

Notas de la colección *Magic: The Gathering—Fallout*®

Recopiladas por Eric Levine

Documento modificado por última vez el 8 de enero de 2024

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

La sección “Notas generales” incluye información sobre la legalidad de las cartas y explica algunos de los conceptos y mecánicas de la colección.

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

NOTAS GENERALES

Legalidad de las cartas

Las cartas de *Magic: The Gathering—Fallout* con el código de la colección PIP están permitidas en los formatos Commander, Legacy y Vintage. Las cartas impresas anteriormente con el código de la colección PIP también son legales para jugar en cualquier formato en el que una carta con el mismo nombre esté permitida.

Busca en [Magic.Wizards.com/Formats](https://magic.wizards.com/formats) la lista completa de formatos, las colecciones de cartas permitidas y las listas de cartas prohibidas.

Visita [Magic.Wizards.com/Commander](https://magic.wizards.com/commander) para obtener más información sobre la variante Commander.

Visita [Locator.Wizards.com](https://locator.wizards.com) para encontrar un evento o tienda cercana.

Nueva mecánica: contadores de radiación

La Gran Guerra cambió la faz de la tierra de muchas formas visibles, pero uno de los mayores peligros del yermo casi nunca se ve: la radiación. Algunas cartas de la colección hacen que los jugadores obtengan contadores de radiación, que miden su dosis de radiación actual. Cuantos más contadores de radiación tengas, peor será tu situación. No obstante, hay quien piensa que la radiación tiene muchas ventajas. Al comienzo de tu fase principal precombate, molerás una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de radiación que tengas y luego perderás una cantidad de vidas y removerás una cantidad de contadores de radiación de ti iguales a la cantidad de cartas que no sean tierra que moliste de esta manera.

Destino de Megatón

{5} {R}

Conjuro

Elige uno:

- *Desarmar* — Destruye el artefacto objetivo. Crea cuatro fichas de Tesoro.
- *Detonar* — El Destino de Megatón hace 8 puntos de daño a cada criatura. Cada jugador obtiene cuatro contadores de radiación.

- Los contadores de radiación son un tipo de contador que puede tener un jugador. No están asociados con ningún permanente concreto.
- Hay que llevar la cuenta de la cantidad de contadores de radiación que tiene cada jugador. Algunas formas de hacerlo es escribirlo en un papel o usar dados, pero se puede optar por cualquier método sencillo y con el que todos los jugadores estén de acuerdo.
- Los contadores de radiación no desaparecen en cuanto terminan los pasos, fases o turnos. Solo desaparecen cuando un efecto indica a un jugador que remueva contadores de radiación de él.
- Hay una habilidad disparada inherente asociada con tener contadores de radiación. Esta habilidad disparada no tiene fuente y está controlada por el jugador activo. El texto completo de esta habilidad es el siguiente: “Al comienzo de la fase principal precombate de un jugador con contadores de radiación, ese jugador muele una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de radiación que tenga. Por cada carta que no sea tierra molida de esta manera, ese jugador pierde 1 vida y remueve un contador de radiación de él”.
- En un juego con la alternativa de turnos compartidos en equipo, como una partida de Archenemy o Gigante de dos cabezas, la habilidad disparada inherente asociada con los contadores de radiación se dispara una vez por cada jugador que tenga contadores de radiación del equipo activo. Cada copia de esa habilidad está controlada por uno de esos jugadores.
- Cualquier efecto (como el de la habilidad de proliferar) que interactúe con los contadores que recibe, tiene o pierde un jugador puede interactuar con los contadores de radiación.
- Todas las cartas se muelen a la vez, por lo que las habilidades que se disparan “siempre que se muelan una o más cartas que no sean tierra” se dispararán exactamente una vez mientras se muele al menos una carta que no sea tierra.
- Si la cantidad de cartas restantes en la biblioteca de un jugador es menor que la cantidad de contadores de radiación que tiene cuando la habilidad disparada se resuelve, molerá tantas cartas como pueda.

Nueva mecánica: fichas de Residuo

En el yermo siempre encontrarás residuos, vayas donde vayas. Quizá te parezcan inútiles al principio, pero un yermense espabilado es capaz de aprovechar cualquier cosa. Como conjuro, puedes girar y sacrificar una ficha de Residuo para exiliar la primera carta de tu biblioteca, que podrás jugar este turno.

Junk Jet

{1}{R}

Artefacto — Equipo

Cuando el Junk Jet entre al campo de batalla, crea una ficha de Residuo. (*Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro”.*)

{3}, sacrificar otro artefacto: Duplica la fuerza de la criatura equipada hasta el final del turno.

Equipar {1}.

- No puedes sacrificar una ficha de Residuo para pagar varios costes. Por ejemplo, no puedes sacrificar una ficha de Residuo para activar su propia habilidad y también para activar la segunda habilidad del Junk Jet.
- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar la carta desde el exilio con la habilidad de una ficha de Residuo. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Es posible que algunos hechizos y habilidades que crean fichas de Residuo requieran objetivos. Si cada objetivo elegido es ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No crearás ninguna ficha de Residuo.

Mecánica que regresa: energía

¿Qué tienen en común las servoarmaduras, las armas de plasma y los satélites de artillería? Todos necesitan una fuente de energía. En lugar de tener que conseguir núcleos de fusión, células de energía o grandes centrales, te lo ponemos fácil: solo necesitas contadores de energía. Al igual que los contadores de radiación, los contadores de energía los obtienen los jugadores. Sin embargo, estos no harán que muelas cartas, pierdas vidas o mutes (al menos, hasta ahora no se dio el caso).

Servoarmadura T-45

{2}

Artefacto — Equipo

Cuando la Servoarmadura T-45 entre al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

La criatura equipada obtiene +3/+3 y no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes pagar {E}. Si lo haces, endereza la criatura equipada y luego pon sobre ella el contador que elijas: de amenaza, de arrollar o de vínculo vital.

Equipar {3}.

- {E} es el símbolo de energía y representa un contador de energía.
- Los contadores de energía son un tipo de contador que puede tener un jugador. No están asociados con ningún permanente concreto.
- Hay que llevar la cuenta de la cantidad de contadores de energía que tiene cada jugador. Algunas formas de hacerlo es escribirlo en un papel o usar dados, pero se puede optar por cualquier método sencillo y con el que todos los jugadores estén de acuerdo (en los torneos de alto nivel, es posible que no se permita usar dados para llevar la cuenta de los contadores que tienen los jugadores).

- Si un efecto dice que obtienes uno o más {E}, obtienes esa cantidad de contadores de energía. Para pagar uno o más {E}, pierdes esa cantidad de contadores de energía. No puedes pagar más contadores de energía de los que tienes. Cualquier efecto que interactúe con los contadores que recibe, tiene o pierde un jugador puede interactuar con los contadores de energía.
- Los contadores de energía no son maná. No desaparecen en cuanto terminan los pasos, fases y turnos y no puedes conseguir contadores de energía con efectos que agregan maná “de cualquier tipo”.
- Algunas habilidades disparadas indican que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E}. No puedes pagar esa cantidad varias veces para multiplicar el efecto. Simplemente, eliges si quieres pagar esa cantidad de {E} o no en cuanto la habilidad se resuelve.
- Algunas habilidades disparadas que indican que “puedes pagar” una determinada cantidad de {E} describen un efecto que sucede “si lo haces”. En ese caso, ningún jugador puede realizar ninguna acción para intentar detener el efecto de la habilidad después de que tomes tu decisión. Si tras el pago vienen las palabras “cuando lo hagas”, elegirás cualquier objetivo para esa habilidad disparada reflexiva y la pondrás en la pila antes de que los jugadores puedan realizar acciones.
- Si un hechizo o habilidad con uno o más objetivos indica que “puedes pagar” cierta cantidad de {E} y cada permanente al que hace objetivo es un objetivo ilegal, el hechizo o habilidad no se resolverá. No puedes pagar {E} aunque quieras.
- Es posible que algunos hechizos y habilidades que te otorgan {E} requieran objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No obtendrás {E}.

Mecánica que regresa: proliferar

Los recursos escasean en el yermo, pero la riqueza de los ricos y la radiación de los irradiados no dejan de aumentar. Representamos este concepto con la mecánica de proliferar, que te permite añadir más contadores a los permanentes y jugadores que ya tengan contadores sobre ellos.

Atomizar
 {2} {B} {G}
 Instantáneo
 Destruye el permanente objetivo que no sea tierra.
 Prolifera. (*Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.*)

- Puedes elegir cualquier permanente que tenga un contador, incluyendo los controlados por oponentes. Puedes elegir a cualquier jugador que tenga un contador, incluyendo oponentes. No puedes elegir cartas en ninguna zona que no sea el campo de batalla, incluso si tienen contadores sobre ellas.
- No tienes por qué elegir todos los permanentes o jugadores que tengan un contador, solo aquellos a los que quieras agregarles contadores. Como “cualquier cantidad” incluye cero, no tienes por qué elegir ningún permanente ni ningún jugador.
- Si un jugador o permanente tiene más de un tipo de contador sobre él y eliges que obtenga contadores adicionales, debe obtener un contador de cada tipo que tenga ya. No puedes hacer que obtenga solo un tipo de contador que ya tenga y no otros.
- Los jugadores pueden responder a un hechizo o habilidad cuyo efecto incluye proliferar. Sin embargo, una vez que ese hechizo o habilidad comienza a resolverse y su controlador elige qué permanentes y jugadores obtendrán nuevos contadores, es demasiado tarde para responder.

- Es posible que algunos hechizos y habilidades que hacen que proliferes requieran objetivos. Si cada objetivo elegido es un objetivo ilegal en cuanto ese hechizo o habilidad intente resolverse, no se resolverá. No proliferarás.

Mecánica que regresa: contadores de búsqueda

Muchos de los habitantes del yermo andan en busca de algo, ya sea conocimiento, justicia o regalitos de Nuka-Cola. En esta colección, representamos esta idea con contadores de búsqueda, que aparecieron por primera vez con el lanzamiento de *Zendikar*. Los contadores de búsqueda no tienen un significado de reglas concreto por sí solos, pero algunas cartas los mencionan específicamente.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Doctor humano

2/3

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Pon un contador de búsqueda sobre Arcade Gannon.

Para Auld Lang Syne — Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de artefacto o de Humano desde tu cementerio con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores de búsqueda sobre Arcade Gannon.

Moira Brown, autora de guías

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

2/3

Cuando Moira Brown, autora de guías entre al campo de batalla, crea una ficha de artefacto Equipo incolora llamada Guía de supervivencia del yermo con “La criatura equipada obtiene +1/+1 por cada contador de búsqueda entre los permanentes que controlas” y la habilidad de equipar {1}.

Siempre que ataques, pon un contador de búsqueda sobre el permanente objetivo que no sea tierra que controlas.

Mecánica que regresa: escuadra

Este mundo se rige por la ley del más fuerte, así que la fuerza numérica es esencial. Quizá estos aforismos estén muy manidos, pero son muy ciertos en el yermo: siempre tienes más probabilidades de sobrevivir si formas parte de una escuadra. Como coste adicional para lanzar un hechizo con la habilidad de escuadra, puedes pagar su coste de escuadra tantas veces como quieras. Cuando esa criatura entre al campo de batalla, si se pagó su coste de escuadra, su controlador crea una cantidad de fichas que son una copia de esa criatura igual a la cantidad de veces que se pagó su coste de escuadra.

Clon de Gary

{1}{W}

Criatura — Ciudadano humano

1/3

Escuadra {2}. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar {2} tantas veces como quieras. Cuando esta criatura entre al campo de batalla, crea esa cantidad de fichas que son copias de ella.)*

Siempre que el Clon de Gary ataque, cada criatura que controlas llamada Clon de Gary obtiene +1/+0 hasta el final del turno.

- Puedes pagar el coste de escuadra tantas veces como quieras. Crearás una ficha que es una copia de ese permanente por cada vez que pagues el coste de escuadra. Si pagaste el coste de escuadra varias veces, las fichas entrarán al campo de batalla simultáneamente.
- Si se contrarresta el hechizo, la habilidad de escuadra no se disparará y no se crearán fichas.
- Si el hechizo se resuelve, pero la criatura con la habilidad de escuadra deja el campo de batalla antes de que se resuelva su habilidad de escuadra, crearás igualmente las fichas que son copias.
- Las fichas creadas por la habilidad de escuadra no se “lanzan”, por lo que las habilidades que se disparan cuando se lanza un hechizo no se dispararán por las copias.
- Si por alguna razón la criatura no tiene la habilidad de escuadra cuando está en el campo de batalla, la habilidad no se disparará, incluso si pagaste el coste de escuadra una o más veces.

NOTAS DE CARTAS ESPECÍFICAS

Acólito de la catedral

{1}{G}

Criatura — Clérigo humano

1/2

Cada criatura que controlas con un contador sobre ella tiene la habilidad de rebatir {1}. *(Siempre que sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {1}.)*

{T}: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que entró al campo de batalla este turno.

- El efecto de la primera habilidad del Acólito de la catedral se aplica a cualquier criatura que controlas con un contador sobre ella, no solo a las que tengan contadores +1/+1.
 - Una vez que la habilidad de rebatir de una criatura se dispare, hacer que esa criatura pierda la habilidad de rebatir removiendo el Acólito de la catedral no afectará a la habilidad. El jugador correspondiente tendrá que pagar {1} igualmente o dejar que su hechizo o habilidad sean contrarrestados.
-

Agente Frank Horrigan
{5}{B}{G}
Criatura legendaria — Guerrero mutante
8/6

Arrolla.

El Agente Frank Horrigan tiene la habilidad de indestructible mientras haya atacado este turno. Siempre que el Agente Frank Horrigan entre al campo de batalla o ataque, prolifera dos veces. *(Para proliferar, elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- La habilidad que hace que el Agente Frank Horrigan tenga la habilidad de indestructible se empieza a aplicar en cuanto se declara como atacante. Se aplica durante el resto del turno. No importa lo que le ocurra al jugador o permanente al que atacó después de ese momento.
- Si el Agente Frank Horrigan entra al campo de batalla atacando, no tiene la habilidad de indestructible porque nunca se declaró como atacante.
- Mientras proliferas dos veces, los jugadores no pueden responder entre que proliferas la primera vez y proliferas la segunda vez.
- Si proliferas dos veces, no tienes que elegir el mismo conjunto de jugadores y/o permanentes para conseguir contadores adicionales cada vez.

Albóndiga, siempre leal
{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Perro
3/3

Cuando Albóndiga entre al campo de batalla, muele cinco cartas y luego regresa una carta de Aura o Equipo de tu cementerio a tu mano. Siempre que una criatura que controlas que esté encantada o equipada ataque, crea una ficha de Residuo. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro”.)*

- La carta que regresas con la primera habilidad de Albóndiga no tiene por qué ser una de las cartas que moliste con esa habilidad.

