por primera vez en la expansión La Saga de Urza™. Si tienes una carta con ciclo, puedes pagar su coste de ciclo y descartarla de tu mano para robar una carta. Pero en este caso, el coste es más interesante y algunas cartas incluso tienen efectos extra cuando se usa ciclo. Dado que es una habilidad activable, puedes activarla al mismo tiempo que usas cualquier otra habilidad. No estás usando un hechizo, así que cartas como Contrarrestar Hechizo no pueden afectarla.

Hechizos en cadena

La expansión Embestida contiene cinco Hechizos en cadena. Cada vez que un Hechizo en Cadena te afecta a ti o a un permanente bajo tu control, puedes "encadenarlo" a algo o a algún otro. Por ejemplo, la Cadena de Niebla dice: "el jugador afectado se descarta de dos cartas de su mano. El jugador puede copiar este hechizo y puede escoger a un nuevo objetivo entre sus compañeros de juego a quien devolverle el hechizo". Cuando una Cadena de Niebla (ya sea la carta real o cualquier copia) te alcanza y actúa, puedes hacer una nueva copia y encadenar el hechizo a otra persona.