Amigo animal
{1}{G}
Encantamiento — Aura
Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque, crea una ficha de criatura Ardilla verde 1/1. Pon un contador +1/+1 sobre esa ficha por cada Aura y Equipo anexados a esta criatura que no sean el Amigo animal”.

- La ficha entra al campo de batalla y después se ponen los contadores sobre ella. En la mayoría de los casos, el juego verá una criatura 1/1 entrando al campo de batalla a efectos de las habilidades que se puedan disparar, como la primera habilidad de la Supervisora del Refugio 76.

Aradesh, el fundador

{2}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

1/4

Reclutar. (*En cuanto esta criatura ataque, puedes girar una criatura que controlas sin mareo de invocación que no esté atacando. Cuando lo hagas, añade su fuerza a la de esta criatura hasta el final del turno.*)

Siempre que una criatura que controlas ataque, si reclutó una criatura este combate, la criatura que atacó gana la habilidad de dañar dos veces hasta el final del turno. Si la fuerza de esa criatura es de 4 o más, roba una carta.

- El jugador atacante elige si quiere girar una criatura para una habilidad de reclutar inmediatamente después de girar las criaturas con las que eligió atacar. No puedes elegir reclutar una criatura más adelante.
- Para reclutar una criatura, esa criatura debe estar enderezada, no debe estar atacando (incluso si tiene la habilidad de vigilancia) y debe tener la habilidad de prisa o haber estado bajo el control del jugador atacante desde el principio de su turno actual.
- Cuando un jugador gira una criatura para la habilidad de reclutar de una criatura atacante, esa criatura atacante obtiene +X/+0 hasta el final del turno, donde X es la fuerza de la criatura girada. Se trata de una habilidad disparada que va a la pila inmediatamente después de que se hayan declarado las atacantes en el paso de declarar atacantes.
- Solo puedes girar una criatura para la habilidad de reclutar de una criatura atacante y una criatura no se puede girar para más de una habilidad de reclutar.
- La última habilidad de Aradesh tiene una cláusula del “si” interviniente. Si una criatura que ataca no reclutó una criatura este combate, la habilidad no se disparará para esa criatura.
- No importa lo que le ocurra a la criatura reclutada después de que se dispare la última habilidad de Aradesh. Mientras la criatura que atacó reclutara una criatura este combate, cuando se resuelva la última habilidad de Aradesh, la criatura que atacó ganará igualmente la habilidad de dañar dos veces y, si la fuerza de esa criatura es de 4 o más, robarás una carta igualmente.

Arcade Gannon

{2}{W}{U}

Criatura legendaria — Doctor humano

2/3

{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Pon un contador de búsqueda sobre Arcade Gannon.

Para Auld Lang Syne — Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de artefacto o de Humano desde tu cementerio con valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores de búsqueda sobre Arcade Gannon.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas desde tu cementerio.
- Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Arcade Gannon no afectará al hechizo.
- Si lanzas un hechizo de artefacto o de Humano desde tu cementerio usando otro permiso, el efecto de Arcade Gannon no se aplica. Puedes lanzar otro hechizo de artefacto o de Humano desde tu cementerio.
- Si lanzas un hechizo de artefacto o de Humano desde tu cementerio y luego una nueva copia de Arcade Gannon entra bajo tu control en el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de artefacto o de Humano desde tu cementerio ese turno mientras ese hechizo tenga un valor de maná menor o igual que la cantidad de contadores de búsqueda sobre la nueva copia de Arcade Gannon.
- Si una carta de artefacto o de Humano va a tu cementerio durante tu fase principal y la pila está vacía, tienes la oportunidad de lanzarla antes de que cualquier jugador intente remover esa carta de tu cementerio.

Asaltrón Dominador

{1}{R}

Criatura artefacto — Robot

2/2

Cuando el Asaltrón Dominador entre al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*). Siempre que una criatura artefacto que controlas ataque, puedes pagar {E}. Si lo haces, pon sobre esa criatura el contador que elijas: +1/+1, de dañar primero o de arrollar.

- Si varias criaturas artefacto que controlas atacan, la última habilidad del Asaltrón Dominador se dispara por cada una de ellas.

Batalla de la presa Hoover

{3}{W}

Encantamiento

En cuanto la Batalla de la presa Hoover entre al campo de batalla, elige RNC o Legión.

- RNC — Al comienzo de tu paso final, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla con un contador de consumación sobre ella.
- Legión — Siempre que una criatura que controlas muera, pon dos contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Los contadores de consumación funcionan con cualquier permanente, no solo con criaturas. Si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a un cementerio desde el campo de batalla, en vez de eso, lo exilias.
- Los contadores de consumación no impiden que los permanentes vayan desde el campo de batalla a zonas que no sean el cementerio. Por ejemplo, si un permanente con un contador de consumación sobre él fuera a ir a la mano de su propietario desde el campo de batalla, lo hace con normalidad.

- Los contadores de consumación no son contadores de palabra clave ni otorgan habilidades a los permanentes sobre los que están. Si ese permanente pierde sus habilidades y luego fuera a ir a un cementerio, deberá ir al exilio igualmente.
- Varios contadores de consumación sobre un único permanente son redundantes.
- Si de alguna manera controlas la Batalla de la presa Hoover y no se hizo ninguna elección para ella (quizá porque otro permanente del campo de batalla se convirtió en una copia de ella), no tiene ninguna de las dos habilidades disparadas.

Batalla por el Proyecto Pureza

{3} {U}

Encantamiento

En cuanto la Batalla por el Proyecto Pureza entre al campo de batalla, elige Hermandad o Enclave.

- Hermandad — Al comienzo de tu mantenimiento, cada oponente roba una carta. Robas una carta por cada carta robada de esta manera.
 - Enclave — Siempre que un jugador te ataque con una o más criaturas, ese jugador obtiene el doble de esa cantidad de contadores de radiación.
- La cantidad de contadores de radiación que obtiene el jugador atacante cuando se resuelve la habilidad disparada de “Enclave” se basa en la cantidad de criaturas que declaró como atacantes. Remover criaturas del combate no reducirá la cantidad de contadores de radiación que obtiene. De manera similar, las criaturas que entraron al campo de batalla atacando pero no se declararon como atacantes no aumentarán la cantidad de contadores de radiación que obtiene.
 - Si de alguna manera controlas la Batalla por el Proyecto Pureza y no se hizo ninguna elección para ella (quizá porque otro permanente del campo de batalla se convirtió en una copia de ella), no tiene ninguna de las dos habilidades disparadas.

Behemoth del Refugio 0

{6}

Criatura artefacto — Robot

6/6

Arrolla.

Cuando el Behemoth del Refugio 0 entre al campo de batalla, obtienes {E} {E} {E} {E} (*cuatro contadores de energía*).

Cuando el Behemoth del Refugio 0 muera, puedes pagar una cantidad de {E} igual al valor de maná del permanente objetivo que no sea tierra. Cuando lo hagas, destruye ese permanente.

- Eliges el objetivo de la última habilidad del Behemoth del Refugio 0 cuando se dispara, pero no tienes que decidir si quieres pagar o no hasta que la habilidad se resuelva.
- Cuando pagas una cantidad de {E} igual al valor de maná del permanente objetivo que no sea tierra durante la resolución de la última habilidad del Behemoth del Refugio 0, una segunda habilidad “reflexiva” se dispara y va a la pila. Esta habilidad no tiene ningún objetivo. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

Bestia calcinada chillona

{4} {B} {B}

Criatura — Mutante murciélago

5/5

Vuela, amenaza.

Siempre que la Bestia calcinada chillona ataque, cada jugador obtiene dos contadores de radiación.

Siempre que se muelan una o más cartas que no sean tierra, puedes crear esa misma cantidad de fichas de criatura Mutante Zombie negras 2/2. Haz esto solo una vez por turno.

- Si más de un jugador tiene que moler al mismo tiempo (por ejemplo, por la habilidad activada de Raúl, tirador resolutivo), mientras se muele al menos una carta que no sea tierra, la última habilidad de la Bestia calcinada chillona se disparará solo una vez.
- La frase “Haz esto solo una vez por turno” te permite elegir si quieres crear o no la cantidad apropiada de fichas de criatura Mutante Zombie negras 2/2 en cuanto la habilidad disparada se resuelve. Si eliges no crear fichas, la habilidad se disparará de nuevo la siguiente vez que se cumpla la condición. Una vez que eliges hacerlo, la habilidad ya no se disparará más durante el resto del turno.

Bien descansada

{1} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura se enderece, pon dos contadores +1/+1 sobre ella. Luego, ganas 2 vidas y robas una carta. Esta habilidad solo se dispara una vez por turno”.

- Si la habilidad otorgada por Bien descansada se dispara en un paso de enderezar, va a la pila al comienzo del próximo paso (que normalmente es el mantenimiento).

Butch DeLoria, Serpiente de Túnel

{1} {B}

Criatura legendaria — Bribón humano

2/2

Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

¡Las Serpientes de Túnel al poder! — Siempre que Butch DeLoria, Serpiente de Túnel ataque, obtiene +1/+1 hasta el final del turno por cada otro Bribón y/o Víbora que controlas.

{1} {B}: Pon un contador de amenaza sobre otra criatura objetivo. Se convierte en un Bribón además de sus otros tipos.

- Un permanente que es tanto un Bribón como una Víbora solo se cuenta una vez para la segunda habilidad de Butch DeLoria.

- Debido a un error, el texto impreso en la carta en español de Butch DeLoria dice “por cada otro Bribón y/o Serpiente”. El texto correcto es el que figura en este documento, ya que la habilidad disparada le dará la bonificación a Butch por cada otro Bribón y/o Víbora.
-

Cabezón: agilidad

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{3}, {T}: Hasta X criaturas objetivo que controlas ganan la habilidad de prisa hasta el final del turno y no pueden ser bloqueadas este turno excepto por criaturas con la habilidad de prisa, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas en cuanto activas esta habilidad.

- Eliges cuántos objetivos tiene la última habilidad del Cabezón: agilidad en cuanto activas la habilidad. Una vez que lo hagas, no importa lo que les ocurra a los Cabezones que controlas.
 - Activar la última habilidad del Cabezón: agilidad y hacer objetivo a una criatura que ya haya sido bloqueada por una criatura sin la habilidad de prisa no hará que esa criatura deje de estar bloqueada.
-

Cabezón: carisma

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{4}, {T}: Crea X fichas de criatura Soldado blancas 1/1, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas.

Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se calcula una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Cabezón: carisma.
-

Cabezón: fuerza

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{3}, {T}: Pon X contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Cabezón: fuerza.
-

Cabezón: inteligencia

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{5}, {T}: Roba X cartas, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Cabezón: inteligencia.
-

Cabezón: percepción

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{3}, {T}: Mira las X primeras cartas de tu biblioteca, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas.

Puedes lanzar un hechizo con valor de maná de 3 o menos de entre ellas sin pagar su coste de maná. Pon el resto en el fondo de tu biblioteca en un orden aleatorio.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Cabezón: percepción.
 - Eliges si quieres lanzar un hechizo de entre las cartas que miras en cuanto la última habilidad del Cabezón: percepción se resuelve. No puedes esperar y lanzar una más adelante en el turno. Se ignoran las restricciones de cuándo lanzarla basadas en los tipos de la carta.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. Sin embargo, puedes pagar costes adicionales, como los costes de estímulo. Si la carta tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar el hechizo.
 - Si un hechizo que lanzas tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
-

Cabezón: resistencia

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{3}, {T}: Hasta X criaturas objetivo que controlas obtienen +1/+0 y ganan la habilidad de indestructible hasta el final del turno, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas en cuanto activas esta habilidad. Activa esto solo como un conjuro.

- Eliges cuántos objetivos tiene la última habilidad del Cabezón: resistencia en cuanto activas la habilidad. Una vez que lo hagas, no importa lo que les ocurra a los Cabezones que controlas.
-

Cabezón: suerte

{3}

Artefacto — Cabezón

{T}: Agrega un maná de cualquier color.

{1}, {T}: Tira X dados de seis caras, donde X es la cantidad de Cabezones que controlas. Crea una ficha de Tesoro girada por cada resultado par. Si sacaste un 6 exactamente siete veces, ganas el juego.

- El valor de X solo se determina una vez, en cuanto se resuelve la última habilidad del Cabezón: suerte.

- Si X es un número muy alto, quizá tengas que tirar más dados de lo que seas físicamente capaz en un tiempo razonable. En esos casos, te recomendamos que uses recursos digitales para simular tiradas de dados o generar números aleatorios.
- Solo ganas el juego si sacas un 6 exactamente siete veces mientras se resuelve una única copia de la última habilidad del Cabezón: suerte. Los resultados de tiradas anteriores, ya sean de resoluciones previas de la última habilidad del Cabezón: suerte o de otros efectos que te piden que tires un dado, no se tienen en cuenta para este efecto.

Cait, luchadora de la jaula

{R} {G}

Criatura legendaria — Guerrero humano

1/1

Mientras sea tu turno, Cait, luchadora de la jaula tiene la habilidad de indestructible.

Siempre que Cait ataque, el jugador defensor y tú roban una carta y luego descartan una carta. Pon dos contadores +1/+1 sobre Cait si descartaste la carta con el valor de maná más alto o empatada con el valor de maná más alto entre esas cartas.

- Si una carta que descartas tiene {X} en su coste de maná, X se considera 0.
- Si de alguna manera no puedes descartar una carta (probablemente porque no tienes ninguna en la mano y otro efecto te impide robar cartas), no pondrás ningún contador sobre Cait, independientemente de si el jugador defensor descartó una carta y del valor de maná de esa carta.

Caja fuerte de nivel experto

{2}

Artefacto

Cuando la Caja fuerte de nivel experto entre al campo de batalla, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca boca abajo.

{1}, {T}: El oponente objetivo y tú eligen en secreto 1, 2 o 3. Luego esas elecciones se dan a conocer. Si coinciden, sacrifica la Caja fuerte de nivel experto y pon todas las cartas exiliadas con ella en las manos de sus propietarios. De lo contrario, exilia la primera carta de tu biblioteca boca abajo.

- No puedes ver las cartas exiliadas con las habilidades de la Caja fuerte de nivel experto.
- Para elegir los números en secreto, el oponente objetivo y tú escriben 1, 2 o 3 a su elección sin enseñárselo a nadie. Esas elecciones deben mantenerse en secreto hasta darlas a conocer simultáneamente.

C.A.M.P.

{3}

Artefacto — Fortificación

Siempre que se gire la tierra fortificada para obtener maná, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Si esa criatura comparte un color con el maná que produjo esa tierra, crea una ficha de Residuo.

(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro”.)

Fortificar {3}. ({3}: Anexa esto a la tierra objetivo que controlas. Activa la habilidad de fortificar solo como un conjuro.)

- El uso de las Fortificaciones para las tierras es similar al uso de los Equipos para las criaturas. Salvo por la diferencia acerca del tipo de permanente al que se pueden anexas, las Fortificaciones y los Equipos siguen las mismas reglas.
- Si la tierra fortificada produce más de un color de maná, crearás una ficha de Residuo mientras la criatura objetivo sea de al menos uno de esos colores.

Casi perfecto

{4}{G}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene una fuerza y resistencia base de 9/10 y tiene la habilidad de indestructible.

- Casi perfecto sobrescribe todos los efectos previos que fijan la fuerza y resistencia base de la criatura a valores específicos. Cualquier efecto que fije fuerza o resistencia que se comience a aplicar después de que la habilidad se resuelva sobrescribirá este efecto.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o resistencia de una criatura, como el efecto de la habilidad que otorga Idolatrar, se aplicarán a la criatura al margen de cuándo comenzaron a tener efecto. Lo mismo sucede con cualquier contador que modifique su fuerza y/o resistencia y con cualquier efecto que intercambie su fuerza y resistencia.

Cass, Mano Vengadora

{2}{R}{W}

Criatura legendaria — Guardabosque humano

4/3

Vigilancia.

Siempre que Cass u otra criatura que controlas muera, si estaba encantada o equipada, regresa cualquier cantidad de cartas de Aura que estuvieran anexadas a ella de tu cementerio al campo de batalla anexadas a la criatura objetivo y luego anexa a esa criatura cualquier cantidad de Equipos que estuvieran anexados a ella.

- No puedes regresar cartas de Aura que no se puedan anexas legalmente a la criatura objetivo. Por ejemplo, si la criatura objetivo tiene protección contra rojo, no puedes regresar el Festival del aniquilador al campo de batalla con la última habilidad de Cass.

Centinela Sarah Lyons

{3}{R}{W}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/4

Prisa.

Mientras un artefacto haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno, las criaturas que controlas obtienen +2/+2.

Batallón — Siempre que la Centinela Sarah Lyons y al menos otras dos criaturas ataquen, la Centinela Sarah Lyons hace una cantidad de daño al jugador objetivo igual a la cantidad de artefactos que controlas.

- La segunda habilidad de la Centinela Sarah Lyons solo se fija en si uno o más artefactos entraron al campo de batalla bajo tu control este turno. Tus criaturas no serán mejores si más de un artefacto entró al campo de batalla bajo tu control este turno.
- Una vez que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control en un turno, no importa lo que le ocurra luego. Las criaturas que controlas seguirán obteniendo +2/+2 ese turno mientras la Centinela Sarah Lyons esté en el campo de batalla bajo tu control.
- La Centinela Sarah Lyons no tiene por qué haber estado en el campo de batalla en el momento del turno en el que un artefacto entró al campo de batalla bajo tu control. Si un artefacto entra al campo de batalla bajo tu control y la Centinela Sarah Lyons entra al campo de batalla bajo tu control más adelante ese turno, las criaturas que controlas obtendrán igualmente +2/+2 ese turno mientras la Centinela Sarah Lyons permanezca en el campo de batalla bajo tu control.
- Las tres criaturas atacantes no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.
- Una vez que se haya disparado la habilidad de batallón de la Centinela Sarah Lyons, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad. Tampoco importa si la Centinela Sarah Lyons sigue atacando o si sigue en el campo de batalla.
- Usa la cantidad de artefactos que controlas cuando la habilidad de batallón de la Centinela Sarah Lyons se resuelve para determinar cuánto daño hace.

Cerebrobot belicoso

{3}{U}

Criatura artefacto — Robot

*/5

La fuerza del Cerebrobot belicoso es igual a la cantidad de cartas en tu mano.

Cuando el Cerebrobot belicoso entre al campo de batalla, obtienes una cantidad de {E} (*contadores de energía*) igual a la cantidad de criaturas artefacto que controlas.

Siempre que el Cerebrobot belicoso ataque, puedes pagar {E}{E}{E}. Si lo haces, roba una carta.

- La habilidad que define la fuerza del Cerebrobot belicoso funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla.

- Usa la cantidad de criaturas artefacto que controlas cuando la segunda habilidad del Cerebrobot belicoso se resuelve, incluido el propio Cerebrobot belicoso si sigue en el campo de batalla, para determinar la cantidad de contadores de energía que obtienes.

César, emperador de la Legión

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

Criatura legendaria — Soldado humano

4/4

Siempre que ataques, puedes sacrificar otra criatura.

Cuando lo hagas, elige dos:

- Crea dos fichas de criatura Soldado rojas y blancas 1/1 con la habilidad de prisa que están giradas y atacando.
- Robas una carta y pierdes 1 vida.
- César, emperador de la Legión hace una cantidad de daño igual a la cantidad de fichas de criatura que controlas al oponente objetivo.

- No eliges modos ni un objetivo para la habilidad de César, emperador de la Legión cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando sacrificas otra criatura de esta manera. Eliges modos y, si eliges el tercero, también eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- Las fichas de Soldado creadas por la habilidad de César entran al campo de batalla giradas y atacando, pero, como no se declararon como criaturas atacantes, no se disparará ninguna habilidad que se dispare siempre que una criatura ataque o siempre que ataques (como la propia habilidad de César).

Codsworth, ayudante mañoso

{2} {W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

2/3

Los comandantes que controlas tienen la habilidad de rebatir {2}.

{T}: Agrega {W} {W}. Usa este maná solo para lanzar hechizos de Aura y/o de Equipo.

{T}: Anexa el Aura o Equipo objetivo que controlas a la criatura objetivo que controlas. Activa esto solo como un conjuro.

- Una vez que la habilidad de rebatir de un comandante se dispare, hacer que ese comandante pierda la habilidad de rebatir removiendo a Codsworth no afectará a la habilidad. El jugador correspondiente tendrá que pagar {2} igualmente o dejar que su hechizo o habilidad sean contrarrestados.
- No puedes usar maná generado por la segunda habilidad de Codsworth para activar habilidades de Auras o Equipos. Esto incluye pagar los costes de equipar.
- El Aura o Equipo al que haces objetivo con la última habilidad de Codsworth no tiene por qué estar anexado a una criatura que controlas cuando lo haces objetivo. Solo es necesario que controles el Aura o Equipo al que haces objetivo y la criatura a la que haces objetivo.
- Si cualquier objetivo de la última habilidad de Codsworth es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad se resuelve, la habilidad no hará nada. Si ambos objetivos son ilegales, la habilidad no se resolverá. Si el Aura o Equipo objetivo ya está anexado a la criatura objetivo, no ocurre nada.

- En cuanto se resuelve la última habilidad de Codsworth, si el Aura o Equipo objetivo no se puede anexas legalmente a la criatura objetivo (por ejemplo, porque la criatura tiene protección contra encantamientos o protección contra artefactos), el Aura o Equipo objetivo no se moverá.

Coronel Autumn

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Soldado humano

2/3

Vínculo vital.

Aprovechar. (*Cuando esta criatura entre al campo de batalla, puedes sacrificar una criatura.*)

Las otras criaturas legendarias que controlas tienen la habilidad de aprovechar.

Siempre que una criatura que controlas aproveche una criatura, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- Una criatura con la habilidad de aprovechar “aprovecha una criatura” cuando el controlador de una habilidad de aprovechar sacrifica una criatura en cuanto esa habilidad se resuelve.
- Eliges si sacrificas una criatura o no y qué criatura sacrificas en cuanto una habilidad de aprovechar se resuelve.
- Puedes sacrificar la criatura con la habilidad de aprovechar si todavía está en el campo de batalla. Si tiene una habilidad que se dispara cuando aprovecha una criatura (o, en este caso, cuando cualquier criatura que controlas aprovecha una criatura), esa habilidad se disparará.
- Si el Coronel Autumn no está en el campo de batalla en cuanto se resuelve una habilidad de aprovechar de una criatura que controlas, la última habilidad del Coronel Autumn no se disparará. No obtendrás contadores +1/+1 aunque sacrifiques una criatura.
- No puedes sacrificar más de una criatura con una sola habilidad de aprovechar.

Craig Boone, guardia de Novac

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Soldado humano

3/3

Alcance, vínculo vital.

Esta por mi chica — Siempre que ataques con dos o más criaturas, pon dos contadores de búsqueda sobre Craig Boone, guardia de Novac. Cuando lo hagas, Craig Boone hace una cantidad de daño igual a la cantidad de contadores de búsqueda sobre él a hasta una criatura objetivo a menos que el controlador de esa criatura haga que Craig Boone le haga esa misma cantidad de daño a él.

- No eliges un objetivo para la última habilidad de Craig Boone cuando se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pones dos contadores de búsqueda sobre Craig Boone de esta manera. Eliges hasta un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.

- Si Craig Boone ya no está en el campo de batalla cuando la habilidad disparada reflexiva se resuelve, usa la cantidad de contadores de búsqueda que hubiera sobre él cuando estuvo por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace.

Curie, inteligencia emergente

{1}{U}

Criatura artefacto legendaria — Robot

1/3

Siempre que Curie, inteligencia emergente haga daño de combate a un jugador, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza base.

{1}{U}, exiliar otra criatura artefacto que no sea ficha que controlas: Curie se convierte en una copia de la criatura exiliada, excepto que tiene “Siempre que esta criatura haga daño de combate a un jugador, roba una cantidad de cartas igual a su fuerza base”.

- Normalmente, la fuerza base de una criatura es la fuerza impresa en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza fijada por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza de una criatura a una cantidad o valor específico, este se convierte en su fuerza base. Si un efecto modifica la fuerza de una criatura sin fijarla, eso no se incluye al determinar su fuerza base.
- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza, indicada con un * o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza base.
- Si Curie ya no está en el campo de batalla cuando su primera habilidad se resuelve, usa su fuerza base tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántas cartas robas.
- La última habilidad de Curie hace referencia a la criatura exiliada, no a la carta exiliada. En la mayoría de casos, esto significa que Curie copia exactamente lo que estaba impreso en la criatura original y nada más, y además tiene la habilidad adicional. Sin embargo, si la criatura exiliada estaba copiando otra cosa cuando estuvo por última vez en el campo de batalla, Curie copia lo que estuviera copiando esa criatura y además tiene la habilidad adicional.
- La última habilidad de Curie no copia si la criatura exiliada estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron su fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera.
- Si la criatura copiada tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Desdémona, adalid de la libertad

{2}{R}{W}

Criatura legendaria — Bribón humano

3/4

Vigilancia.

Siempre que Desdémona, adalid de la libertad ataque, la carta de criatura objetivo en tu cementerio que sea un artefacto o que tenga un valor de maná de 3 o menos gana la habilidad de escapatoria hasta el final del turno. El coste de escapatoria es igual a su coste de maná más exiliar otras dos cartas de tu cementerio. *(Puedes lanzarla desde tu cementerio pagando su coste de escapatoria este turno.)*

- Si un hechizo que lanzas con la habilidad de escapatoria tiene un coste adicional de descartar cartas o sacrificar permanentes, puedes exiliar cartas descartadas o sacrificadas de esta manera para pagar esa parte del coste de escapatoria.
- El permiso de escapatoria no cambia el momento en que puedes lanzar el hechizo desde tu cementerio.
- Para determinar el coste total de un hechizo, comienza con el coste de maná o el coste alternativo que pagas (como el de escapatoria), agrega cualquier incremento de coste y luego aplica todas las reducciones de coste. El valor de maná del hechizo no sufre cambios, al margen del coste total para lanzarlo y de si se pagó un coste alternativo.
- Después de que se resuelva un hechizo de permanente que haya escapado, este entra al campo de batalla y regresará al cementerio de su propietario si muere después.
- Si una carta tiene varias habilidades que te dan permiso para lanzarla, como dos habilidades de escapatoria o una habilidad de escapatoria y una habilidad de retrospectiva, puedes elegir cuál aplicar. Las demás no tienen ningún efecto.
- Si lanzas un hechizo con su permiso de escapatoria, no puedes elegir aplicar ningún otro coste alternativo ni lanzarla sin pagar su coste de maná. Puedes pagar cualquier coste adicional opcional que tenga el hechizo, como los costes de estímulo. Si tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos.
- Cuando empiezas a lanzar un hechizo con la habilidad de escapatoria, este se mueve a la pila inmediatamente. Los jugadores no pueden realizar ninguna otra acción hasta que termines de lanzar el hechizo.

Diamond City

Tierra

Diamond City entra al campo de batalla con un contador de escudo sobre ella. *(Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.)*

{T}: Agrega {C}.

{T}: Mueve un contador de escudo de Diamond City a la criatura objetivo. Activa esto solo si dos o más criaturas entraron al campo de batalla bajo tu control este turno.

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen permanentes.
- Remover un contador de escudo cuando un permanente fuera a recibir daño o a ser destruido no es lo mismo que regenerar un permanente.
- Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
- Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
- Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
- “Escudo” no es una habilidad que tengan los permanentes y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si un permanente con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo lo seguirá protegiendo de forma normal.

Dra. Madison Li
{U}{R}{W}
Criatura legendaria — Científico humano
2/3
Siempre que lances un hechizo de artefacto, obtienes {E}
(*un contador de energía*).
{T}, pagar {E}: La criatura objetivo obtiene +1/+0 y
gana las habilidades de arrollar y prisa hasta el final del
turno.
{T}, pagar {E}{E}{E}: Roba una carta.
{T}, pagar {E}{E}{E}{E}{E}: Regresa la carta de
artefacto objetivo de tu cementerio al campo de batalla
girada.

- La primera habilidad de la Dra. Madison Li se resuelve antes que el hechizo que hizo que se disparara.

ED-E, ojobot solitario
{3}
Criatura artefacto legendaria — Robot
2/1
Vuela.
ED-E, mi amor — Siempre que ataques, si la cantidad de
criaturas atacantes es mayor que la cantidad de
contadores de búsqueda sobre ED-E, ojobot solitario,
pon un contador de búsqueda sobre él.
{2}, sacrificar a ED-E: Roba una carta y luego roba una
carta adicional por cada contador de búsqueda sobre ED-
E.

- Si la cantidad de criaturas atacantes no es mayor que la cantidad de contadores de búsqueda sobre ED-E cuando atacas, su segunda habilidad no se disparará. Cuando la habilidad intente resolverse, si la cantidad de criaturas atacantes ya no es mayor que la cantidad de contadores de búsqueda sobre ED-E, no se resolverá y no pondrás un contador de búsqueda sobre ED-E.

El Maestro, transcendencia personificada
{1}{B}{G}{U}
Criatura artefacto legendaria — Mutante
2/4
Cuando El Maestro, transcendencia personificada entre
al campo de batalla, el jugador objetivo obtiene dos
contadores de radiación.
{T}: Pon en el campo de batalla bajo tu control la carta
de criatura objetivo en un cementerio que fue molida este
turno. Es un Mutante verde con fuerza y resistencia base
de 3/3. (*Pierde sus otros colores y tipos de criatura.*)

- Si se le indica a un jugador que ponga una carta de su biblioteca en su cementerio sin usar la palabra “moler” (por ejemplo, con el efecto de la Búsqueda siniestra de Rowan de *Las tierras salvajes de Eldraine*), esa carta no es un objetivo legal para la última habilidad de El Maestro.

- La última habilidad de El Maestro sobrescribirá cualquier habilidad que define características de la criatura que fije su fuerza y/o resistencia. Por ejemplo, si pones el Cerebrobot belicoso en el campo de batalla con la última habilidad de El Maestro, tendrá una fuerza y resistencia base de 3/3 y la cantidad de cartas en tu mano no afectará a su fuerza.
- Los efectos que modifican la fuerza y/o resistencia de una criatura se le seguirán aplicando de forma normal. Lo mismo ocurre con cualquier contador que cambie su fuerza y/o resistencia.

El Prydwen, buque insignia de acero

{4}{W}{W}

Artefacto legendario — Vehículo

6/6

Vuela.

Siempre que otro artefacto que no sea ficha entre al campo de batalla bajo tu control, crea una ficha de criatura Caballero Humano blanca 2/2 con “Esta criatura obtiene +2/+2 mientras un artefacto haya entrado al campo de batalla bajo tu control este turno”.

Tripular 2.

- Una vez que un artefacto entre al campo de batalla bajo tu control en un turno, no importa lo que le ocurra luego. Una ficha de Caballero Humano creada por la segunda habilidad de El Prydwen, buque insignia de acero seguirá obteniendo +2/+2 durante el resto de ese turno.

El Sabio Hombre Polilla

{1}{B}{G}{U}

Criatura legendaria — Mutante insecto

3/3

Vuela.

Siempre que El Sabio Hombre Polilla entre al campo de batalla o ataque, cada jugador obtiene un contador de radiación.

Siempre que se muelan una o más cartas que no sean tierra, pon un contador +1/+1 sobre cada una de hasta X criaturas objetivo, donde X es la cantidad de cartas que no sean tierra molidas de esta manera.

- Si más de un jugador tiene que moler al mismo tiempo (por ejemplo, por la habilidad activada de Raúl, tirador resolutivo), mientras se muele al menos una carta que no sea tierra, la última habilidad de El Sabio Hombre Polilla se disparará solo una vez.

Electroextraer

{U}{U}{R}

Instantáneo

Contrarresta el hechizo objetivo. Obtienes una cantidad de {E} (*contadores de energía*) igual a su valor de maná.

- Para los hechizos con {X} en sus costes de maná, usa el valor elegido para X para determinar el valor de maná del hechizo.

Emboscador nocturno

{2} {U} {B}

Criatura — Guerrero mutante

4/4

Rebatir {2}. *(Siempre que esta criatura sea objetivo de un hechizo o habilidad que controla un oponente, contrárréstalo a menos que ese jugador pague {2}.)*

Cuando el Emboscador nocturno entre al campo de batalla, el jugador objetivo obtiene cuatro contadores de radiación.

El Emboscador nocturno no puede ser bloqueado mientras el jugador defensor tenga un contador de radiación.

- Una vez que el Emboscador nocturno haya sido bloqueado, dar un contador de radiación al jugador defensor no hará que el Emboscador nocturno deje de estar bloqueado.

Enjambre de tohomoscas

{3} {B}

Criatura — Mutante insecto

0/0

Vuela.

El Enjambre de tohomoscas entra al campo de batalla con cinco contadores +1/+1 sobre él.

Si se le fuera a hacer daño al Enjambre de tohomoscas mientras tiene un contador +1/+1 sobre él, preven ese daño, remueve esa misma cantidad de contadores +1/+1 de él y luego pon sobre cada jugador un contador de radiación por cada contador +1/+1 removido de esta manera.

- Si el Enjambre de tohomoscas recibe daño que no se puede prevenir, removerás igualmente esa misma cantidad de contadores +1/+1 de él y pondrás sobre cada jugador un contadores de radiación por cada contador +1/+1 removido de esta manera.

Erradicador synth

{2} {R}

Criatura artefacto — Soldado synth

3/3

Prisa.

Siempre que el Erradicador synth ataque, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes obtener {E} {E} *(dos contadores de energía)*. Si no lo haces, puedes jugar esa carta este turno.

{T}, pagar {E} {E} {E}: El Erradicador synth hace 3 puntos de daño a cualquier objetivo.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar la carta desde el exilio con la segunda habilidad del Erradicador synth. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Escuadrón de securitrones

{1} {W}

Criatura artefacto — Robot

2/2

Escuadra {3}. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar {3} tantas veces como quieras. Cuando esta criatura entre al campo de batalla, crea esa cantidad de fichas que son copias de ella.)*

Vigilancia.

Siempre que una ficha de criatura entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador +1/+1 sobre ella.

- Si el Escuadrón de securitrones entra al campo de batalla al mismo tiempo que una o más fichas de criatura, su última habilidad se disparará por cada una de esas fichas de criatura. Si esa copia del Escuadrón de securitrones es una ficha de criatura, su última habilidad también se disparará cuando entre al campo de batalla.
- Por ejemplo, si pagas el coste de escuadra del Escuadrón de securitrones tres veces, crearás tres fichas que son copias del Escuadrón de securitrones cuando su habilidad de escuadra se resuelva. Todas esas fichas entrarán al campo de batalla simultáneamente. Cuando entren, sus últimas habilidades se dispararán tres veces cada una (una vez por las otras dos fichas y una vez por ellas mismas). Si la copia original del Escuadrón de securitrones sigue en el campo de batalla, su última habilidad también se disparará tres veces. Después de que se resuelvan todas las habilidades disparadas, cada una de las tres fichas que son copias del Escuadrón de securitrones tendrá cuatro contadores +1/+1 sobre ella.

Explosión de chapas

{4} {R}

Instantáneo

Improvisar. *(Tus artefactos pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.)*

La Explosión de chapas hace 5 puntos de daño a cualquier objetivo. Si un permanente recibió daño sobrante de esta manera, crea esa misma cantidad de fichas de Tesoro giradas. *(Son artefactos con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de la Explosión de chapas y no puede reducir su coste por debajo de {R}.
 - Se hace daño sobrante a una criatura si el daño que se le hizo es mayor que el daño letal. Generalmente, esto significa un daño mayor que su resistencia, aunque se tiene en cuenta el daño que ya esté marcado en la criatura.
 - Para un planeswalker, el daño sobrante se refiere al daño que supere la lealtad del planeswalker (la cantidad de contadores de lealtad que tenga). Para una batalla, el daño sobrante se refiere al daño que supere la defensa de la batalla (la cantidad de contadores de defensa que tenga).
-

Festival del aniquilador

{4} {R}

Encantamiento — Aura

Necrario — Te cuesta {3} menos lanzar este hechizo si una criatura murió este turno.

Encantar criatura.

Cuando el Festival del aniquilador entre al campo de batalla, endereza cada criatura que controlas. Si es tu fase principal, hay una fase de combate adicional después de esta fase.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y tiene la habilidad de prisa.

- Si la criatura que el Festival del aniquilador fuera a encantar es un objetivo ilegal para cuando el Festival del aniquilador fuera a resolverse, el hechizo entero no se resuelve. Va al cementerio desde la pila, así que su habilidad disparada no se disparará y no enderezarás tus criaturas ni obtendrás una fase de combate adicional.
-

Forastero Misterioso

{2} {R} {R}

Criatura — Bribón humano

3/2

Destello.

Cuando el Forastero Misterioso entre al campo de batalla, por cada cementerio con una carta de instantáneo o de conjuro en él, exilia la carta de instantáneo o de conjuro objetivo de ese cementerio. Si se exilian dos o más cartas de esta manera, elige una de ellas al azar y cópiala. Puedes lanzar la copia sin pagar su coste de maná.

- La copia se lanza mientras la última habilidad del Forastero Misterioso se está resolviendo y aún está en la pila. No puedes esperar y lanzarla más adelante en el turno.
 - Si un hechizo tiene {X} en su coste de maná, debes elegir 0 como valor de X al lanzarlo sin pagar su coste de maná.
 - Si lanzas un hechizo “sin pagar su coste de maná”, no puedes elegir lanzarlo pagando sus costes alternativos. No obstante, puedes pagar costes adicionales. Si el hechizo tiene costes adicionales obligatorios, debes pagarlos para lanzar la carta.
 - Si no quieres lanzar la copia, puedes elegir no hacerlo; la copia deja de existir la próxima vez que se verifiquen las acciones basadas en estado.
-

Ganadero de muflones

{4} {G}

Criatura — Guardabosque humano

2/5

Vigilancia.

{T}: Agrega una cantidad de {G} igual a la mayor fuerza entre las criaturas que controlas.

Sacrificar el Ganadero de muflones: Ganas una cantidad de vidas igual a la mayor resistencia entre las otras criaturas que controlas.

- La segunda habilidad del Ganadero de muflones es una habilidad de maná. No usa la pila ni se puede responder a ella. Si de alguna manera la mayor fuerza entre las criaturas que controlas es de 0 o menos, no se agrega maná.
- La cantidad de vidas que ganas con la última habilidad del Ganadero de muflones se determina cuando la habilidad se resuelve. Si en ese momento la mayor resistencia entre las criaturas que controlas es de 0 o menos (probablemente porque todas tus otras criaturas se destruyeron o dejaron el campo de batalla en respuesta a ello), no ganarás vidas.

Gestión de inventario

{R} {W}

Instantáneo

Fracción de segundo. *(Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.)*

Por cada Aura y Equipo que controlas, puedes anexarlo a una criatura que controlas.

- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando un hechizo con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
 - Los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con la habilidad de fracción de segundo esté en la pila.
 - La habilidad de fracción de segundo no impide que las habilidades disparadas se disparen. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
 - Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.
 - Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.
 - Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.
 - No puedes intentar anexar un Aura o Equipo a una criatura si esa Aura o Equipo no se le puede anexar legalmente.
-

Gourmet de Guante Blanco

{2}{W}{B}

Criatura — Noble humano

2/2

Cuando la Gourmet de Guante Blanco entre al campo de batalla, crea dos fichas de criatura Soldado Humano blancas 1/1.

Al comienzo de tu paso final, si otro Humano murió bajo tu control este turno, crea una ficha de Comida.

- No es necesario que la Gourmet de Guante Blanco estuviera en el campo de batalla cuando murió el Humano. Por ejemplo, si un Humano muere durante el combate en tu turno y lanzas la Gourmet de Guante Blanco durante tu segunda fase principal, su última habilidad se disparará al comienzo de tu paso final.
- La última habilidad de la Gourmet de Guante Blanco solo se disparará una vez durante tu paso final, al margen de cuántos Humanos murieron bajo tu control este turno. Sin embargo, si todavía no murió ningún Humano bajo tu control este turno en cuanto empiece tu paso final, la habilidad no se disparará. No es posible hacer que muera un Humano bajo tu control durante el paso final a tiempo para que se dispare la habilidad.

Granjero de multipapas

{2}{G}

Criatura — Plebeyo mutante zombie

1/4

Aterrizaje — Siempre que una tierra entre al campo de batalla bajo tu control, puedes obtener dos contadores de radiación.

{T}: Pon en el campo de batalla girada bajo tu control la carta de tierra objetivo en un cementerio que se molió este turno.

- Si se le indica a un jugador que ponga una carta de su biblioteca en su cementerio sin usar la palabra “moler” (por ejemplo, con el efecto de la Búsqueda siniestra de Rowan de *Las tierras salvajes de Eldraine*), esa carta no es un objetivo legal para la última habilidad del Granjero de multipapas.

Hancock, alcalde necrófago

{2}{B}

Criatura legendaria — Consejero mutante zombie

2/1

Cada otra criatura que controlas que sea un Zombie o un Mutante obtiene +X/+X, donde X es la cantidad de contadores sobre Hancock, alcalde necrófago.

Resiliencia. (*Cuando esta criatura muera, si no tenía contadores +1/+1 sobre ella, regrésala al campo de batalla bajo el control de su propietario con un contador +1/+1.*)

- Una criatura que es tanto un Zombie como un Mutante solo obtendrá +X/+X una vez con la primera habilidad de Hancock.
-

Harold y Bob, primeros numen
{2}{G}
Criatura legendaria — Mutante pueblo-arbóreo
3/3

Vigilancia, alcance.

Cuando Harold y Bob, primeros numen mueran, si eran una criatura, regrésalos al campo de batalla. Son un encantamiento Aura con la habilidad de encantar Bosque que controlas y “El Bosque encantado tiene ‘{T}’: Agrega tres manás de un color cualquiera. Obtienes dos contadores de radiación”. Harold y Bob pierden todas las otras habilidades.

- Si controlas a Harold y Bob, los regresarás al campo de batalla cuando mueran siendo una criatura. No importa quién sea el propietario de la carta. Elegirás qué Bosque que controlas encantará en cuanto regrese al campo de batalla.
- Si Harold y Bob no pueden encantar nada legalmente, permanecen en el cementerio de su propietario en vez de regresar al campo de batalla.
- Una ficha que es una copia de Harold y Bob no regresará al campo de batalla desde el cementerio de su propietario.
- Si un permanente que no sea ficha que es una copia de Harold y Bob muere mientras es una criatura, regresará al campo de batalla como un Aura solo con las habilidades otorgadas por el efecto que lo regresó al campo de batalla. También conservará su nombre, colores y supertipos, pero será un encantamiento Aura sin más tipos o subtipos.

HELIOS 1

Tierra

{T}: Agrega {C}.

{1}, {T}: Obtienes {E} (*un contador de energía*).

{3}, {T}, pagar X {E}, sacrificar la HELIOS 1: Destruye el permanente objetivo que no sea tierra con valor de maná de X. Activa esto solo como un conjuro.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
- Normalmente, una ficha que no es una copia de otra cosa no tiene coste de maná. Cualquier cosa sin un coste de maná normalmente tiene un valor de maná de 0.

Ian el Temerario

{1}{R}

Criatura legendaria — Guerrero humano

2/1

Siempre que Ian el Temerario ataque, si está modificado, puedes hacer que haga una cantidad de daño igual a su fuerza a cualquier objetivo y a ti (*Las Auras que controlas, los Equipos y los contadores son modificaciones.*)

- Si Ian el Temerario no está modificado cuando ataque, su habilidad no se disparará. Cuando su habilidad intente resolverse, si no está modificado en ese momento, la habilidad no se resolverá.

- Si Ian el Temerario deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, mientras estuviera modificado cuando estuvo por última vez en el campo de batalla, usa su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuánto daño hace esa habilidad.

Idoltrar

{1}{W}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada tiene “Siempre que esta criatura ataque sola, obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de permanentes que no sean tierra que controlas”.

- Una criatura ataca sola si es la única criatura declarada como atacante durante el paso de declarar atacantes (incluyendo las criaturas que controlan tus compañeros de equipo, si procede). Por ejemplo, la habilidad que otorga Idoltrar no se disparará si atacas con varias criaturas y todas excepto una son removidas del combate. De manera similar, las criaturas que entran al campo de batalla atacando más adelante en el combate no se tendrán en cuenta al determinar si una criatura atacó sola o no.

James, padre trotamundos

{2}{U}

Criatura legendaria — Científico humano

2/4

{T}: Agrega {C}{C}. Usa este maná solo para activar habilidades.

//

Seguir sus pasos

{X}{U}{U}

Instantáneo — Aventura

Investiga X veces. (*Luego, exilia esta carta. Puedes lanzar la criatura más adelante desde el exilio.*)

- Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y pueden tener los dos puntos en el texto recordatorio.

Jason el Iluminado, profeta resplandeciente

{2}{U}

Criatura legendaria — Consejero mutante zombie

2/3

Siempre que un Zombie o un Mutante que controlas muera, si su fuerza era diferente de su fuerza base, roba una carta.

Vuela conmigo — {2}, sacrificar una criatura: Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Gana la habilidad de volar hasta el final del turno.

- Normalmente, la fuerza base de una criatura es la fuerza impresa en la carta o, en el caso de una ficha, la fuerza fijada por el efecto que la creó. Si otro efecto fija la fuerza de una criatura a una cantidad o valor específico, este se convierte en su fuerza base. Si un efecto modifica la fuerza de una criatura sin fijarla, eso no se incluye al determinar su fuerza base.

- Si una criatura tiene una habilidad que define características que fija su fuerza, indicada con un * o similar en el cuadro de fuerza y resistencia, esa habilidad se tiene en cuenta al determinar su fuerza base.
- Algunas criaturas tienen una fuerza base de 0 y una habilidad que les otorga una bonificación en base a algunos criterios. No es una habilidad que define características y no cambia su fuerza base. La fuerza de una criatura así será distinta de su fuerza base si esa habilidad hace que su fuerza tenga un valor distinto a 0.

Junk Jet

{1}{R}

Artefacto — Equipo

Cuando el Junk Jet entre al campo de batalla, crea una ficha de Residuo. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro”.)*

{3}, sacrificar otro artefacto: Duplica la fuerza de la criatura equipada hasta el final del turno.

Equipar {1}.

- Si un efecto te indica que “dupliques” la fuerza de una criatura, esa criatura obtiene +X/+0, donde X es su fuerza en cuanto ese efecto comienza a aplicarse.
- Si la fuerza de una criatura es menor que 0 cuando se duplica, en vez de eso, esa criatura obtiene -X/-0, donde X es cuánto menos de 0 es su fuerza. Por ejemplo, imagina que controlas la Mutaracha insistente, una criatura 2/2. Si un efecto le dio -4/-0 a la Mutaracha insistente para que sea una criatura -2/2, duplicar su fuerza le dará -2/-0, por lo que se convertirá en una criatura -4/2.
- Si “duplicas” la fuerza de una criatura más de una vez en un turno, cada efecto de duplicar se aplica de forma independiente. Por ejemplo, imagina que el Junk Jet está anexado a la Mutaracha insistente, una criatura 2/2. Si activas la segunda habilidad del Junk Jet, la Mutaracha insistente obtendrá +2/+0 cuando esa habilidad se resuelva y pasará a ser una criatura 4/2. Volver a duplicar su fuerza le dará +4/+0, por lo que será una criatura 8/2.

Kellogg, Mente Peligrosa

{1}{B}{R}

Criatura legendaria — Mercenario humano

3/2

Daña primero, prisa.

Siempre que Kellogg, Mente Peligrosa ataque, crea una ficha de Tesoro.

Sacrificar cinco Tesoros: Gana el control de la criatura objetivo mientras controles a Kellogg. Activa esto solo como un conjuro.

- Si pierdes el control de Kellogg antes de que su última habilidad se resuelva, no ganarás el control de la criatura objetivo.

La lotería de Nipton

{2} {B} {R}

Conjuro

Elige una criatura al azar. Ganas el control de esa criatura hasta el final del turno. Enderézala. Gana la habilidad de prisa hasta el final del turno. Luego, destruye todas las otras criaturas.

- No se hace objetivo a la criatura elegida al azar, así que se puede elegir de esta manera una criatura con la habilidad de velo o una criatura del oponente con la habilidad de antimaleficio.
 - Los jugadores no pueden realizar acciones entre el momento en que la criatura se elige al azar y el momento en que ocurren el resto de los efectos.
-

Lanzador de bombas atómicas Nuka

{2}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +3/+0 y tiene la habilidad de intimidar. *(No puede ser bloqueada excepto por criaturas artefacto y/o criaturas que compartan un color con ella.)*

Siempre que la criatura equipada ataque, hasta el final del próximo turno del jugador defensor, ese jugador obtiene dos contadores de radiación siempre que lance un hechizo.

Equipar {3}.

- Una vez que la criatura equipada haya sido bloqueada, cambiar su color o el color de la criatura bloqueadora o impedir que la criatura bloqueadora sea un artefacto no hará que la criatura equipada deje de estar bloqueada.
-

Lanzador de plasma

{1} {R}

Artefacto — Equipo

La criatura equipada obtiene +1/+1.

Siempre que la criatura equipada ataque, obtienes {E} {E} *(dos contadores de energía)*.

Pagar {E} {E}: Elige una criatura objetivo que esté bloqueando a la criatura equipada. Lanza una moneda a cara o cruz. Si ganas el lanzamiento, exilia la criatura elegida. De lo contrario, el Lanzador de plasma le hace 1 punto de daño.

Equipar {2}.

- Si la criatura objetivo ya no está en el campo de batalla o ya no bloquea la criatura equipada cuando la tercera habilidad del Lanzador de plasma intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No lanzarás una moneda a cara o cruz.
 - Si el Lanzador de plasma ya no está en el campo de batalla o ya no está anexado a la misma criatura cuando su tercera habilidad se resuelva, la habilidad se seguirá resolviendo de forma normal.
-

Legado Lanius, as de César
{2}{B}{R}
Criatura legendaria — Soldado humano
2/2

Aniquilar — Cuando el Legado Lanius entre al campo de batalla, cada oponente sacrifica una décima parte de las criaturas que controla, redondeando hacia arriba. Siempre que un oponente sacrifique una criatura, pon un contador +1/+1 sobre el Legado Lanius.

- Por ejemplo, cuando se resuelva la primera habilidad del Legado Lanius, un oponente que controle entre una y diez criaturas sacrificará una criatura. Un oponente que controle entre once y veinte criaturas sacrificará dos criaturas, y así sucesivamente.

Lily Bowen, abuela enfurecida
{3}{G}
Criatura legendaria — Guerrero mutante
0/0
Vigilancia.

Lily Bowen, abuela enfurecida entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella. Al comienzo de tu mantenimiento, duplica la cantidad de contadores +1/+1 sobre Lily Bowen si su fuerza es de 16 o menos. De lo contrario, remueve todos los contadores +1/+1 de ella excepto uno. Luego, ganas 1 vida por cada contador +1/+1 removido de esta manera.

- Para duplicar la cantidad de contadores +1/+1 sobre Lily Bowen, pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre ella igual a la cantidad que ya tenga. Los efectos de reemplazo que modifican la cantidad de contadores que se ponen sobre las criaturas que controlas, como el efecto de la Evolución ramificada, se aplican a esta habilidad de forma normal.

MacCready, alcalde de Lamplight
{W}{B}
Criatura legendaria — Consejero humano
1/3

Siempre que una criatura que controlas con fuerza de 2 o menos ataque, gana la habilidad de escurridizo hasta el final del turno. (*No puede ser bloqueada por criaturas con mayor fuerza que la suya.*) Siempre que una criatura con fuerza de 4 o más te ataque, su controlador pierde 2 vidas y tú ganas 2 vidas.

- La fuerza de tu criatura atacante solo se verifica cuando se dispara la primera habilidad de MacCready. Una vez que se dispare, la criatura ganará la habilidad de escurridizo hasta el final del turno cuando la habilidad se resuelva, tanto si su fuerza sigue siendo de 2 o menos en ese momento como si no.
- De manera similar, la fuerza de la criatura que te ataca solo se verifica cuando se dispara la segunda habilidad de MacCready. Una vez que se dispare, el controlador de la criatura perderá 2 vidas y tú ganarás 2 vidas cuando la habilidad se resuelva, tanto si su fuerza sigue siendo de 4 o más en ese momento como si no y tanto si sigue en el campo de batalla como si no.

Maestre Arthur Maxson

{1}{W}{B}

Criatura legendaria — Caballero humano

4/2

Las fichas de criatura que controlas tienen la habilidad de entrenamiento. *(Siempre que una ficha de criatura que controlas ataque con otra criatura con mayor fuerza, pon un contador +1/+1 sobre esa ficha.)*

Traición ciega — Sacrificar otra criatura: El Maestre Arthur Maxson gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- La habilidad de entrenamiento de una criatura solo se dispara cuando esa criatura y una criatura con mayor fuerza se declaran como atacantes. Aumentar la fuerza de una criatura después de declarar atacantes no hará que se dispare la habilidad de entrenamiento.
- Una vez que la habilidad de entrenamiento de una criatura se dispare, destruir la otra criatura atacante o reducir su fuerza no evitará que la criatura con la habilidad de entrenamiento obtenga un contador +1/+1.

Máquina expendedora de Nuka-Cola

{3}

Artefacto

{1}, {T}: Crea una ficha de Comida. *(Es un artefacto con “{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas”.)*

Siempre que sacrifiques una Comida, crea una ficha de Tesoro girada. *(Es un artefacto con “{T}, sacrificar este artefacto: Agrega un maná de cualquier color”.)*

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, si sacrificas un artefacto Comida que no sea ficha, como el Rastro de dulces de la colección *Las tierras salvajes de Eldraine*, la última habilidad de la Máquina expendedora de Nuka-Cola se disparará.
- La última habilidad de la Máquina expendedora de Nuka-Cola se dispara siempre que sacrifiques una Comida por cualquier motivo, no solo para activar la habilidad activada de una Comida.

Megaperezoso adormecido

{10}{G}{G}

Criatura — Mutante perezoso

8/8

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada contador entre los jugadores y permanentes.

Arrolla.

El Megaperezoso adormecido entra al campo de batalla girado.

- La habilidad de reducción de coste del Megaperezoso adormecido no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná del Megaperezoso adormecido siempre es de 12.

- Una vez que anuncies que lanzas el Megaperezoso adormecido, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarlo. En particular, los oponentes no pueden remover contadores de jugadores o permanentes para intentar cambiar el coste total del Megaperezoso adormecido.

Motherlode, la excavadora

{3} {R} {R}

Criatura artefacto legendaria — Robot

5/5

Cuando Motherlode, la excavadora entre al campo de batalla, elige un oponente objetivo. Obtienes una cantidad de {E} (*contadores de energía*) igual a la cantidad de tierras no básicas que controla ese jugador.

Siempre que Motherlode ataque, puedes pagar {E} {E} {E} {E}. Cuando lo hagas, destruye la tierra no básica objetivo que controla el jugador defensor. Las criaturas que controla ese jugador sin la habilidad de volar no pueden bloquear este turno.

- Usa la cantidad de tierras no básicas que controla el oponente objetivo cuando se resuelve la primera habilidad de Motherlode para determinar la cantidad de contadores de energía que obtienes.
- No eliges una tierra no básica objetivo cuando la última habilidad de Motherlode se dispara. En vez de eso, se dispara una segunda habilidad “reflexiva” cuando pagas {E} {E} {E} {E} de esta manera. Eliges un objetivo para esa habilidad en cuanto va a la pila. Cada jugador puede responder a esta habilidad disparada de forma normal.
- La habilidad disparada reflexiva de Motherlode impide que todas las criaturas que controla ese jugador sin la habilidad de volar bloqueen ese turno, lo que incluye a las criaturas que pierden la habilidad de volar después de que la habilidad se resuelva y las criaturas sin la habilidad de volar que entran al campo de batalla o entran bajo el control de ese jugador más adelante en el turno.
- Si la tierra no básica objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad disparada reflexiva de Motherlode intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. Las criaturas que controla el jugador defensor sin la habilidad de volar podrán bloquear este turno.

Muerte Roja, naufragadora

{U} {R}

Criatura legendaria — Mutante cangrejo

1/3

Ojos intrigantes — {T}: Incita a la criatura objetivo que controla un oponente. Ese jugador roba una carta.

Agregas {R}. (*Hasta tu próximo turno, esa criatura ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.*)

- Si la criatura objetivo es un objetivo ilegal para cuando la habilidad de Muerte Roja intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. No agregarás maná y el controlador de la criatura no robará una carta.
- La habilidad de Muerte Roja no es una habilidad de maná, aunque haga que agregues maná. Utiliza la pila y se puede responder a ella.

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o al jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.

Mulo

{2} {G}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

Te cuesta {3} menos activar las habilidades de equipar que hagan objetivo a la criatura encantada.

Te cuesta {3} menos lanzar los hechizos de Aura que hagan objetivo a la criatura encantada.

La criatura encantada obtiene +2/+2 por cada Aura y Equipo anexados a ella.

- Las habilidades del Mulo solo reducen la cantidad de maná genérico de las habilidades de equipar que hacen objetivo a la criatura encantada y del coste total de los hechizos de Aura que hacen objetivo a la criatura encantada. Por ejemplo, reducirá el coste total del Amigo animal de {1} {G} a {G}.
- La tercera habilidad del Mulo no reducirá su propio coste.
- Algunas cartas de criatura Equipo de otras colecciones tienen la habilidad de reconfigurar, una distinta que la anexa a una criatura. Reconfigurar no es una habilidad de equipar y los costes de reconfigurar no se reducen con la segunda habilidad del Mulo. Las variantes de la habilidad de equipar o las habilidades de equipar con restricciones, como la habilidad de “Equipar Ciudadano” del Cavatierras ceremonial de la colección *Calles de Nueva Capenna*, siguen siendo habilidades de equipar y sus costes se reducirán con la segunda habilidad del Mulo.

Mutaciervo vigilante

{2} {G}

Criatura — Mutante alce

2/2

Evolucionar. *(Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, si la fuerza o la resistencia de esa criatura es mayor que la de esta criatura, pon un contador +1/+1 sobre esta criatura.)*

Siempre que el Mutaciervo vigilante evolucione, crea una ficha que es una copia de él.

- Cuando se comparan las estadísticas de las dos criaturas para la habilidad de evolucionar, se compara siempre fuerza con fuerza y resistencia con resistencia.
 - Siempre que una criatura entre al campo de batalla bajo tu control, compara su fuerza y resistencia con la fuerza y resistencia de la criatura con la habilidad de evolucionar. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad de evolucionar no se disparará.
 - Si la habilidad de evolucionar se dispara, la comparación de estadísticas sucederá de nuevo cuando la habilidad intente resolverse. Si ninguna de las estadísticas de la criatura nueva es mayor, la habilidad no hará nada. Si la criatura que entró al campo de batalla deja el campo de batalla antes de que la habilidad de evolucionar intente resolverse, usa su fuerza y resistencia tal y como existieron por última vez para comparar las estadísticas.
 - Si una criatura entra al campo de batalla con contadores +1/+1 sobre ella, ten en cuenta esos contadores al determinar si la habilidad de evolucionar se disparará. Por ejemplo, una criatura 1/1 que entra al campo de batalla con dos contadores +1/+1 sobre ella hará que se dispare la habilidad de evolucionar de una criatura 2/2.
 - Si varias criaturas entran al campo de batalla al mismo tiempo, la habilidad de evolucionar puede dispararse varias veces, pero la comparación de estadísticas tendrá lugar cada vez que una de esas habilidades intente resolverse. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y dos criaturas 3/3 entran al campo de batalla, la habilidad de evolucionar se disparará dos veces. La primera habilidad se resolverá y pondrá un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Cuando la segunda habilidad intenta resolverse, ni la fuerza ni la resistencia de la criatura nueva es mayor que la de la criatura con la habilidad de evolucionar, así que la habilidad no hace nada.
 - Al comparar las estadísticas cuando la habilidad de evolucionar se resuelve, puede que la estadística más alta sea primero la fuerza y luego la resistencia, o viceversa. Si esto sucede, la habilidad se resolverá igualmente y pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar. Por ejemplo, si controlas una criatura 2/2 con la habilidad de evolucionar y una criatura 1/3 entra al campo de batalla bajo tu control, su resistencia es mayor, por lo que la habilidad de evolucionar se disparará. En respuesta a ello, la criatura 1/3 obtiene +2/-2. Cuando el disparo de la habilidad de evolucionar intente resolverse, su fuerza será mayor. Pondrás un contador +1/+1 sobre la criatura con la habilidad de evolucionar.
 - El Mutaciervo vigilante “evoluciona” cuando su habilidad de evolucionar se resuelve y se pone un contador +1/+1 sobre él. Si un efecto de reemplazo hace que la habilidad de evolucionar ponga más de un contador +1/+1 sobre el Mutaciervo vigilante, su última habilidad solo se dispara una vez. Si no se pone ningún contador +1/+1 sobre él (quizá porque dejó el campo de batalla mientras su habilidad de evolucionar seguía en la pila), su última habilidad no se disparará.
 - La última habilidad del Mutaciervo vigilante no se disparará si se pone un contador +1/+1 sobre él por cualquier motivo que no sea la resolución de su habilidad de evolucionar.
 - La ficha que es una copia tendrá las habilidades del Mutaciervo vigilante. También podrá crear copias de sí misma.
 - La ficha que es una copia no copiará los contadores o el daño marcado sobre el Mutaciervo vigilante, ni tampoco copiará otros efectos que cambien la fuerza, resistencia, tipos, color, etcétera del Mutaciervo vigilante. Normalmente, esto significa que la ficha simplemente será una copia del Mutaciervo vigilante, pero, si algún efecto de copia afectó al Mutaciervo vigilante original, la ficha lo tendrá en cuenta.
 - Si el Mutaciervo vigilante deja el campo de batalla antes de que su última habilidad se resuelva, la ficha entrará igualmente al campo de batalla como una copia del Mutaciervo vigilante usando los valores copiables del Mutaciervo vigilante de la última vez que estuvo en el campo de batalla.
-

Mutación adquirida

{2} {R}

Encantamiento — Aura

Encantar criatura.

La criatura encantada obtiene +2/+2 y está incitada.

(Ataca cada combate si puede y ataca a un jugador que no seas tú si puede.)

Siempre que la criatura encantada ataque, el jugador defensor obtiene dos contadores de radiación.

- Si, durante el paso de declarar atacantes de un jugador, una criatura que controla ese jugador que fue incitada está girada, está afectada por un hechizo o habilidad que dice que no puede atacar o no estuvo bajo el control de ese jugador continuamente desde que empezó el turno (y no tiene la habilidad de prisa), no ataca. Si hay un coste asociado con que una criatura ataque a un jugador, su controlador no está obligado a pagar ese coste, así que tampoco tiene que atacar a ese jugador.
- Si una criatura no cumple ninguna de las excepciones expuestas anteriormente y puede atacar, debe atacar si puede a un jugador que no sea el controlador del hechizo o habilidad que la incitó. Si la criatura no pudiera atacar a ninguno de esos jugadores, pero pudiera atacar de algún otro modo, debe atacar a un planeswalker que controla un oponente, a una batalla que protege un oponente o al jugador que la incitó.
- Estar incitada no es una habilidad que tenga la criatura. Una vez incitada, debe atacar según lo mencionado arriba incluso si pierde todas las habilidades.
- Atacar con una criatura incitada no hace que deje de estar incitada. Si hay una fase de combate adicional en ese turno, o si otro jugador gana su control antes de que deje de estar incitada, debe atacar de nuevo si puede.

Mutaracha insistente

{2} {B}

Criatura — Mutante insecto

2/2

Vuela.

La Mutaracha insistente no puede bloquear.

Siempre que la Mutaracha insistente haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene esa misma cantidad de contadores de radiación.

Siempre que un oponente mueva una carta que no sea tierra, si la Mutaracha insistente está en tu cementerio, puedes regresarla a tu mano.

- Si se mueve la Mutaracha insistente al mismo tiempo que un oponente mueve una carta que no sea tierra (por ejemplo, debido a la habilidad activada de Raúl, tirador resolutivo), la habilidad de la Mutaracha insistente se disparará.
-

Necrófago salvaje

{2} {B}

Criatura — Mutante zombie

2/2

Amenaza.

Siempre que otra criatura que controlas muera, pon un contador +1/+1 sobre el Necrófago salvaje.

Cuando el Necrófago salvaje muera, cada oponente obtiene una cantidad de contadores de radiación igual a su fuerza.

- Usa la fuerza del Necrófago salvaje tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar cuántos contadores de radiación obtiene cada oponente.
-

Nick Valentine, detective privado

{2} {U}

Criatura artefacto legendaria — Detective synth

2/2

Nick Valentine, detective privado no puede ser bloqueado excepto por criaturas artefacto.

Siempre que Nick Valentine u otra criatura artefacto que controlas muera, puedes investigar. *(Para investigar, crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.)*

- Una vez que Nick Valentine haya sido bloqueado, hacer que la criatura bloqueadora deje de ser un artefacto no hará que Nick Valentine deje de estar bloqueado.
-

Paladín Danse, disidente de acero

{2} {W}

Criatura artefacto legendaria — Caballero synth

3/3

Vigilancia, vínculo vital.

Exiliar al Paladín Danse, disidente de acero: Cada criatura que controlas que sea un artefacto o un Humano gana la habilidad de indestructible hasta el final del turno.

- El conjunto de criaturas afectadas por la última habilidad del Paladín Danse se determina en cuanto la habilidad se resuelve. Las criaturas artefacto y las criaturas Humano que empieces a controlar más adelante ese turno, además de los permanentes que controles que se conviertan en criaturas artefacto o criaturas Humano más adelante en el turno, no ganarán la habilidad de indestructible.
-

Paladín de la armería
{1}{R}{W}
Criatura — Caballero humano
3/3

Arrolla.

Siempre que lances un hechizo de Aura o de Equipo, exilia la primera carta de tu biblioteca. Puedes jugar esa carta hasta el final de tu próximo turno.

- Una vez que se resuelva la última habilidad del Paladín de la armería, no importa lo que le ocurra al Paladín de la armería después de ese momento. Seguirás pudiendo jugar la carta exiliada hasta el final de tu próximo turno.
- Pagas todos los costes y sigues las reglas normales sobre cuándo jugar una carta de esta manera. Por ejemplo, si la carta exiliada es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.
- Si la carta exiliada con la última habilidad del Paladín de la armería es una carta de Aura o de Equipo, lanzarla hará que la última habilidad del Paladín de la armería se dispare de nuevo.

Paladín Elizabeth Taggerdy
{1}{R}{W}
Criatura legendaria — Caballero humano
3/2

Batallón — Siempre que la Paladín Elizabeth Taggerdy y al menos otras dos criaturas ataquen, roba una carta. Luego, puedes poner en el campo de batalla girada y atacando una carta de criatura con valor de maná de X o menos de tu mano, donde X es la fuerza de la Paladín Elizabeth Taggerdy.

- Las tres criaturas atacantes no tienen por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla.
 - Una vez que se haya disparado la habilidad de batallón de la Paladín Elizabeth Taggerdy, no importa cuántas criaturas sigan atacando cuando se resuelva la habilidad.
 - Si la Paladín Elizabeth Taggerdy ya no está en el campo de batalla cuando se resuelva su habilidad de batallón, utiliza su fuerza tal y como existió por última vez en el campo de batalla para determinar el valor de X.
 - Aunque la criatura que pones en el campo de batalla está atacando, nunca fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
 - Eliges a qué jugador, planeswalker o batalla está atacando la criatura que pones en el campo de batalla en cuanto entra al campo de batalla. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataca la Paladín Elizabeth Taggerdy.
-

Piper Wright, reportera del Publick
{1}{U}
Criatura legendaria — Detective humano
1/2

Siempre que Piper Wright haga daño de combate a un jugador, investiga esa misma cantidad de veces. (*Para investigar, crea una ficha de Pista. Es un artefacto con “{2}, sacrificar este artefacto: Roba una carta”.*)
Siempre que sacrifiques una Pista, pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas.

- Si un efecto se refiere a una Pista, significa cualquier artefacto Pista, no solo una ficha de artefacto Pista. Por ejemplo, si sacrificas un artefacto Pista que no sea ficha, como el Rastro de dulces de la colección *Las tierras salvajes de Eldraine*, la última habilidad de Piper Wright se disparará.
- La última habilidad de Piper Wright se dispara siempre que sacrifiques una Pista por cualquier motivo, no solo para activar la habilidad activada de una Pista.

Preston Garvey, Minuteman
{2}{R}{G}{W}
Criatura legendaria — Soldado humano
4/4

Al comienzo del combate en tu turno, crea una ficha de encantamiento Aura verde llamada Asentamiento anexada a hasta una tierra objetivo que controlas. Tiene la habilidad de encantar tierra y “La tierra encantada tiene ‘{T}: Agrega un maná de cualquier color””.
Siempre que Preston Garvey, Minuteman ataque, endereza cada permanente encantado que controlas.

- Si la tierra objetivo es un objetivo ilegal para cuando la primera habilidad de Preston Garvey intente resolverse, no se resolverá y ninguno de sus efectos sucederá. La ficha de Asentamiento no se creará.
- En el caso improbable de que la tierra objetivo sea un objetivo legal en cuanto la primera habilidad de Preston Garvey se resuelva, pero no pueda ser encantada legalmente por la ficha de Asentamiento, la ficha no se creará.

Proscrita de la Hermandad
{2}{W}
Criatura — Soldado humano
3/2

Cuando la Proscrita de la Hermandad entre al campo de batalla, elige uno:

- Regresa la carta de Aura o de Equipo objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla.
- Pon un contador de escudo sobre la criatura objetivo.
(*Si fuera a recibir daño o a ser destruida, en vez de eso, remueve un contador de escudo de ella.*)

- Si se pone un Aura en el campo de batalla sin lanzarla, el futuro controlador del Aura elige a qué encantará en cuanto regrese al campo de batalla. Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace

objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, permanece en su zona actual.

- Los contadores de escudo no evitan que los jugadores sacrifiquen criaturas.
- Remover un contador de escudo cuando un permanente fuera a recibir daño o a ser destruido no es lo mismo que regenerar una criatura.
- Si un permanente que fuera a recibir daño tiene más de un contador de escudo sobre él, se previene ese daño y solo se remueve un contador de escudo.
- Si un permanente con un contador de escudo sobre él recibe daño que no se puede prevenir, se hará ese daño y se removerá un contador de escudo igualmente.
- Una criatura con un contador de escudo sobre ella puede ser destruida igualmente por acciones basadas en estado si tiene una cantidad de daño marcado sobre ella igual a su resistencia o si recibió daño que no se puede prevenir de una fuente con la habilidad de toque mortal.
- “Escudo” no es una habilidad que tengan las criaturas y los contadores de escudo no son contadores de palabra clave. Si una criatura con un contador de escudo pierde sus habilidades, el contador de escudo la seguirá protegiendo de forma normal.

Rata radiactiva despiadada

{1}{B}{B}

Criatura — Mutante rata

2/2

Escuadra—Exiliar cuatro cartas de tu cementerio. *(Como coste adicional para lanzar este hechizo, puedes pagar su coste de escuadra tantas veces como quieras. Cuando esta criatura entre al campo de batalla, crea esa cantidad de fichas que son copias de ella.)*

Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

- Una vez que anuncies que lanzas la Rata radiactiva despiadada, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarla. En particular, los oponentes no pueden intentar remover cartas de tu cementerio para impedirte que pagues el coste de escuadra de la Rata radiactiva despiadada.

Raúl, tirador resolutivo

{1}{U}{B}

Criatura legendaria — Bribón mutante zombie

1/4

Una vez durante cada uno de tus turnos, puedes lanzar un hechizo de entre las cartas en tu cementerio que se molieron este turno.

{T}: Cada jugador muele una carta. *(Cada uno pone la primera carta de su biblioteca en su cementerio.)*

- Si se te indica que pongas una carta de tu biblioteca en tu cementerio sin usar la palabra “moler” (por ejemplo, con el efecto de la Búsqueda siniestra de Rowan de *Las tierras salvajes de Eldraine*), la primera habilidad de Raúl no te permitirá lanzarla.

- Debes seguir los permisos y las restricciones de tiempo normales del hechizo que lanzas desde tu cementerio.
- Debes pagar los costes para lanzar ese hechizo. Si tiene un coste alternativo, puedes lanzarlo por ese coste.
- En cuanto empieces a lanzar el hechizo, perder el control de Raúl no afectará al hechizo.
- Si lanzas un hechizo de entre las cartas en tu cementerio que se molieron este turno con otro permiso, el efecto de Raúl no se aplica. Puedes lanzar otro hechizo de entre las cartas en tu cementerio que se molieron este turno con el permiso otorgado por la primera habilidad de Raúl.
- Si lanzas un hechizo de entre las cartas en tu cementerio que se molieron este turno con el permiso otorgado por la primera habilidad de Raúl y luego una nueva copia de Raúl, tirador resolutivo entra bajo tu control durante el mismo turno, puedes lanzar otro hechizo de entre las cartas en tu cementerio que se molieron este turno.

Recluta artillera

{1}{G}

Criatura — Mercenario humano

2/2

Arrolla.

La Recluta artillera obtiene +1/+1 por cada Aura y

Equipo anexados a ella.

Cuando la Recluta artillera muera, si estaba encantada, crea una ficha de Residuo.

Cuando la Recluta artillera muera, si estaba equipada, crea una ficha de Residuo.

- Como el daño permanece marcado sobre una criatura hasta que se remueve en cuanto termina el turno, el daño no letal hecho a la Recluta artillera puede convertirse en letal si un Aura o un Equipo anexado a ella deja el campo de batalla o se desanexa de la Recluta artillera durante ese turno.

Refugio 11: dilema del votante

{2}{W}{B}

Encantamiento — Saga

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

I — Por cada oponente, creas una ficha de criatura

Soldado Humano blanca 1/1.

II, III — Cada jugador vota en secreto por hasta una criatura y luego se dan a conocer los votos. Si ninguna criatura recibió votos, cada jugador roba una carta. De lo contrario, destruye cada criatura con más votos o las que empaten con más votos.

- Para votar en secreto, cada jugador escribe la opción que elige y no se la muestra a nadie. Luego cada jugador mantiene su voto en secreto hasta que todos los jugadores muestran sus votos simultáneamente.
- Antes de que se muestren los votos en secreto, los jugadores pueden decir qué votarán, pero no pueden mostrar lo que escribieron hasta que todos los votos se muestren a la vez. Los jugadores pueden mentir sobre su intención de voto antes de mostrarlos.

- Las habilidades que se disparan “siempre que los jugadores terminen de votar” se disparan una vez que todos los jugadores votaron o una vez que todos los votos en secreto se muestran, pero no irán a la pila hasta que el hechizo o habilidad actual se acabe de resolver.
 - Ningún jugador pronunciará su voto hasta que la última habilidad del Refugio 11 se resuelva. Si se quiere responder a la habilidad, debe hacerse sin conocer el resultado del voto.
-

Refugio 12: Necrópolis

{4} {B} {B}

Encantamiento — Saga

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

I — Cada jugador obtiene tres contadores de radiación.

II — Crea X fichas de criatura Mutante Zombie negras 2/2, donde X es la cantidad total de contadores de radiación entre los jugadores.

III — Pon dos contadores +1/+1 sobre cada criatura que controlas que sea un Zombie o un Mutante.

- Usa la cantidad de contadores de radiación entre todos los jugadores que siguen en el juego cuando se resuelve la segunda habilidad de capítulo del Refugio 12 para determinar el valor de X.
 - Una criatura que controlas que es tanto un Zombie como un Mutante solo obtendrá dos contadores +1/+1 con la última habilidad del Refugio 12.
-

Refugio 13: viaje del morador

{3} {W}

Encantamiento — Saga

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

I — Por cada jugador, exilia hasta un otro encantamiento o criatura objetivo que controla ese jugador hasta que el Refugio 13 deje el campo de batalla.

II — Ganas 2 vidas y adivinas 2.

III — Regresa dos cartas exiliadas con el Refugio 13 al campo de batalla bajo el control de sus propietarios y pon el resto en el fondo de las bibliotecas de sus propietarios.

- Si el Refugio 13 deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad de capítulo se resuelva, los permanentes objetivo no se exiliarán.
 - En el caso poco habitual de que un jugador sea propietario de varias cartas exiliadas con el Refugio 13 que van al fondo de su biblioteca con su tercera habilidad de capítulo, el propietario de esas cartas elige el orden en que se ponen en el fondo de su biblioteca.
-

Refugio 21: gambito de la casa

{1}{R}

Encantamiento — Saga

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

I, II — Descarta una carta y luego roba una carta.

III — Muestra hasta cinco cartas que no sean tierra de tu mano. Por cada una de esas cartas que tenga el mismo valor de maná que otra carta mostrada de esta manera, crea una ficha de Tesoro.

- Si una carta en tu mano tiene {X} en su coste de maná, X es 0.

Refugio 87: evolución forzada

{3}{G}{U}

Encantamiento — Saga

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

I — Gana el control de la criatura objetivo que no sea Mutante mientras controles el Refugio 87.

II — Pon un contador +1/+1 sobre la criatura objetivo que controlas. Se convierte en un Mutante además de sus otros tipos.

III — Roba una cantidad de cartas igual a la mayor fuerza entre los Mutantes que controlas.

- Si el Refugio 87 deja el campo de batalla antes de que su primera habilidad de capítulo se resuelva, no ganarás el control de la criatura objetivo.
- Solo es necesario que el objetivo de la primera habilidad de capítulo del Refugio 87 no sea Mutante cuando esa habilidad vaya a la pila y cuando se resuelva. El efecto de control no terminará si se convierte en un Mutante más adelante (quizá debido al efecto de la segunda habilidad de capítulo).
- Usa la mayor fuerza entre los Mutantes que controlas en cuanto la última habilidad del Refugio 87 se resuelve para determinar cuántas cartas robas.

Refugio 101: fiesta de cumpleaños

{3}{W}

Encantamiento — Saga

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

I — Crea una ficha de criatura Soldado Humano blanca 1/1 y una ficha de Comida. *(Una ficha de Comida es un artefacto con "{2}, {T}, sacrificar este artefacto: Ganas 3 vidas".)*

II, III — Puedes poner en el campo de batalla una carta de Aura o de Equipo de tu mano o cementerio. Si un Equipo se pone en el campo de batalla de esta manera, puedes anejarlo a una criatura que controlas.

- Un Aura puesta en el campo de batalla de esta manera no hace objetivo a nada (así que, por ejemplo, podría ser anexada a un permanente con la habilidad de antimaleficio de un oponente), pero la habilidad de encantar del Aura restringe a qué puede ser anexada. Si el Aura no puede ser legalmente anexada a nada, no puedes elegir ponerla en el campo de batalla.
-

Resplandeciente

{2}{G}

Criatura — Mutante zombie

2/2

Toque mortal.

Siempre que el Resplandeciente haga daño de combate a un jugador, ese jugador obtiene cuatro contadores de radiación.

Siempre que un jugador mueva una carta que no sea tierra, ganas 1 vida.

- Si un jugador debe moler más de una carta, la última habilidad del Resplandeciente se disparará una vez por cada carta que no sea tierra que mueva mientras deba hacerlo. Por ejemplo, un jugador con cuatro contadores de radiación molerá cuatro cartas al comienzo de su fase principal precombate. Si esas cuatro cartas son cartas que no sean tierra, la habilidad del Resplandeciente se dispara cuatro veces.
-

Rex, cibersabueso

{1}{W}{U}

Criatura artefacto legendaria — Perro robot

2/2

Siempre que Rex, cibersabueso haga daño de combate a un jugador, ese jugador mueve dos cartas y tú obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

Pagar {E}{E}: Elige una carta de criatura objetivo en un cementerio. Exíliala con un contador de cerebro sobre ella. Activa esto solo como un conjuro.

Rex tiene todas las habilidades activadas de todas las cartas en el exilio con contadores de cerebro sobre ellas.

- Rex solo gana habilidades activadas. No gana habilidades disparadas ni habilidades estáticas. Las habilidades activadas tienen dos puntos. Generalmente están escritas “[Coste]: [Efecto]”. Algunas palabras clave son habilidades activadas y pueden tener los dos puntos en el texto recordatorio.
 - Si una habilidad activada de una carta en el exilio con un contador de cerebro sobre ella hace referencia a la carta en la que está impresa por su nombre, en vez de eso, trata la versión de Rex de esa habilidad como si hiciera referencia a Rex, cibersabueso por nombre. Por ejemplo, imagina que Arcade Gannon (que tiene la habilidad “{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Pon un contador de búsqueda sobre Arcade Gannon.”) está en el exilio con un contador de cerebro sobre él. Tratarás la versión de Rex de la habilidad como si dijera “{T}: Roba una carta, luego descarta una carta. Pon un contador de búsqueda sobre Rex, cibersabueso”.
-

Robot centinela

{4}{W}

Criatura artefacto — Robot

2/5

Destello.

Te cuesta {1} menos lanzar este hechizo por cada criatura que te esté atacando.

Cuando el Robot centinela entre al campo de batalla, obtienes {E} por cada criatura que te esté atacando.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes pagar {E}{E}{E}. Si lo haces, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas.

- La habilidad de reducción de coste del Robot centinela no cambia su coste de maná ni su valor de maná, solo el coste total que pagas. En concreto, el valor de maná del Robot centinela siempre es de 5.
- Una vez que anuncies que lanzas el Robot centinela, ningún jugador puede realizar ninguna acción hasta que termines de lanzarlo. En particular, los oponentes no pueden remover criaturas del combate para intentar cambiar el coste total del Robot centinela.
- Usa la cantidad de criaturas que te atacan en cuanto se resuelve la tercera habilidad del Robot centinela para determinar la cantidad de contadores de energía que obtienes.

Rose, saqueadora despiadada

{2}{R}{R}

Criatura artefacto legendaria — Robot

3/2

Daña primero.

Incurción — Al final del combate en tu turno, si atacaste este turno, crea una ficha de Residuo por cada oponente al que atacaste. (*Es un artefacto con "{T}, sacrificar este artefacto: Exilia la primera carta de tu biblioteca.*

Puedes jugar esa carta este turno. Activa esto solo como un conjuro".)

Siempre que sacrifiques un Residuo, agrega {R}.

- La habilidad de incurción de Rose solo se fija en si atacaste con al menos una criatura este turno. No importa si la criatura o las criaturas siguen en el campo de batalla o si los jugadores o permanentes a los que atacaron siguen en el juego o en el campo de batalla.
 - La última habilidad de Rose se dispara cuando sacrificas un Residuo por cualquier motivo, no solo para activar la habilidad activada de un Residuo.
-

Sanguinario alfa

{4} {B} {G}

Criatura — Mutante lagarto

6/6

Amenaza, arrolla.

Cuando el Sanguinario alfa entre al campo de batalla o se convierta en monstruoso, destruye el permanente objetivo.

{5} {B} {G}: Monstruosidad 4. *(Si esta criatura no es monstruosa, pon cuatro contadores +1/+1 sobre ella y se convierte en monstruosa.)*

- Una vez que una criatura se convierte en monstruosa, no puede volver a convertirse en monstruosa. Si la criatura ya es monstruosa cuando la habilidad de monstruosidad se resuelve, no ocurre nada.
- Monstruoso no es una habilidad que posee la criatura. No es más que algo que es cierto acerca de esa criatura. Si la criatura deja de ser una criatura o pierde sus habilidades, seguirá siendo monstruosa.
- Una habilidad que se dispara cuando una criatura se convierte en monstruosa no se disparará si esa criatura no está en el campo de batalla cuando su habilidad de monstruosidad se resuelve.

Sanguinarios jóvenes

{2} {B} {G}

Criatura — Mutante lagarto

4/2

Amenaza. *(Esta criatura no puede ser bloqueada excepto por dos o más criaturas.)*

Cada carta de criatura en tu cementerio tiene la habilidad de carroñar. El coste de carroñar es igual a su coste de maná. *(Exiliar una carta de criatura de tu cementerio y pagar su coste de maná: Pon una cantidad de contadores +1/+1 sobre la criatura objetivo igual a la fuerza de esa carta. Activa la habilidad de carroñar como un conjuro.)*

- Exiliar la carta de criatura con la habilidad de carroñar forma parte del coste de activación de la habilidad de carroñar. Una vez que la habilidad se activa y se paga el coste, es demasiado tarde para impedir que la habilidad se active tratando de remover la carta de criatura del cementerio.
 - Mientras los Sanguinarios jóvenes estén en el campo de batalla, el coste de carroñar de una carta de criatura en tu cementerio es igual a su coste de maná, incluidos los requisitos de maná de color.
 - La cantidad de contadores que la habilidad de carroñar de una carta pone sobre una criatura se basa en la fuerza de la criatura tal y como existió por última vez en el cementerio.
 - Si la carta de criatura que carroñas tiene {X} en su coste de maná, X es 0.
 - Si una carta de criatura tiene varias copias de la habilidad de carroñar, puedes activar cualquier habilidad (pero no todas, porque la carta se exiliará cuando actives una de ellas). La habilidad de los Sanguinarios jóvenes no afecta al coste de carroñar de otra habilidad de carroñar de una criatura.
-

Servibot, securitrón personal

{2}{W}

Criatura artefacto legendaria — Robot

2/2

{T}: El oponente objetivo gana el control de Servibot, securitrón personal. Cuando lo haga, robas dos cartas y pones un contador de búsqueda sobre Servibot. Activa esto solo durante tu turno.

Comodín — Cuando Servibot deje el campo de batalla, su propietario crea una ficha de criatura Soldado blanca 1/1 girada por cada contador de búsqueda sobre él.

- Si Servibot no está en el campo de batalla en cuanto su primera habilidad se resuelve o si el oponente objetivo es un objetivo ilegal en cuanto la habilidad intente resolverse, no ocurrirá nada. No robarás dos cartas porque ese efecto forma parte de una habilidad disparada reflexiva que solo se dispara si el oponente objetivo gana el control de Servibot.
- Cuando el controlador de Servibot deje el juego, si ese jugador no era su propietario, termina el efecto que le daba el control de Servibot a ese jugador. Servibot volverá a estar bajo el control del jugador que siga en el juego y que lo haya controlado más recientemente. Además, ignorará los efectos de control cuya duración haya terminado.
- Cuando el propietario de Servibot deje el juego, Servibot deja el juego con ese jugador. Es un simple mandado.

Servoarmadura T-45

{2}

Artefacto — Equipo

Cuando la Servoarmadura T-45 entre al campo de batalla, obtienes {E}{E} (*dos contadores de energía*).

La criatura equipada obtiene +3/+3 y no se endereza durante el paso de enderezar de su controlador.

Al comienzo de tu mantenimiento, puedes pagar {E}. Si lo haces, endereza la criatura equipada y luego pon sobre ella el contador que elijas: de amenaza, de arrollar o de vínculo vital.

Equipar {3}.

- Varias copias de la habilidad de amenaza son redundantes. Lo mismo sucede con las habilidades de arrollar y vínculo vital.

Shaun, padre de los synths

{3}{U}{R}

Criatura legendaria — Científico humano

3/4

Siempre que ataques, puedes crear una ficha girada y atacando que es una copia de la criatura legendaria atacante objetivo que controlas que no sea Shaun, excepto que no es legendaria y es una criatura artefacto Synth además de sus otros tipos.

Cuando Shaun deje el campo de batalla, exilia todas las fichas de Synth que controlas.

- Salvo por las excepciones detalladas, la ficha copia 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 copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia 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 es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la ficha que se crea copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones detalladas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la ficha entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la ficha entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.
- Aunque la ficha esté atacando, no fue declarada como criatura atacante. Eso significa que las habilidades que se disparan siempre que una criatura ataque no se dispararán cuando entre al campo de batalla atacando.
- Declaras a qué jugador, planeswalker o batalla ataca la ficha en cuanto la pones en el campo de batalla. No tiene por qué atacar al mismo jugador, planeswalker o batalla al que ataca Shaun.
- La última habilidad de Shaun exilia todas las fichas de Synth que controlas, no solo las fichas de Synth creadas por su primera habilidad.

Sierra, fan absoluta de Nuka

{3}{W}

Criatura legendaria — Ciudadano humano

3/4

El desafío Nuka Cola — Siempre que una o más criaturas que controlas hagan daño de combate a un jugador, pon un contador de búsqueda sobre Sierra, fan absoluta de Nuka y crea una ficha de Comida. Siempre que sacrifiques una Comida, la criatura objetivo que controlas obtiene +X/+X hasta el final del turno, donde X es la cantidad de contadores de búsqueda sobre Sierra.

- Si un efecto se refiere a una Comida, significa cualquier artefacto Comida, no solo una ficha de artefacto Comida. Por ejemplo, si sacrificas un artefacto Comida que no sea ficha, como el Rastro de dulces de la colección *Las tierras salvajes de Eldraine*, la última habilidad de Sierra se disparará.
- La última habilidad de Sierra se dispara siempre que sacrifiques una Comida por cualquier motivo, no solo para activar la habilidad activada de una Comida.

Sr. House, presidente y director ejecutivo

{R} {W} {B}

Criatura artefacto legendaria — Humano

0/4

Siempre que saques un 4 o más, crea una ficha de criatura artefacto Robot incolora 3/3. Si sacaste un 6 o más, en vez de eso, crea esa ficha y una ficha de Tesoro. {4}, {T}: Tira un dado de seis caras y un dado de seis caras adicional por cada maná de Tesoros que usaste para activar esta habilidad.

- Puede que algunas cartas de otros lanzamientos te pidan que tires dados que no sean de seis caras. Si sacas un 4 o más con esos dados, la primera habilidad del Sr. House se disparará.
- Las tiradas de dados provocadas por la última habilidad del Sr. House no tienen ningún efecto inherente. Las habilidades que se disparan siempre que tires dados o siempre que saques un determinado resultado, como la primera habilidad del Sr. House, se dispararán según corresponda.

Strong, actor salvaje

{4} {G} {G}

Criatura legendaria — Berserker mutante

7/7

Rebatir {2}.

Enfurecer — Siempre que Strong reciba daño, obtienes

tres contadores de radiación y pones tres contadores

+1/+1 sobre Strong.

Ganas vidas en vez de perderlas por la radiación.

- Si varias fuentes hacen daño a Strong al mismo tiempo, probablemente porque varias criaturas lo bloquearon, su habilidad de enfurecer solo se disparará una vez.
 - Si Strong recibe daño letal, su habilidad de enfurecer se dispara. Strong deja el campo de batalla antes de que esa habilidad se resuelva, por lo que no pondrás tres contadores +1/+1 sobre él. En ese o en cualquier otro caso en el que Strong ya no esté en el campo de batalla cuando su habilidad de enfurecer se resuelva, obtendrás igualmente tres contadores de radiación.
 - La última habilidad de Strong modifica lo que sucede cuando se resuelve la habilidad disparada inherente asociada con tener contadores de radiación. Seguirás moliendo una cantidad de cartas igual a la cantidad de contadores de radiación que tienes y seguirás removiendo un contador de radiación de ti por cada carta que no sea tierra que muelas, pero, en vez de perder vidas, ganarás 1 vida por cada carta que no sea tierra que muelas.
-

Supervisora del Refugio 76

{2}{W}

Criatura legendaria — Consejero humano

3/3

Primer contacto — Siempre que la Supervisora del Refugio 76 u otra criatura con fuerza de 3 o menos entre al campo de batalla bajo tu control, pon un contador de búsqueda sobre la Supervisora del Refugio 76.

Al comienzo del combate en tu turno, puedes remover tres contadores de búsqueda de entre los permanentes que controlas. Cuando lo hagas, pon un contador +1/+1 sobre cada criatura que controlas. Ganan la habilidad de vigilancia hasta el final del turno.

- Si la Supervisora del Refugio 76 y una o más otras criaturas con fuerza de 3 o menos entran al campo de batalla bajo tu control al mismo tiempo, la primera habilidad de la Supervisora del Refugio 76 se dispara por cada una de ellas.
- La última habilidad de la Supervisora del Refugio 76 te permite remover exactamente tres contadores de búsqueda de entre los permanentes que controlas cuando se resuelve. No puedes remover más contadores de búsqueda para multiplicar el efecto.

Synth infiltrada

{3}{U}{U}

Criatura artefacto — Synth

0/0

Improvisar. (Tus artefactos pueden ayudar a lanzar este hechizo. Cada artefacto que gires una vez que termines de activar habilidades de maná paga {1}.)

Puedes hacer que la Synth infiltrada entre al campo de batalla como una copia de cualquier criatura en el campo de batalla, excepto que es una criatura artefacto Synth además de sus otros tipos.

- La habilidad de improvisar no cambia el coste de maná ni el valor de maná de la Synth infiltrada y no puede reducir su coste por debajo de {U}{U}.
- Salvo por ser una criatura artefacto Synth además de sus otros tipos, la Synth infiltrada copia 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 copia si esa criatura está girada o enderezada, si tiene contadores sobre ella o si hay Auras o Equipos anexados a ella, ni copia 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 es 0.
- Si la criatura copiada es una ficha, la Synth infiltrada copia las características originales de esa ficha tal y como las describe el efecto que la creó, con las excepciones indicadas.
- Si la criatura copiada está copiando otra cosa, la Synth infiltrada entra al campo de batalla como lo que sea que estuviera copiando esa criatura, pero con las excepciones detalladas.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla de la criatura copiada se disparará cuando la Synth infiltrada entre al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta criatura] entre al campo de batalla” o “[esta criatura] entra al campo de batalla con” de la criatura copiada también funcionará.

- Puedes elegir que la Synth infiltrada no entre al campo de batalla como una copia de otra criatura. Si lo haces, probablemente morirá porque tendrá una resistencia de 0 (seguramente el Instituto esté en contra de este tipo de innovaciones).

Three Dog, DJ de Radio Galaxia

{1}{R}{W}

Criatura legendaria — Bardo humano

1/5

Siempre que ataques, puedes pagar {2} y sacrificar un Aura anexada a Three Dog, DJ de Radio Galaxia.

Cuando sacrifiques un Aura de esta manera, por cada otra criatura atacante que controlas, crea una ficha que es una copia de esa Aura anexada a esa criatura.

- Como la habilidad disparada reflexiva de Three Dog no hace objetivo a nada, las fichas de Aura creadas por esa habilidad se anexarán a las criaturas atacantes que controlas con la habilidad de velo.
- Si una de las fichas de Aura que se crean no se puede anexar legalmente a la criatura atacante correspondiente (debido a una habilidad como protección contra encantamientos), esa ficha de Aura no se creará.
- Las fichas copian exactamente lo que estaba impreso en el Aura original y nada más (a menos que esa Aura estuviera copiando otra cosa; ver más abajo). No copia si esa Aura estaba girada o enderezada, si tenía contadores sobre ella o si había Auras anexadas a ella, ni copia efectos que no son de copia que cambiaron sus tipos, color, etcétera.
- Si el Aura copiada estaba copiando otra cosa, las fichas entran al campo de batalla como lo que estuviera copiando esa Aura.
- Si el Aura copiada tenía {X} en su coste de maná, X es 0.
- Cualquier habilidad de entra al campo de batalla del Aura copiada se disparará cuando las fichas entren al campo de batalla. Cualquier habilidad del tipo “en cuanto [esta Aura] entre al campo de batalla” o “[esta Aura] entra al campo de batalla con” del Aura también funcionará.

Tormenta radiactiva

{3}{U}

Instantáneo

Tormenta. *(Cuando lances este hechizo, cópialo por cada hechizo lanzado antes que él en este turno.)*

Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- Las copias de la Tormenta radiactiva creadas por su habilidad de tormenta van directamente a la pila. No se lanzan y otros hechizos con la habilidad de tormenta que se lancen más adelante en el turno no las contarán.
- La habilidad de tormenta cuenta los hechizos que se lanzan desde zonas que no sean la mano de un jugador y los hechizos que fueron contrarrestados o que de algún modo no se pudieron resolver.
- Una copia de un hechizo se puede contrarrestar como cualquier otro hechizo, pero debe contrarrestarse individualmente. Contrarrestar un hechizo con la habilidad de tormenta no afectará a las copias.

Traje de antes de la guerra

{2}{W}

Artefacto — Equipo

Cuando el Traje de antes de la guerra entre al campo de batalla, regresa la carta de criatura objetivo con valor de maná de 3 o menos de tu cementerio al campo de batalla y anéxale el Traje de antes de la guerra.

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

Equipar {3}.

- Si el Traje de antes de la guerra no se puede anexar al permanente que regresó al campo de batalla con su primera habilidad (quizá porque no es una criatura en ese momento), el Traje de antes de la guerra permanecerá en el campo de batalla desanexado.

Traje de Mortaja Plateada

{2}

Artefacto — Equipo

Destello.

Cuando el Traje de Mortaja Plateada entre al campo de batalla, anéxalo a la criatura objetivo que controlas. Esa criatura gana la habilidad de velo hasta el final del turno. *(No puede ser objetivo de hechizos o habilidades.)*

La criatura equipada no puede ser bloqueada.

Equipar {3}.

- Anexar el Traje de Mortaja Plateada a una criatura que ya fue bloqueada no hará que deje de estar bloqueada.

V.A.T.S.

{2}{B}{B}

Instantáneo

Fracción de segundo. *(Mientras este hechizo esté en la pila, los jugadores no pueden lanzar hechizos o activar habilidades que no sean habilidades de maná.)*

Elige cualquier cantidad de criaturas objetivo con la misma resistencia. Destruye las criaturas elegidas.

- Los jugadores continúan teniendo la prioridad cuando un hechizo con la habilidad de fracción de segundo está en la pila, pero sus opciones se limitan a las habilidades de maná y a ciertas acciones especiales.
- Los jugadores pueden poner boca arriba criaturas que estén boca abajo mientras un hechizo con la habilidad de fracción de segundo esté en la pila.
- La habilidad de fracción de segundo no impide que las habilidades disparadas se disparen. Si sucede, su controlador la pone en la pila y elige sus objetivos, si los hay. Estas habilidades se resolverán de forma normal.
- Lanzar un hechizo con la habilidad de fracción de segundo no afectará a los hechizos y habilidades que ya estén en la pila.
- Si la resolución de una habilidad disparada implica lanzar un hechizo, ese hechizo no puede lanzarse si hay un hechizo con la habilidad de fracción de segundo en la pila.

- Después de que un hechizo con la habilidad de fracción de segundo se resuelva (o deje la pila de algún modo), los jugadores pueden volver a lanzar hechizos y activar habilidades antes de que el siguiente objeto de la pila se resuelva.
- Si solo eliges un objetivo para el V.A.T.S., esa criatura se destruirá cuando el V.A.T.S. se resuelva siempre que siga siendo un objetivo legal, al margen de si su resistencia cambió o no desde que el V.A.T.S. se lanzó.
- En el caso improbable de que los objetivos legales ya no tengan la misma resistencia (probablemente debido a una habilidad disparada o una acción especial) cuando el V.A.T.S. intente resolverse, no se resolverá. No se destruirá ninguna de las criaturas elegidas.

Ventaja mutacional

{1}{G}{U}

Instantáneo

Los permanentes que controlas con contadores sobre ellos ganan las habilidades de antimaleficio e indestructible hasta el final del turno. Prevén todo el daño que se les fuera a hacer a esos permanentes este turno. Prolifera. *(Elige cualquier cantidad de permanentes y/o jugadores, luego pon sobre cada uno un contador de cada tipo que ya tenga.)*

- El conjunto de permanentes afectados por la Ventaja mutacional se determina en el momento en que la Ventaja mutacional se resuelve. Los permanentes que ganen contadores más adelante en el turno no se verán afectados por este efecto y los permanentes que pierdan todos sus contadores más adelante en el turno no dejarán de estar afectados.

Vertibird de la Hermandad

{3}

Artefacto — Vehículo

*/4

Vuela.

La fuerza del Vertibird de la Hermandad es igual a la cantidad de artefactos que controlas.
 Tripular 2. *(Girar cualquier cantidad de criaturas que controlas con una fuerza total de 2 o más: Este Vehículo se convierte en una criatura artefacto hasta el final del turno.)*

- La habilidad que define la fuerza del Vertibird de la Hermandad funciona en todas las zonas, no solo en el campo de batalla. Mientras el Vertibird de la Hermandad esté en el campo de batalla (y siga siendo un artefacto), esa habilidad contará al propio Vertibird de la Hermandad.

Yao guai devastador
{X} {G} {G} {G}
Criatura — Mutante oso
2/2

Vigilancia, arrolla.

El Yao guai devastador entra al campo de batalla con X contadores +1/+1 sobre él.

Cuando el Yao guai devastador entre al campo de batalla, destruye cualquier cantidad de artefactos y/o encantamientos objetivo con valor de maná total de X o menos.

- Si un permanente tiene {X} en su coste de maná, X es 0 al determinar su valor de maná.
- Normalmente, una ficha que no es una copia de otra cosa no tiene coste de maná. Cualquier cosa sin un coste de maná normalmente tiene un valor de maná de 0.

Yermo asalvajado
{2} {R}

Encantamiento

Sáltate tu paso de robar.

Al comienzo de tu mantenimiento, exilia las dos primeras cartas de tu biblioteca. Puedes jugar esas cartas este turno.

- Pagas todos los costes y sigues todas las reglas normales sobre cuándo jugar cartas desde el exilio con la habilidad del Yermo asalvajado. Por ejemplo, si una de las cartas exiliadas es una carta de tierra, solo puedes jugarla durante tu fase principal mientras la pila esté vacía.

Magic: The Gathering, Magic, Zendikar, Nueva Capenna y Eldraine son propiedad de Wizards en los EE. UU. y en otros países. ©2024 Wizards.

© 2024 ZeniMax Media Inc. Todos los derechos reservados.